

Peluang Karir Dalam Bidang Jaringan Komputer

Syaima Farah Falikhah¹, Alif Hanum Assyfa², Anggi Sulistiyowati³, Denaya Fadilah Azhar⁴

^{1,2,3,4}Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

Corresponding author e-mail: farahsyaima2@gmail.com

Article History: Received 1 Mei 2025, Revised 5 Juni 2025,
Published 10 Juli 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis peluang karir di bidang jaringan komputer bagi anak-anak di Panti Asuhan Daarul Hadlonah, serta bagaimana pelatihan keterampilan komputer dapat menjadi bekal penting untuk memasuki dunia kerja berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi langsung, wawancara dengan pengurus panti, dan dokumentasi kegiatan pelatihan komputer dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun anak-anak panti memiliki minat yang tinggi terhadap teknologi, keterampilan praktis mereka masih terbatas karena pembelajaran di sekolah lebih bersifat teoritis. Pelatihan penggunaan Microsoft Office dan dasar-dasar jaringan komputer terbukti mampu meningkatkan kompetensi teknis mereka serta membantu pekerjaan administrasi di panti. Kesimpulannya, pelatihan nonformal di bidang teknologi informasi, khususnya jaringan komputer, membuka peluang karir yang lebih luas dan mendukung kemandirian anak-anak panti dalam jangka panjang.

Keywords: Jaringan Komputer, Peluang Karir, Panti Asuhan, Pelatihan TIK

A. Introduction

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia kerja dan pendidikan. Di era digital ini, kemampuan untuk menguasai teknologi bukan lagi sekadar kelebihan, melainkan telah menjadi kebutuhan yang mendasar. Teknologi telah mengubah cara manusia berinteraksi, belajar, bekerja, hingga menjalankan bisnis. Salah satu bidang yang mengalami perkembangan sangat pesat dan memiliki peran sentral dalam infrastruktur digital adalah jaringan computer (Firdian et al., 2020).

Jaringan komputer merupakan fondasi dari sistem komunikasi modern. Dalam kehidupan sehari-hari, jaringan komputer menghubungkan individu, organisasi, dan sistem di seluruh dunia. Semua proses digital seperti pengiriman email, browsing internet, konferensi video, penyimpanan cloud, hingga transaksi keuangan berbasis online – semuanya bergantung pada keandalan dan keamanan jaringan komputer. Dengan kata lain, hampir seluruh aspek kehidupan digital saat ini tidak dapat

dipisahkan dari peran jaringan computer (Chakravarty et al., 2020).

Seiring dengan meningkatnya ketergantungan terhadap teknologi, kebutuhan akan tenaga kerja profesional yang menguasai bidang jaringan komputer juga terus bertambah. Berbagai sektor mulai dari industri teknologi informasi, pendidikan, layanan kesehatan, pemerintahan, hingga sektor UMKM kini membutuhkan dukungan sistem jaringan yang solid dan aman. Tak hanya sekadar operator teknis, tetapi juga analis jaringan, arsitek jaringan, teknisi lapangan, hingga cybersecurity specialist. Perkembangan ini menciptakan peluang kerja yang luas dan menjanjikan bagi siapa saja yang memiliki keterampilan dan kompetensi di bidang ini (Irianto et al., 2021).

Sayangnya, tidak semua lapisan masyarakat mampu mengikuti perkembangan ini secara merata. Kesenjangan digital masih menjadi masalah serius di Indonesia. Anak-anak dari kalangan ekonomi menengah ke bawah, khususnya mereka yang tinggal di panti asuhan, seringkali tidak memiliki akses yang memadai terhadap fasilitas teknologi, pelatihan keterampilan, maupun bimbingan karier. Mereka mungkin mengenal komputer atau internet secara terbatas, bahkan mungkin hanya sebagai sarana hiburan, bukan sebagai alat pengembangan diri atau masa depan (Muzakhim Imammuddin et al., 2024).

