



### IMPLEMENTASI PELATIHAN KOMPUTER BAGI WARGA BELAJAR PROGRAM KOMPUTER PKBM BUANA MEKAR DESA WARGASETRA KEC. TEGALWARU KAB. KARAWANG

**Hasbi Maulana Robby, Dayat Hidayat, Uum Suminar**  
Pendidikan Masyarakat, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia  
hasbimaularobby@gmail.com

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses pelatihan komputer bagi warga belajar PKBM Buana Mekar Desa Wargasetra Kec. Tegalwaru Kab. Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini dilakukan di PKBM Buana Mekar Desa Wargasetra Kec. Tegalwaru Kab. Karawang. Beberapa subjek yang diambil yaitu satu pengelola PKBM, satu tutor PKBM dan 2 warga belajar PKBM. Data yang diperoleh melalui teknik wawancara, observasi dan juga studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pelatihan yang dilakukan PKBM Buana Mekar berlangsung dengan cukup baik meskipun terkendala di sarana dan juga prasarana, tidak membuat antusiasme warga belajar menciut. Mereka malah lebih semangat.

**Kata kunci** : proses; pelatihan; warga belajar.

#### Abstract

*This study aims to describe how the computer training process for residents learning PKBM Buana Mekar Desa Wargasetra Kec. Tegalwaru Kab. Karawang. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. This research was conducted at PKBM Buana Mekar, Wargasetra Village, Kec. Tegalwaru Kab. Karawang. Some of the subjects taken were one PKBM manager, one PKBM tutor and 2 PKBM learning residents. Data obtained through interview techniques, observation and documentation studies. The results showed that the training process carried out by PKBM Buana Mekar went quite well even though it was constrained by facilities and infrastructure, it did not make the enthusiasm of the citizens to learn to wane. They are even more excited.*

**Keywords:** process; training; learning citizen.

## I. PENDAHULUAN

Dewasa ini, kita telah memasuki era globalisasi. Era yang tingkat kemajuannya semakin meningkat dengan persaingan yang semakin ketat. Semakin hari semakin banyaknya ciptaan-ciptaan ilmuwan yang memasuki bidang kehidupan manusia. Secara tidak langsung, hal tersebut mewajibkan manusia untuk mengenali dan menguasai teknologi tersebut. Ketika seseorang tidak mampu menguasai teknologi yang telah merambah dengan pesat, dapat dipastikan orang tersebut akan kesulitan

Diserahkan: 24-08-2022 Disetujui: 03-01-2023. Dipublikasikan: 04-01-2023



**Kutipan:** Robby, H. M., Hidayat, D., & Suminar, U. (2023). Implementasi Pelatihan Komputer Bagi Warga Belajar Program Komputer PKBM Buana Mekar Desa Wargasetra Kec. Tegalwaru Kab. Karawang. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 21-29.

dalam beradaptasi dengan lingkungan luar Keterampilan menurut Oemar Hamalik dalam (Hidayatulloh:2019) adalah kemampuan berbuat sesuatu dengan baik. Berbuat sesuatu ini dengan kata lain yaitu melakukan suatu pelatihan yang berkaitan dengan kemajuan teknologi yaitu pelatihan komputer.

