

Pengembangan SDM Berbasis *Smart User* dalam Memanfaatkan Media Sosial dan Penggunaan *E-wallet* di Era Digital

Arninda ^{1*}, Lina Budiarti ², Ananda Archie ³, Darusman ⁴, Mahardika Agung Madepo ⁵, Ferdy Firmansyah ⁶

^{1,2,3,4,5,6} Faculty of Economics and Business, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

Email: arninda@unmuhpnk.ac.id ^{1*}, lina.budiarti@unmuhpnk.ac.id ², ananda.archie@unmuhpnk.ac.id ³, darusman@unmuhpnk.ac.id ⁴, mahardika.madepo@unmuhpnk.ac.id ⁵, ferdy.firmansyah@unmuhpnk.ac.id ⁶

Article history:

Received July 8, 2024.

Revised July 14, 2024.

Accepted July 17, 2024.

Abstract

This community engagement aims to develop human resources (HR) based on smart user principles in utilizing social media and E-wallets in the digital era, specifically for parent guardians in Desa Durian. The digital era demands individuals to become smarter and more adaptive in using technology, including social media and E-wallets. Social media is an effective tool for communication and information, while E-wallets facilitate financial transactions efficiently and reduce dependency on cash. Increasing digital literacy is expected to enhance the abilities and understanding of parents and guardians in leveraging technology optimally and securely. The methods of this community engagement include training sessions and direct mentoring designed to provide an in-depth knowledge of social media and E-wallet usage, covering technical, practical, ethical, and security aspects of digital technology. The outcomes of this engagement demonstrate that with appropriate training, parent guardians in Desa Durian can effectively use social media for communication and information-sharing, and utilize E-wallets for financial transactions more efficiently, thereby enhancing their daily life efficiency and effectiveness. In conclusion, developing HR based on smart user principles is crucial in facing the challenges of the digital era. Improved digital literacy enables parent guardians to better adapt to changes, harness technological opportunities, and positively impact the local community. From the evaluation results of the community engagement, it was found that 82% of participants were able to understand the training materials delivered by several speakers.

Keywords:

HR; Smart user; Social media; E-wallet; Digital era.

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) berbasis smart user dalam memanfaatkan media sosial dan *E-wallet* di era digital, khususnya bagi wali murid di Desa Durian. Era digital mengharuskan individu menjadi lebih pintar dan adaptif dalam menggunakan teknologi, termasuk media sosial dan *E-wallet*. Media sosial dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dan informasi yang efektif, sedangkan *E-wallet* mempermudah transaksi keuangan dan mengurangi ketergantungan pada uang tunai. Peningkatan literasi digital diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman wali murid dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dan aman. Metode kegiatan pengabdian meliputi pelatihan dan pendampingan langsung, yang dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai penggunaan media sosial dan *E-wallet*. Pelatihan ini mencakup aspek teknis, praktis, serta etika dan keamanan dalam penggunaan teknologi digital. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa dengan pelatihan yang tepat, wali murid di Desa Durian dapat memanfaatkan media sosial untuk komunikasi dan informasi, serta menggunakan *E-wallet* untuk transaksi keuangan dengan lebih efisien. Hal ini meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam kehidupan sehari-hari mereka. Jadi dapat disimpulkan bahwa, pengembangan SDM berbasis

smart user sangat penting dalam menghadapi tantangan era digital. Peningkatan literasi digital memungkinkan wali murid lebih siap menghadapi perubahan dan memanfaatkan peluang teknologi, serta memberikan dampak positif bagi komunitas lokal. Dari hasil evaluasi pelaksanaan pengabdian sebanyak 82% dapat memahami materi pelatihan yang disampaikan oleh beberapa narasumber.

Kata Kunci:

SDM; *Smart user*; Media sosial; *E-wallet*; Era digital.

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang pesat, pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berbasis smart user menjadi semakin penting. DeCenzo dan Robbins (2016) menyatakan bahwa SDM adalah "a process consisting of the acquisition, development, motivation, and maintenance of human resources." Mereka mendefinisikan SDM sebagai suatu proses yang terdiri dari pengadaan, pengembangan, motivasi, dan pemeliharaan sumber daya manusia. Dalam konteks smart user, proses ini melibatkan pelatihan dan pengembangan keterampilan digital, termasuk kemampuan menggunakan media sosial dan *E-wallet* secara efektif. Smart user adalah individu yang tidak hanya mahir menggunakan teknologi, tetapi juga bijaksana dalam memilih dan memanfaatkannya untuk tujuan produktif. Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) berbasis smart user adalah pendekatan yang menekankan pada peningkatan keterampilan digital dan literasi teknologi di kalangan individu, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien. Menurut Nasir dan Efendi (2020), pengembangan SDM harus mencakup pelatihan komprehensif dalam teknologi digital dan pengembangan keterampilan soft skills seperti pemecahan masalah dan pemikiran kritis. Dalam konteks wali murid, ini berarti memberdayakan mereka dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mendukung pendidikan anak-anak mereka melalui penggunaan teknologi.

Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) adalah proses meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan individu untuk mencapai tujuan pribadi dan organisasi. Menurut McLagan (1989), pengembangan SDM mencakup berbagai kegiatan pendidikan, pelatihan, dan pengembangan yang dirancang untuk meningkatkan kinerja individu dalam peran mereka saat ini maupun masa depan. Bagi wali murid, pengembangan SDM bertujuan untuk memberdayakan mereka dalam mendukung pendidikan anak dan mengelola kehidupan keluarga secara lebih efektif. Pengembangan SDM berbasis smart user memungkinkan wali murid untuk lebih terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka. Menurut penelitian oleh Setiawan (2019), wali murid yang memiliki keterampilan digital yang baik dapat menggunakan media sosial dan platform online untuk berkomunikasi dengan guru, memantau perkembangan akademik anak, dan berpartisipasi dalam kegiatan sekolah secara lebih efektif. Wali murid yang merupakan smart user dapat memanfaatkan internet dan platform digital untuk mengakses berbagai sumber daya pendidikan yang bermanfaat. Menurut Wijaya (2021), hal ini mencakup tutorial online, artikel pendidikan, dan forum diskusi yang dapat membantu mereka mendukung proses belajar anak di rumah.

Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan berkomunikasi secara real-time. Kaplan dan Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai "sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas fondasi teknologi Web 2.0, yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten yang dihasilkan pengguna." Bagi wali murid, media sosial dapat berfungsi sebagai alat komunikasi, platform informasi, dan sarana untuk berpartisipasi dalam komunitas Pendidikan. Media sosial memfasilitasi komunikasi yang lebih efisien antara wali murid dan pihak sekolah. Setiawan (2019) menekankan bahwa media sosial memungkinkan wali murid untuk menerima informasi terbaru mengenai kegiatan sekolah, jadwal, dan pengumuman penting dengan cepat dan mudah. Penggunaan media sosial dapat meningkatkan keterlibatan wali murid dalam pendidikan anak-anak mereka. Menurut penelitian oleh Thompson (2018), media sosial memberikan platform bagi wali murid untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas, memonitor perkembangan akademik anak, dan berinteraksi dengan guru serta sesama wali murid.

Media sosial menyediakan akses ke berbagai sumber daya pendidikan, seperti artikel, video tutorial, dan forum diskusi yang dapat membantu wali murid dalam mendukung proses belajar anak di rumah. Dewi (2020) mencatat bahwa media sosial memungkinkan wali murid untuk menemukan dan berbagi sumber daya yang relevan dan bermanfaat. Tingkat literasi digital yang rendah dapat menjadi hambatan dalam penggunaan media sosial secara efektif. Harahap (2022) menekankan bahwa tidak semua wali murid memiliki keterampilan digital yang memadai untuk menggunakan media sosial dengan baik. Upaya edukasi dan pelatihan diperlukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan wali murid. Media sosial dapat menjadi sumber distraksi bagi wali murid dan anak-anak mereka jika tidak digunakan dengan bijaksana. Penelitian oleh Prasetyo (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat mengganggu fokus dan produktivitas. Oleh karena itu, perlu ada panduan dan batasan yang jelas dalam penggunaan media sosial.

E-wallet atau dompet digital adalah aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi keuangan secara elektronik. Menurut Wijaya (2021), *E-wallet* menyediakan berbagai layanan seperti pembayaran belanja, transfer uang, dan pembayaran tagihan dengan mudah dan cepat melalui perangkat mobile. Bagi wali murid, penggunaan *E-wallet* dapat membawa berbagai manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks pendidikan dan pengelolaan keuangan keluarga. Penggunaan *E-wallet* mempermudah wali murid dalam melakukan pembayaran uang sekolah, buku, seragam, dan kebutuhan pendidikan lainnya. Menurut Dewi (2020), *E-wallet* dapat mengurangi kerumitan dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan pembayaran, sehingga memberikan kenyamanan bagi wali murid. *E-wallet* sering kali dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan pengguna untuk melacak pengeluaran dan mengatur anggaran. Bagi wali murid, fitur ini dapat membantu mereka mengelola keuangan keluarga dengan lebih efektif.