Realitas ini menciptakan kondisi yang ironis. Di satu sisi, dunia luar sangat membutuhkan sumber daya manusia yang kompeten di bidang teknologi informasi, namun di sisi lain masih banyak individu yang sebenarnya potensial namun tidak mampu menjangkau dunia tersebut karena keterbatasan akses. Anak-anak panti asuhan, yang seharusnya juga memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan berkualitas dan informasi karier yang relevan, justru terpinggirkan dari arus perkembangan ini. Bila tidak ada intervensi yang tepat, mereka akan semakin tertinggal dan kesulitan bersaing di dunia kerja yang semakin kompetitif.

Salah satu contoh nyata dari kondisi ini dapat dilihat pada Panti Asuhan Daarul Hadlonah, yang berlokasi di daerah dengan akses teknologi terbatas. Anak-anak yang tinggal di panti ini berasal dari berbagai latar belakang yang kurang beruntung, baik secara ekonomi maupun sosial. Meski begitu, mereka tetap memiliki semangat belajar dan rasa ingin tahu yang tinggi. Sayangnya, semangat ini belum sepenuhnya difasilitasi dengan lingkungan belajar yang mendukung, khususnya di bidang teknologi. Kurangnya perangkat komputer, jaringan internet yang terbatas, serta ketiadaan pelatihan atau sosialisasi karier menjadi kendala utama bagi mereka untuk mengenal dunia TIK lebih jauh.

Kondisi ini memunculkan urgensi akan perlunya edukasi teknologi sejak dini, khususnya dalam bentuk sosialisasi mengenai peluang karir yang dapat ditempuh di bidang jaringan komputer. Edukasi ini tidak hanya penting untuk memperluas wawasan anak-anak panti, tetapi juga untuk membangun motivasi, memperkuat rasa percaya diri, serta membentuk pola pikir yang terbuka terhadap masa depan. Ketika mereka mengetahui bahwa dunia teknologi adalah dunia yang terbuka bagi siapa saja

yang mau belajar dan berusaha, mereka akan lebih terdorong untuk belajar dan membekali diri sejak dini.

Kegiatan sosialisasi mengenai peluang karir di bidang jaringan komputer di Panti Asuhan Daarul Hadlonah merupakan salah satu langkah konkret dalam menjembatani kesenjangan ini. Melalui kegiatan ini, anak-anak diperkenalkan dengan berbagai profesi yang bisa digeluti di bidang jaringan komputer, mulai dari network technician, administrator jaringan, engineer jaringan, hingga konsultan jaringan. Mereka juga dikenalkan dengan jalur pendidikan yang dapat diambil, seperti program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK, serta jurusan Teknik Informatika atau Sistem Komputer di perguruan tinggi.

Sosialisasi ini tidak hanya menyajikan informasi secara teoritis, tetapi juga dirancang dengan metode yang interaktif dan komunikatif, disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman peserta. Dengan pendekatan yang menarik, anak-anak dapat lebih mudah memahami materi, merasa terlibat secara emosional, dan membangun rasa percaya diri bahwa mereka juga mampu bersaing di dunia teknologi. Materi disampaikan secara sederhana namun tetap informatif, dan disertai dengan sesi diskusi atau tanya jawab untuk mendorong partisipasi aktif.

Kegiatan ini juga membawa nilai strategis dalam pembangunan sumber daya manusia jangka panjang. Anak-anak panti bukan sekadar kelompok yang perlu dibantu secara materi, tetapi juga merupakan potensi besar yang bisa dikembangkan menjadi generasi muda unggul jika mendapatkan pendidikan dan arahan yang tepat. Memberikan mereka akses informasi karir di bidang jaringan komputer akan membuka peluang bagi mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jalur yang relevan, mengikuti pelatihan atau sertifikasi, hingga pada akhirnya mampu bekerja di sektor profesional.

Selain itu, kegiatan seperti ini juga memperkuat peran pendidikan nonformal dalam mendukung pendidikan formal yang mereka terima. Di tengah keterbatasan fasilitas dan tenaga pendidik yang mungkin belum mampu mengakomodasi pendidikan teknologi secara optimal, kehadiran pihak luar yang memberikan pelatihan atau sosialisasi dapat menjadi pelengkap yang sangat berharga. Ini sekaligus menunjukkan bahwa pembangunan pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara lembaga formal, masyarakat, dan dunia industri.