Menurut R. Wayne Mondy (Niati, Soelistiono, Ariefiantoro: 2018) menyatakan bahwa pelatihan dan pengembangan (training and development) merupakan jantung dari upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi karyawan dan kinerja organisasi. Maka dari itu penting sekali melakukan pelatihan dalam pengembangan diri agar meningkatkan kompetensi diri. Apalagi teknologi seperti komputer sangat dibutuhkan pada kehidupan sehari-hari. Contohnya dalam mengerjakan sebuah pekerjaan di kantor pasti menggunakan komputer/laptop sebagai alat mempermudah pekerjaan. Lalu untuk persaingan di dunia kerja sekarang perusahaan banyak yang ingin mencari para calon pekerjanya yang mahir dalam menggunakan komputer/laptop.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat atau lebih disingkat dengan PKBM adalah suatu wadah berbagai kegiatan pembelajaran masyarakat diarahkan pada pemberdayaan potensi untuk menggerakkan pembangunan di bidang sosial, ekonomi, dan budaya. Tujuan PKBM, memperluas kesempatan warga masyarakat, khususnya yang tidak mampu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap mental yang diperlukan untuk mengembangkan diri dan bekerja mencari nafkah. Banyak sekali program yang ada di PKBM dan salah satunya ialah program pelatihan komputer. Menurut (Mustofa Kamil, 2011: 86) PKBM didefinisikan sebagai : “PKBM adalah sebuah lembaga pendidikan yang dikembangkan dan dikelola oleh masyarakat serta diselenggarakan di luar sistem pendidikan formal baik di perkotaan maupun di pedesaan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan belajar kepada seluruh lapisan masyarakat agar mereka mampu membangun dirinya secara mandiri sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya”

Penelitian yang dilakukan oleh Hani Nurandini Hidayatulloh “IMPLEMENTASI PROGRAM PELATIHAN KOMPUTER BAGI WARGA BELAJAR PAKET C DI PKBM BINA TERAMPIL MANDIRI KERTAWANGI” Program Studi Pendidikan Masyarakat Universitas IKIP Siliwangi. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan yaitu terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat dari pelatihan komputer PKBM Bina Terampil Mandiri Kertawangi.

Selain penelitian serupa juga dilakukan oleh Wahyu Winandi dan Muhammad Arief Rizka yang berjudul “Implementasi Pelatihan Lifeskill untuk Meningkatkan Motivasi Berwirausaha Wanita Tuna Susila di Panti Sosial Karya Budi Rini” Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Universitas IKIP Mataram. Pada penelitian ini memiliki kesimpulan proses penyelenggaraan pelatihan tata boga telah terselenggara dengan cukup baik, pengelola program menyelenggarakan kegiatan pelatihan dengan mealui tahapan manajemen program pelatihan seperti perencanaan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, monitoring, evaluasi dan tindak lanjut. Dari keseluruhan kegiatan pelatihan, warga belajar dilibatkan dalam proses pengelolaan program sebagai bentuk

meningkatkan partisipasi warga belajar dalam mensukseskan program pelatihan lifeskill tata boga yang telah diselenggarakan. Dari dua isi penelitian yang pernah ada tersebut dalam penelitian ini akan membahas dalam aspek perencanaan, pelaksanaan dan juga penilaian yang mana Desa Wargasetra merupakan desa yang masih minim teknologi.

Desa Wargasetra merupakan desa yang termasuk pelosok di Kabupaten Karawang. Minimnya teknologi disana membuat banyak penduduk yang masih kurang dalam memahami teknologi termasuk komputer. Tetapi daripada itu PKBM Buana Mekar memiliki antusias belajar yang tinggi sehingga para warga belajar disana memiliki minat yang tinggi untuk mengenali komputer. Tujuan dari penulisan ini ingin mengulas bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan juga penilaian pelatihan komputer dan juga faktor pendukung, penghambat ditengah teknologi yang masih minim. Desa pelosok yang lainnya pun mungkin membutuhkan yang namanya pelatihan komputer agar meratanya teknologi di Indonesia agar penduduk tidak ketinggalan teknologi.

Penulisan ini selain bermanfaat bagi pembaca, juga bermanfaat bagi PKBM Buana Mekar karena menjadi bahan acuan untuk mengupgrade PKBM agar menjadi lebih baik.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Melalui studi kasus, peneliti dapat memasuki unit-unit sosial tersebut dengan minimal batasan. Beberapa hasil deskripsi digunakan untuk menemukan rumusan yang pada akhirnya akan mengarah pada sebuah penyimpulan dari peneliti sebagai hasil dari implementasi pelatihan keterampilan komputer bagi warga belajar program komputer di PKBM Buana Mekar Desa Wargasetra Kec. Tegalwaru Kab. Karawang.