Dampak jangka panjang dari kegiatan semacam ini juga mencakup perubahan pola pikir anak-anak panti. Dari yang semula merasa pasrah atau tidak memiliki harapan terhadap masa depan, menjadi lebih optimis dan memiliki visi yang jelas mengenai profesi yang ingin dicapai. Mereka mulai menyadari bahwa latar belakang sosial ekonomi bukanlah penghalang mutlak untuk meraih sukses, selama mereka memiliki kemauan untuk belajar dan akses terhadap informasi yang tepat.

Namun, untuk mencapai hasil yang maksimal, kegiatan ini tentu tidak bisa dilakukan sekali saja. Dibutuhkan keberlanjutan program dan pendampingan yang konsisten,

seperti penyediaan akses internet, pelatihan lanjutan, mentoring dari praktisi teknologi, dan pembukaan jalur beasiswa ke sekolah kejuruan atau perguruan tinggi. Keterlibatan lebih luas dari berbagai pihak seperti pemerintah, dunia usaha, komunitas IT, serta lembaga filantropi sangat diperlukan untuk memastikan bahwa inisiatif awal ini bisa berkembang dan berdampak luas.

Salah satu cara untuk membangkitkan minat anak-anak terhadap bidang jaringan komputer adalah dengan memberikan gambaran konkret mengenai jenis-jenis profesi yang dapat mereka tekuni di masa depan. Misalnya, seorang Network Administrator bertanggung jawab untuk mengelola dan memelihara jaringan dalam organisasi agar tetap berjalan optimal. Profesi ini sangat dibutuhkan di perusahaan, sekolah, rumah sakit, hingga instansi pemerintahan. Ada pula Network Engineer, yang berperan dalam merancang dan membangun jaringan komputer, baik secara lokal maupun global. Bagi mereka yang memiliki minat pada keamanan informasi, profesi Cybersecurity Specialist atau Network Security Analyst menjadi pilihan yang sangat relevan. Tak kalah menarik, peran sebagai Technical Support atau Field Technician juga penting dalam mendukung operasional sistem jaringan.

Dengan berkembangnya teknologi seperti Internet of Things (IoT), cloud computing, dan 5G, peran jaringan komputer semakin luas dan terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari. Maka, peluang kerja di bidang ini bukan hanya tersedia di kota besar atau perusahaan teknologi raksasa saja, melainkan juga di wilayah yang sedang berkembang, termasuk daerah-daerah pedesaan yang mulai menerapkan digitalisasi layanan.

Untuk menggambarkan lebih jauh pentingnya akses teknologi, mari kita lihat data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Kemkominfo, yang menunjukkan bahwa meskipun tingkat kepemilikan perangkat digital di Indonesia terus meningkat, namun masih terdapat kesenjangan digital yang signifikan antara masyarakat perkotaan dan pedesaan. Misalnya, berdasarkan data BPS 2023, persentase rumah tangga yang memiliki akses internet di perkotaan mencapai 80%, sementara di pedesaan hanya sekitar 52%. Di antara kelompok usia 10-19 tahun, ketimpangan akses internet juga mencolok antara mereka yang tinggal dengan keluarga dan mereka yang tinggal di panti asuhan atau lembaga sosial. Hal ini menjadi tantangan besar dalam mewujudkan pemerataan pendidikan dan pelatihan teknologi informasi.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang relevan seperti penelitian yang dilakukan oleh (Aesijah et al., 2023). Dari hasil temuannya menunjukkan bahwa pengabdian ini mencakup peningkatan keterampilan praktis anak-anak panti asuhan, seperti kemampuan berkomunikasi, manajemen keuangan pribadi, dan kemandirian dalam melakukan tugas-tugas harian. Selain itu, peningkatan rasa percaya diri dan motivasi untuk mencapai tujuan hidup juga menjadi bagian integral dari hasil yang dicapai. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Anisa et al., 2020) dari hasil temuannya menunjukkan bahwa Panti asuhan Pajar Iman Azzahra memiliki komitmen yang sangat kuat untuk membina anak-anaknya dalam bentuk menyediakan

sandang, pangan dan papan serta pendidikan, terutama pendidikan agama. Para pengurus panti asuhan Pajar Iman Azzahra juga sangat giat mencari pendanaan kemana pun dalam bentuk proposal-proposal dan minta sumbangan dari donatur untuk kelangsungan kehidupan anak-anak di panti asuhan Pajar Iman Azzahra. Untuk meningkatkan kemampuan penguasaan teknologi infomasi dan administrasi, anak panti asuhan sangat membutuhkan pengelolaan data dengan angka dan grafik menggunakan Microsoft Office yang juga bagian dari pelajaran di sekolah tidak maksimal karena hanya belajar teori saja dan juga akan dapat membantu pengelolaan data, angka dan grafik di bagian administrasi Panti Asuhan Pajar Iman Azzahra.

Namun, bukan berarti anak-anak dari panti asuhan tidak bisa bersaing. Telah banyak contoh kisah sukses dari individu yang berasal dari latar belakang kurang mampu namun berhasil membangun karier di bidang teknologi. Salah satunya adalah kisah seorang pemuda dari panti asuhan di Bandung yang, setelah mengenal dunia komputer melalui kegiatan relawan, akhirnya berhasil melanjutkan pendidikan ke sekolah kejuruan, mendapatkan sertifikasi jaringan dari Cisco (CCNA), dan kini bekerja di perusahaan penyedia layanan internet ternama di Jakarta. Kisah-kisah semacam ini perlu diangkat dalam kegiatan sosialisasi agar dapat menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi anak-anak (Nkongolo et al., 2023).

Keberhasilan individu-individu seperti ini tentu tidak terlepas dari peran banyak pihak. Pemerintah, melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo), telah meluncurkan berbagai program pelatihan digital untuk anak muda, termasuk program Digital Talent Scholarship yang memberikan pelatihan gratis di bidang jaringan, cloud, dan keamanan siber. Selain itu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) juga terus mendorong pengembangan kurikulum SMK berbasis industri agar selaras dengan kebutuhan pasar kerja, termasuk bidang teknologi informasi (Purwanto et al., 20022).

Dari sisi swasta, berbagai perusahaan teknologi besar seperti Cisco, Microsoft, dan Google telah menggagas inisiatif global yang bertujuan memperluas literasi digital ke komunitas-komunitas yang belum terjangkau. Cisco Networking Academy, misalnya, menyediakan kurikulum jaringan komputer yang bisa diakses secara gratis oleh siswa dan guru di seluruh dunia. Komunitas lokal juga bisa bekerja sama dengan program semacam ini untuk membuka kelas pelatihan atau bimbingan karier (Tamrin, 2020).

Namun, agar program-program ini dapat benar-benar menyentuh anak-anak panti asuhan, dibutuhkan kerja sama strategis antara lembaga sosial, sekolah, komunitas teknologi, dan pemerintah daerah. Panti asuhan harus dilibatkan secara aktif dalam ekosistem pendidikan vokasi dan digital. Misalnya, melalui penunjukan mentor teknologi yang secara berkala memberikan pelatihan dasar, penyediaan perangkat komputer bekas yang masih layak pakai, hingga penyelenggaraan lomba atau pameran hasil karya digital anak-anak panti (Tamrin, 2020).

Selain pelatihan teknis, aspek pembinaan karakter dan motivasi juga tidak kalah

penting. Dunia teknologi menuntut pembelajaran yang adaptif, kritis, dan terus ingin belajar. Oleh karena itu, kegiatan pembinaan juga harus mencakup penguatan soft skills seperti kerja sama tim, komunikasi, pemecahan masalah, dan kepemimpinan. Dalam kegiatan sosialisasi, bisa disisipkan sesi berbagi pengalaman dari praktisi IT yang sukses, agar anak-anak bisa melihat bahwa profesi di bidang ini bukanlah hal yang mustahil untuk dicapai (Xie et al., 2022).