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Wargasetra, Kecamatan Tegalwaru, Kabupaten Karawang. Instrumen yang digunakan yaitu dengan wawancara beberapa orang yang terkait dalam penelitian ini seperti satu pengelola PKBM, satu tutor dan juga dua warga belajar PKBM Buana Mekar. Selain wawancara, observasi dan juga studi dokumentasi juga menjadi instrumen dalam mengumpulkan data.

Selain itu sebelum melakukan penelitian pastinya mencari informasi sementara mengenai PKBM Buana Mekar seperti melakukan studi pendahuluan, membuat kisi kisi penelitian dan juga pedoman wawancara, mengurus beberapa perizinan lalu setelah itu baru melakukan observasi dan mengambil sampel langsung kelapangan dengan melakukan wawancara

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Proses pelatihan keterampilan komputer bagi warga belajar PKBM Buana Mekar**

Saat melakukan pelatihan di PKBM Buana Mekar, kami tidak menggunakan silabus sebagai rencana pelatihan, kami hanya mengajarkan dasar-dasar

implementasi komputer. Silabus adalah rencana pembelajaran untuk sekelompok mata pelajaran dengan tema tertentu dan mencakup standar kompetensi, kompetensi inti, materi pembelajaran, indikator, penilaian, waktu dan sumber belajar yang dikembangkan oleh masing-masing satuan pendidikan (Mulyasa, 2010: 190). PKBM Buana Bloom juga tidak memiliki RPP. Muslich (2008: 45) yang menyatakan bahwa, “RPP adalah rancangan pembelajaran mata pelajaran per unit yang akan diterapkan guru dalam pembelajaran di kelas. Walaupun tidak mempunyai rpp dan juga silabus, para tutor bisa melatih para warga belajar dengan tujuan hanya melatih dasar dasar dalam komputer dan memperkenalkan komputer kepada warga belajar yang tidak mengenali atau awam soal komputer

Selain itu, di balik program pelatihan komputer ini adalah semangat warga belajar untuk belajar komputer, yang mendorong PKBM Buana Mekar untuk mengadakan pelatihan komputer. Juga, tujuannya hanya untuk membimbing dan mewujudkan apa yang diinginkan komunitas belajar. Padahal, desa Wargasetra yang masih terpencil membutuhkan teknologi untuk mengimbangnya. Hal ini sangat sependapat dengan ahli Ekawati (Taufik dan Islil, 2013:136), yang mengatakan: Tujuan dari keputusan kebijakan yang dibuat. Strategi yang digunakan tutor biasanya hanya memberikan praktik langsung kepada komunitas belajar, dan sedikit teori menjelaskan sedikit tentang cara menggunakan komputer. Penuh dengan praktik langsung dan sedikit teori. Penting untuk dapat memahami dasar-dasar aplikasi dan komponen komputer. Hal ini terkait dengan apa yang dikatakan Gordon (Mulyadi, 2015:24). Adapun jumlah warga belajar yang mengikuti pelatihan komputer hanya 15 orang saja.

Tabel 1. Daftar Jumlah Warga Belajar PKBM Buana Mekar

No.	Keterangan	Jumlah
1	Paket A	5
2	Paket B	16
3	Paket C	56
4	Pelatihan Komputer	15
Total		77

Sumber: Monografi Lembaga

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014). Media pembelajaran sangat mempengaruhi jalannya pembelajaran, berlaku juga ketika kita memasuki pelatihan komputer, ketika media yang digunakan cukup memadai maka pelatihan akan berjalan dengan efisien. Media yang digunakan dalam pelatihan komputer yaitu hanya komputer saja. Tambahan dari media lainnya yaitu papan tulis, meja kursi dan alat penunjang pelatihan lainnya. Selain itu pelatihan dilakukan seminggu sekali dalam waktu 2 jam saja. Dengan kondisi sarana yang memang kurang memadai karena hanya ada 3 komputer yang dapat beroperasi dan tambahan laptop bagi yang mempunyai. Untuk prasarana masih tergolong bagus karena masih menumpang dengan gedung SD terdekat.