Dengan memberikan akses informasi, keterampilan, dan semangat kepada anak-anak panti asuhan untuk mengenal dunia jaringan komputer, kita tidak hanya membuka pintu karier bagi mereka, tetapi juga ikut menciptakan pemerataan sumber daya manusia unggul di Indonesia. Anak-anak ini berpotensi menjadi pionir perubahan di lingkungan sekitarnya, bahkan dapat berkontribusi dalam mewujudkan transformasi digital nasional. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan peluang karir yang tersedia dalam bidang jaringan computer.

B. Methods

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif. Metode deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis dan mendalam (Sugiyono, 2019), mengenai kegiatan sosialisasi peluang karir dalam bidang jaringan komputer yang dilaksanakan di Panti Asuhan Daarul Hadlonah. Sementara itu, pendekatan partisipatif digunakan karena peneliti sekaligus bertindak sebagai pelaksana kegiatan yang terlibat langsung dalam setiap tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pendekatan ini dipilih agar interaksi dengan subjek penelitian, yakni anak-anak panti asuhan, dapat dilakukan secara intensif dan bermakna. Selain memberikan informasi dan edukasi, kegiatan ini juga bertujuan untuk membangkitkan motivasi serta membuka wawasan peserta terhadap dunia karir di bidang teknologi jaringan komputer.

Penelitian ini dilaksanakan di Panti Asuhan Daarul Hadlonah yang berlokasi di Komplek Pondok Pesantren Azzuhriyah, Jalan MT. Haryono Karangsentul, Kecamatan Padamara, Kabupaten Purbalingga. Waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan pada bulan [isi bulan pelaksanaan], setelah tahap perencanaan dan koordinasi dilakukan selama kurang lebih dua minggu sebelumnya. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak asuh Panti Asuhan Daarul Hadlonah yang berjumlah 41 orang. Mereka terdiri dari anak-anak yatim, piatu, yatim piatu, dan dhuafa yang sedang mengenyam pendidikan formal. Subjek penelitian dipilih karena mereka termasuk dalam kelompok masyarakat yang memiliki keterbatasan akses terhadap informasi karir dan teknologi, padahal sebenarnya memiliki potensi besar untuk dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi partisipatif, wawancara tidak langsung, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan berlangsung untuk mencermati antusiasme, keterlibatan peserta, serta dinamika yang muncul dalam setiap sesi. Wawancara tidak langsung dilakukan dalam bentuk diskusi dan tanya jawab antara pemateri dan

peserta, yang bertujuan untuk menggali sejauh mana pemahaman dan ketertarikan anak-anak terhadap materi yang disampaikan. Dokumentasi berupa foto dan video juga dilakukan untuk mencatat momen penting selama kegiatan berlangsung dan digunakan sebagai bahan evaluasi (Sugiyono, 2019).

Proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, dilakukan koordinasi awal dengan pengurus panti melalui komunikasi via WhatsApp dan kunjungan langsung untuk menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan. Koordinasi ini meliputi penentuan tanggal pelaksanaan, jumlah peserta, tempat, serta kebutuhan teknis seperti proyektor dan konsumsi. Tahap selanjutnya adalah persiapan, di mana tim menyiapkan materi PowerPoint, logistik, konsumsi, dan hadiah untuk peserta. Pembagian tugas dilakukan di antara anggota kelompok agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan lancar dan terstruktur. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan pembukaan, pembacaan doa, dan pembagian kelompok kecil. Dilanjutkan dengan pemaparan materi secara interaktif, sesi tanya jawab, ice breaking, kuis interaktif, serta penutupan dengan pemberian hadiah kepada peserta yang aktif dan kelompok terbaik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dianalisis dengan cara mendeskripsikan hasil observasi, dokumentasi, dan diskusi selama kegiatan untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan. Analisis ini mencakup identifikasi tingkat pemahaman peserta terhadap materi, semangat belajar yang ditunjukkan, serta perubahan sikap atau motivasi yang tampak setelah kegiatan berlangsung (Sugiyono, 2019). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai pentingnya akses informasi karir di bidang jaringan komputer bagi anak-anak panti asuhan sebagai bagian dari upaya membekali mereka untuk menghadapi tantangan dunia kerja di era digital.

C. Results and Discussion

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan sosialisasi mengenai peluang karir di bidang jaringan komputer dilaksanakan dengan tiga tahapan utama: perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pengurus Panti Asuhan Daarul Hadlonah, baik melalui komunikasi digital (WhatsApp) maupun kunjungan langsung ke lokasi. Proses ini berlangsung dua minggu sebelum hari H dan bertujuan untuk menyampaikan maksud kegiatan, meminta persetujuan mitra, serta merancang teknis pelaksanaan, termasuk jadwal, tempat, dan jumlah peserta.

Tahap persiapan berfokus pada pemenuhan kebutuhan teknis dan non-teknis kegiatan, meliputi: (1) penyediaan konsumsi ringan bagi peserta; (2) penyediaan hadiah sebagai bentuk apresiasi; (3) penyusunan materi presentasi dalam format

PowerPoint; dan (4) pengumpulan logistik kegiatan seperti proyektor, alat tulis, dan alat dokumentasi. Seluruh tim dibagi berdasarkan peran, termasuk pemateri, koordinator konsumsi dan logistik, MC, dokumentator, hingga bendahara.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan berlangsung secara sistematis, diawali dengan pembukaan, pengenalan MC dan tujuan kegiatan, lalu pembagian peserta ke dalam 8 kelompok kecil. Materi inti disampaikan selama 25 menit dengan pendekatan yang komunikatif dan bahasa yang sederhana agar dapat diserap oleh anak-anak panti. Selanjutnya, dilakukan sesi tanya jawab, istirahat (ishoma), ice breaking, kuis interaktif, serta sesi kesan dan pesan. Acara ditutup dengan pembagian hadiah dan dokumentasi.

Antusiasme dan Respons Peserta

Kegiatan ini berhasil menciptakan suasana edukatif yang aktif dan menyenangkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak panti menunjukkan antusiasme yang tinggi sepanjang kegiatan berlangsung. Hal ini ditunjukkan dari sikap aktif mereka dalam mendengarkan materi, menjawab pertanyaan, serta keterlibatan mereka dalam permainan dan kuis. Partisipasi aktif dari peserta juga menandakan bahwa pendekatan yang digunakan dalam penyampaian materi, yaitu melalui visual, diskusi, dan permainan, sesuai dengan karakteristik mereka sebagai pelajar yang belum akrab dengan dunia teknologi.

Keterlibatan peserta tidak bersifat pasif. Mereka menjawab pertanyaan dengan penuh semangat, berdiskusi, bahkan menanggapi penjelasan pemateri dengan pertanyaan balik yang relevan. Anak-anak panti menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi peluang karir, dan bahkan beberapa dari mereka menanyakan bagaimana caranya menjadi teknisi jaringan, atau jurusan apa yang harus diambil agar bisa bekerja di bidang tersebut. Hal ini menandakan bahwa kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga membangkitkan kesadaran karir dan cita-cita.

Pemahaman Terhadap Materi

Kemampuan peserta dalam memahami materi dapat dilihat dari dua indikator utama: (1) keterlibatan dalam sesi tanya jawab dan (2) keberhasilan menjawab kuis interaktif dan teka-teki silang yang disiapkan oleh tim pelaksana. Dalam kegiatan kuis, anak-anak mampu menjawab dengan benar beberapa pertanyaan mendasar seperti pengertian jaringan komputer, contoh profesi di bidang tersebut, dan nama-nama jurusan SMK yang relevan dengan bidang teknologi informasi.