Tabel 2. Waktu Pelatihan

Hari	Waktu
Sabtu	120 menit
Minggu	120 menit

Sumber: Hasil Wawancara

Mulyasa (2004:49) memaparkan bahwa yang disebut dengan sarana belajar merupakan segala peralatan yang secara langsung digunakan oleh guru atau siswa dalam proses belajar mengajar contohnya seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi, serta media pembelajaran. Media yang digunakan dalam pelatihan komputer PKBM Buana Mekar yaitu hanya komputer saja. Tambahan dari sarana lainnya yaitu papan tulis, meja kursi dan alat penunjang pelatihan lainnya. Selain itu pelatihan dilakukan seminggu sekali dalam waktu 2 jam saja. Menurut KBBI (2007: 999) sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan, alat, media. Dengan kondisi sarana yang memang kurang memadai karena hanya ada 3 komputer yang dapat beroperasi dan tambahan laptop bagi yang mempunyai. Sedangkan Menurut KBBI (2007: 999) prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses (usaha, pembangunan, proyek, dan sebagainya). Untuk prasarana masih tergolong bagus karena masih menumpang dengan gedung SD terdekat. Antusias warga belajar tetap kuat meskipun keterbatasan sarana, karena minat mereka yang tinggi ingin mengenali komputer membuat pelatihan tetap berjalan dengan sebagaimana mestinya.



Sumber. PKBM Buana Mekar

Gambar 1. Kondisi Prasarana PKBM Buana Mekar

Penilaian yang digunakan tutor kepada warga belajar yaitu hanya memberikan uji kompetensi berupa penghapalan dan pemahaman saja dalam kurun waktu 2 bulan sekali. Uman, (2007: 91), mengemukakan bahwa proses evaluasi adalah untuk mencoba menyesuaikan data objektif dari awal hingga akhir pelaksanaan program sebagai dasar penilaian terhadap tujuan program. Untuk kebanyakan PKBM memang mengadakan evaluasi sebagai dasar penilaian terhadap tujuan program, tetapi beda dengan PBKM Buana Mekar. Biasanya tidak ada evaluasi yang dilakukan tutor. Tutor hanya memberikan pemahaman tambahan untuk para warga belajar yang kurang paham dengan pelatihan komputer. Berdasarkan Undang – Undang No.20 Tahun 2003 Sisdiknas pasal (1) butir (4) menjelaskan bahwa warga belajar atau peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui

proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis tertentu. Biasanya ketika ANBK berlangsung warga belajar yang sudah mengikuti pelatihan komputer tidak akan kesulitan dalam mengerjakannya, dibanding warga belajar yang tidak atau belum mengikuti pelatihan komputer di PKBM Buana Mekar. Hal ini membuat para warga belajar yang mengikuti pelatihan komputer cukup puas ketika mengikuti kegiatan pelatihan komputer.

## B. Faktor Pendukung dan Penghambat Proses Pelatihan Komputer Bagi Warga Belajar PKBM Buana Mekar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti faktor pendukung adalah hal atau kondisi yang dapat mendorong atau menumbuhkan suatu kegiatan, usaha, atau produksi. Mulai dari dukungan moral yaitu dari teman dan keluarga, dukungan pekerjaan yaitu seperti tuntutan pekerjaan, dukungan niat dari diri kita sendiri sebagai warga belajar dan lainnya. Faktor pendukung juga bisa menjadi motivasi dalam melakukan pelatihan komputer agar pelatihan komputer dapat terlaksana dengan efisien. Faktor pendukung dalam pelatihan komputer cukup beragam. Mulai dari sarana seperti komputer meskipun masih sedikit, tutor yang dapat membimbing dan juga membina para warga belajar, dan juga faktor dukungan dari lingkungan dan juga pekerjaan. Berikut tabel faktor pendukung dari pengelola PKBM, tutor dan juga warga belajar.