Kemampuan peserta menjawab pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa materi berhasil ditransfer dan diterima dengan baik. Hal ini memperkuat pentingnya penyampaian materi dengan cara yang visual, naratif, dan kontekstual, karena sebagian besar peserta merupakan pelajar dari latar belakang pendidikan yang minim paparan terhadap dunia TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Efektivitas Metode Penyampaian dan Media

Metode interaktif menjadi pendekatan utama dalam kegiatan ini. Tidak hanya penyampaian satu arah dari pemateri, namun juga melibatkan diskusi dua arah, kuis, permainan edukatif, dan refleksi peserta. Pendekatan ini dinilai efektif karena selain menumbuhkan minat, juga memperkuat daya ingat terhadap materi. Media PowerPoint yang digunakan pun disusun dengan desain menarik, warna yang cerah, dan penjelasan singkat yang mudah dipahami oleh peserta usia sekolah dasar dan menengah.

Permainan ice breaking seperti gerakan lucu ("sikut, sikat, sakit") membuat suasana cair dan peserta lebih rileks menerima materi. Begitu juga kuis interaktif dan TTS (Teka-Teki Silang) menjadi alat asesmen informal untuk mengetahui sejauh mana anak-anak memahami topik yang dijelaskan. Strategi ini terbukti mampu mempertahankan fokus peserta sepanjang kegiatan dan menanamkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penguatan Motivasi Melalui Apresiasi

Pemberian hadiah kepada kelompok terbaik dan peserta paling aktif memberikan dampak signifikan terhadap semangat dan partisipasi peserta. Sebanyak empat kelompok terbaik diberikan hadiah berdasarkan jumlah poin yang mereka kumpulkan dari menjawab pertanyaan, serta satu peserta individu diberikan hadiah karena keaktifan luar biasa selama kegiatan berlangsung. Strategi pemberian apresiasi ini memperlihatkan bahwa peserta lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi, mendengarkan dengan sungguh-sungguh, dan tidak segan untuk menjawab ataupun bertanya.

Penting untuk dicatat bahwa dalam konteks panti asuhan, di mana anak-anak sering kali hidup dengan keterbatasan pengakuan dan penghargaan, bentuk apresiasi sekecil apapun memiliki nilai psikologis yang besar. Hal ini selaras dengan pendekatan pendidikan yang menekankan pentingnya penguatan afeksi dan motivasi intrinsik, bukan hanya kognisi.

Refleksi Peserta (Kesan dan Harapan)

Pada sesi penutup, anak-anak panti menyampaikan kesan positif terhadap kegiatan ini. Mereka mengungkapkan rasa senang karena bisa mengenal lebih jauh tentang dunia teknologi dan jaringan komputer yang sebelumnya dianggap asing. Beberapa peserta mengaku bahwa kegiatan ini membuat mereka memiliki cita-cita baru, seperti menjadi teknisi komputer, admin jaringan, atau bahkan pengajar di bidang teknologi. Mereka juga menyampaikan harapan agar kegiatan semacam ini bisa diadakan kembali dengan tema yang lebih luas, seperti internet, pemrograman, atau penggunaan komputer.

Refleksi ini menandakan bahwa kegiatan ini tidak hanya bersifat satu arah (transfer ilmu), tetapi juga memantik proses perencanaan masa depan bagi peserta. Anak-anak

panti yang awalnya belum memiliki gambaran tentang karir, kini mulai menyusun harapan dan tujuan yang lebih terarah. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil menanamkan nilai-nilai orientasi karir, yang sangat krusial dalam konteks pendidikan anak-anak dari kelompok rentan seperti penghuni panti asuhan.