Tabel 3. Faktor Pendukung Proses Pelatihan Komputer

Pengelola	Tutor	Warga Belajar
Memiliki sarana dalam membuat pelatihan komputer	Antusiasme warga belajar yang tinggi	Memiliki semangat belajar yang tinggi dalam teknologi.
Memiliki tutor yang dapat membina warga belajar	Menguasai materi yang akan di beri kepada warga belajar	Adanya tuntutan pekerjaan yang mengharuskan bisa komputer
Mempunyai tempat pelatihan yang memadai	Waktu tutor yang fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan warga belajar	Dorongan teman yang juga mengikuti pelatihan komputer

Sumber: Hasil Wawancara

Kamus besar Bahasa Indonesia (1990: 235), menjelaskan yang dimaksud dengan penghambat adalah hal yang menjadi penyebab atau karena hanya tujuan atau keinginan tidak dapat diwujudkan. Hambatan hambatan ini timbul karena terjadi dari beberapa faktor seperti waktu yang tidak cukup, kurangnya niat dalam mengikuti pelatihan komputer, tidak nyaman dengan tempat pelatihan, tutor yang membosankan dalam menyampaikan materi dan lain sebagainya. Tetapi hambatan seperti ini jangan dijadikan alasan untuk tidak mengikuti atau melanjutkan pelatihan komputer, justru menjadi acuan agar dapat dengan cepat membenahi apa yang menjadi penghambat dalam pelatihan komputer. Semua itu dilakukan agar tidak ada lagi yang namanya faktor penghambat dan membuat sebuah pelatihan menjadi efektif dan efisien. Hambatan ketika melakukan proses pelatihan komputer yaitu kurangnya sarana

komputer. Lalu gedung yang masih numpang yang membuat pelatihan komputer hanya bisa dilakukan di waktu weekend saja. Berikut tabel faktor penghambat dari pengelola PKBM, Tutor dan juga warga belajar

Tabel 4. Faktor Penghambat Proses Pelatihan Komputer

Pengelola	Tutor	Warga Belajar
Kurangnya sarana dalam pelatihan komputer	Tidak adanya silabus dan juga rpp	Tidak mempunyai komputer dirumah
Gedung yang masih menumpang membuat waktu pelatihan hanya dilakukan ketika <i>weekend</i>	Hanya memberi dasarnya saja, belum kepada pendalaman materi komputer	Sarana yang kurang memadai membuat pelatihan membutuhkan waktu yang lama
Media pelatihan yang kurang beragam	Minimnya sarana membuat pelatihan komputer kurang efektif	Kurangnya teori karena hanya mengandalkan praktek

Sumber: Hasil Wawancara

Dari faktor pendukung dan penghambat yang sudah dijabarkan, beberapa yang menjadi faktor penghambat sedang dibenahi oleh pengelola PKBM. Sehingga ketika faktor penghambat dapat dibenahi secara tuntas, maka warga belajar akan dengan mudah dan cepat memahami pelatihan komputer. Dengan begitu Desa Wargasetra akan mengejar ketertinggalan teknologi yang sudah berkembang pesat untuk saat ini. Selain itu desa Wargasetra dapat bersaing di dunia pekerjaan khususnya di karawang karena memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan komputer dengan baik.

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa proses pelatihan komputer di PKBM Buana Mekar berjalan dengan baik sesuai dengan teori yang sudah dijelaskan. Dengan antusiasme para warga belajar yang sangat tinggi dan tutor yang dapat membina para warga belajarnya dengan baik membuat pelatihan komputer berjalan dengan semestinya, meskipun masih banyak kekurangan – kekurangan yang masih harus di lengkapi guna meningkatkan pelatihan komputer agar lebih baik dan juga efisien. Para warga belajar jadi dapat memahami dasar dasar komputer dan juga bagaimana cara pengaplikasiannya. Meskipun terletak di daerah yang cukup terbelakang tetapi PKBM Buana Mekar tetap memberikan pemahaman teknologi yang terbaik agar pemahaman teknologi di indonesia dapat merata. Kurangnya sarana seperti komputer dan gedung yang masih menumpang semoga menjadi motivasi para pembaca dan juga para pemerintah agar dapat menyalurkan bantuan kepada PKBM Buana Mekar agar dapat tetap melakukan pelatihan komputer dengan baik dan juga efisien.

#### **V. DAFTAR PUSTAKA**

Anggari, R. S. (2020). *IMPLEMENTASI PROGRAM KURSUS KOMPUTER BERBASIS KOMPETENSI PADA WARGA BELAJAR KELAS REGULAR DAN NON REGULAR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR (Studi Kasus Pada Pendidikan*

*Kecakapan Hidup (Life Skills) di PKBM Al Istiqamah Kecamatan Mangunreja Kabupaten Tasikmalaya* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).

Diana, A., Utari, D. R., & Saputro, A. (2019). *Peningkatan mutu siswa dengan pelatihan Microsoft Office bagi siswa PKBM Jakarta Selatan*. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 2(3), 55-62.

Feladi, V., & Lesmana, C. (2018). *Aplikasi Pengolah Data Pada LPK (Lembaga Pelatihan Kursus) Sheza Komputer Pontianak*. *J. Edukasi dan Penelit. Inform*, 4(1), 60.

Hidayatulloh, H. N. (2019). *Implementasi Program Pelatihan Komputer bagi Warga Belajar Paket C di PKBM Bina Terampil Mandiri Kertawangi*. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(1), 59-68.

Juliasih, A. S. R. I. (2019). *Pengaruh program pelatihan komputer dasar terhadap kemampuan pendidik PAUD dalam pemanfaatan TIK di PKBM Sukamulya, Kelurahan Sukamulya, Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Marlinda, L., Supendar, H., Sulistianto, S. W., Radiyah, U., & Handayanna, F. (2019). *Implementasi microsoft word untuk mengolah laporan kegiatan karang taruna dan PKK Cipinang*. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Hal*, 61, 69.

Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). *Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(1), 83-95.

Niati, A., Soelistiyono, A., & Ariefiantoro, T. (2019). *Pengembangan Kemampuan Sumber Daya Manusia melalui Pelatihan Komputer Microsoft Office Excel untuk Meningkatkan Kinerja Perangkat Desa Mranggen*. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 10(1), 105-110.

Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.

Setiawan, D., Arifin, I., & Ardianto, R. (2018). *Implementasi Pengembangan Sistem Media Pembelajaran Pengenalan Komputer*. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 127-135.

Tamara, I. V. (2017). *ANALISIS DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEBSITE PADA PKBM REKSONEGARAN COVER* (Doctoral dissertation, Universitas AMIKOM Yogyakarta).

Wanti, L. P., & Tripustikasari, E. (2019). *Pelatihan Komputer Dasar Bagi Kader PKK dan Posyandu Di Desa Patikraja*. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 1(1), 17-23.

Widiastuti, N. (2014). *PENGELOLAAN PEMBELAJARAN PELATIHAN KOMPUTER APLIKASI MICROSOFT EXCEL 2010 DALAM RANGKA PENCAPAIAN HASIL BELAJAR BAGI WARGA BELAJAR DI PKBM BINA MEKAR CIMAH*

SELATAN. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(1), 92-105.

Winandi, W., & Rizka, M. A. (2018). *Implementasi Pelatihan Lifeskill untuk Meningkatkan Motivasi Berwirausaha Wanita Tuna Susila di Panti Sosial Karya Budi Rini. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(1), 109-118.

Yani, I. (2019). *Efektivitas Pembelajaran Komputer Bersertifikat Lembaga Kursus Dan Pelatihan Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Paket C. Jurnal Ilmiah Visi*, 14(2), 103-112.

YOGI, Y. (2019). *PENGARUH PELATIHAN KOMPUTER PADA PROGRAM KESETARAAN PAKET C TERHADAP TINGKAT KEPUASAN WARGA BELAJAR (Studi Kasus di Pkbm Cerdik Taman Sari Kota Tasikmalaya)* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).