D. Conclusions

Kegiatan sosialisasi bertajuk "Peluang Karir dalam Bidang Jaringan Komputer" di Panti Asuhan Daarul Hadlonah memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman dan motivasi anak-anak panti mengenai dunia kerja di bidang teknologi informasi. Melalui metode penyampaian yang interaktif, materi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta, serta kegiatan yang menyenangkan seperti kuis dan ice breaking, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif. Mereka tidak hanya mampu memahami dasar-dasar konsep jaringan komputer dan jalur pendidikan yang relevan, tetapi juga mulai menyusun harapan dan cita-cita dalam bidang tersebut. Pemberian apresiasi kepada peserta aktif juga menjadi motivator penting yang memperkuat semangat belajar mereka. Berdasarkan hasil yang diperoleh, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis partisipatif sangat efektif untuk menjangkau anak-anak dari kelompok rentan seperti penghuni panti asuhan. Dengan memberikan akses informasi dan motivasi yang tepat, anak-anak yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam hal wawasan karir kini memiliki semangat baru dalam merancang masa depan di era digital. Oleh karena itu, kegiatan serupa sebaiknya dilaksanakan secara berkelanjutan dengan topik teknologi lainnya agar mereka terus mendapatkan bimbingan dan inspirasi yang mendukung kemandirian dan kesiapan karir di masa depan.

References

- Aesijah, M., Prihartanti, S., & Pratisti. (2023). "Pemberdayaan Anak Yatim Melalui Program Pelatihan Keterampilan Teknis di Panti Asuhan Ulil Abshar Dau, Malang", *Community Development Journal*, 4(6). tataelksi.com+9journal.universitaspahlawan.ac.id+9ejournal.universitaspgridelta.ac.id+9.
- Anisa, N., Sinulingga, B., Manahan, O., & Panggabean, E. (2020) "Pengenalan & Pelatihan Microsoft Office untuk Anak Panti Asuhan Yayasan Adonai Cinta Kasih", *Jurnal COSCIS Unilak*. journal.unilak.ac.id.
- Chakravarty, S., Lundberg, M., Nikolov, P., & Zenker, J. (2020). "Vocational Training Programs and Youth Labor Market Outcomes: Evidence from Nepal", *arXiv.org*.
- Firdian, F., Rahmelina, L., & Stephane, I. (2020). "Maximizing Internet In Learning Di Panti Asuhan Muhammadiyah dan Panti Asuhan Nurul Hikmah Kota Padang", *Jurnal PADI*, 1(2) journal.universitaspahlawan.ac.id+3ejournal.universitaspgridelta.ac.id+3ejou

[rnal.universitaspgridelta.ac.id+3jurnal.polinema.ac.id](http://jurnal.universitaspgridelta.ac.id+3jurnal.polinema.ac.id).

Irianto, S. Y., Agus, I., Febriani, O. M., & Yuliawati, D. (2021). Pelatihan Keterampilan Komputer Bagi Anak-Anak Panti Asuhan Rumah Yatim Bandar Lampung, *Jurnal Lentera Widya*, 1(1), 30-34. jurnal.darmajaya.ac.id.

Muzakhim Imammuddin, A., Sepriandi W. Y., & Hadiwiyatno, A. N. (2024). "Pengenalan dan Pelatihan Penggunaan Internet of Things pada Peserta Didik Panti Asuhan Al Husna untuk Peningkatan Pemahaman Revolusi Industri", *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat*, 11(2). jurnal.darmajaya.ac.id+3journal.universaspahlawan.ac.id+3ejournal.universitaspgridelta.ac.id+3jurnal.polinema.ac.id.

Nkongolo, M., Mennega, N., & van Zyl, I. (2023). "Cybersecurity Career Requirements: A Literature Review", *arXiv*. indeed.com+7arxiv.org+7careeronestop.org+7.

Purwanto, K., Wahyudi, W., & Setyonugroho, W. (2022). Pengembangan Fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi di Panti Asuhan Yatim Putri Aisyiyah Serangan, Yogyakarta, *Prosiding SemnasPPM UMY*. prosiding.umy.ac.id.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26 ed.). Bandung: Alfabeta.

Tamrin, M. (2020). "Pelatihan Instalasi Perangkat Lunak dan Operator Komputer untuk Anak-Anak Panti Asuhan Aisyiyah Kupang", *Jurnal PKM UNMUH Kupang*. arxiv.org+10e-journal.unmuhkupang.ac.id+10jurnal.darmajaya.ac.id+10.

Xie, Y., Liu, Y., & Zou, F. (2022). "Reform and Practice of Computer Application Technology Major Construction and Development in Higher Vocational Colleges in China", *arXiv*. arxiv.org.