Sari (2019) menyatakan bahwa dengan catatan transaksi otomatis, wali murid dapat memantau pengeluaran pendidikan anak secara lebih teratur dan akurat. Salah satu tantangan utama dalam penggunaan *E-wallet* adalah tingkat literasi digital dan keuangan yang rendah. Prasetyo (2021) menekankan bahwa tidak semua wali murid memiliki pemahaman yang cukup tentang cara menggunakan *E-wallet* dan manfaatnya. Pendidikan dan pelatihan yang lebih intensif diperlukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan wali murid. Kekhawatiran mengenai keamanan data dan privasi juga menjadi hambatan dalam adopsi *E-wallet*. Penelitian oleh Sari (2019) menunjukkan bahwa wali murid sering kali ragu untuk menggunakan *E-wallet* karena takut data pribadi mereka bisa disalahgunakan. Penyedia layanan *E-wallet* perlu memberikan jaminan dan edukasi tentang langkah-langkah keamanan yang mereka terapkan. Meskipun sudah banyak penelitian mengenai *E-wallet*, studi yang secara spesifik membahas penggunaan *E-wallet* oleh wali murid masih terbatas.

Pengembangan SDM berbasis smart user dalam memanfaatkan media sosial dan *E-wallet* di kalangan wali murid menghadapi berbagai tantangan, termasuk masalah keamanan data, privasi, dan ketimpangan digital. Namun, ada juga peluang besar untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas, baik dalam konteks keluarga maupun pendidikan. Dengan pendidikan dan pelatihan yang tepat, wali murid dapat diberdayakan untuk menggunakan teknologi ini secara optimal dan bertanggung jawab. Seperti yang dinyatakan oleh Harahap (2022) tantangan utama dalam pengembangan SDM berbasis smart user adalah memastikan bahwa setiap individu memiliki akses yang setara ke teknologi dan pendidikan yang dibutuhkan. PkM mengenai Pengembangan SDM Berbasis Smart User dalam Memanfaatkan Media Sosial dan Penggunaan *E-wallet* di Era Digital bertujuan untuk mencapai beberapa sasaran utama yang berfokus pada peningkatan keterampilan dan pemahaman teknologi di kalangan wali murid Desa Durian Kecamatan Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya.

Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan literasi digital wali murid di Desa Durian. Melalui pelatihan dan pendampingan langsung, diharapkan wali murid dapat mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media sosial secara positif dan efektif, serta memahami cara yang tepat dalam memanfaatkan *E-wallet* untuk keperluan sehari-hari, seperti transaksi keuangan dan pembayaran. Sasaran PkM melalui pelatihan dan literasi digital, pemberdayaan wali murid dalam mendukung pendidikan anak, dan evaluasi dampak dan pengukuran keberhasilan. Dalam pelatihan, akan membahas tentang literasi digital yang mencakup penggunaan media sosial dan *E-wallet*. Sasaran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman wali murid tentang potensi dan risiko dari penggunaan teknologi digital serta memberikan panduan praktis dalam memanfaatkannya secara produktif. Selanjutnya memfasilitasi wali murid untuk lebih terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka dengan menggunakan media sosial sebagai alat komunikasi dengan sekolah dan guru, serta *E-wallet* untuk mengelola keuangan pendidikan dan belanja keluarga. Selanjutnya mengenalkan praktik-praktik baik dalam penggunaan media sosial dan *E-wallet* yang aman dan etis. Sasaran ini meliputi edukasi tentang pentingnya privasi data dan keamanan informasi dalam penggunaan teknologi digital. Terakhir, melakukan evaluasi terhadap dampak dari pengabdian ini terhadap peningkatan literasi digital wali murid dan efektivitas dalam menggunakan media sosial dan *E-wallet*. Pengukuran keberhasilan ini penting untuk menilai sejauh mana tujuan-tujuan pengabdian telah tercapai dan menentukan langkah-langkah perbaikan di masa depan.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di Rumah Ketua Yayasan PAUD Amalia dengan sasaran peserta adalah Wali Murid yang berada di Desa Durian Kecamatan Sungai Ambawang Kab Kubu Raya berjumlah 42 orang. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah:

2.1. Metode Pengabdian

2.1.1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim mengidentifikasi masalah dan kebutuhan wali murid melalui survei dan wawancara. Selanjutnya menetapkan tujuan dan sasaran dari kegiatan PkM. Setelah mendapatkan tujuan dan sasaran, dibuatlah tim yang terdiri dari Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis UM Pontianak dan dibagi beberapa

tema sesuai keahlian dan kompetensi yang dibutuhkan. Terakhir tim merencanakan kegiatan dari jadwal, anggaran dan sumber daya yang dibutuhkan.

2.1.2. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim melakukan koordinasi langsung dengan pihak terkait dalam hal ini adalah Ketua Yayasan Paud Amalia Desa Durian. Setelah itu, menyiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk kegiatan PkM. Selanjutnya menginformasikan kepada seluruh wali murid Desa Durian yang berkenan hadir tentang rencana kegiatan, tujuan dan manfaatnya.

2.1.3. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan penyuluhan dan pelatihan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.

2.1.4. Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Pada tahap akhir, evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta dan dampaknya terhadap wali murid yang telah mengikuti pelatihan. Selain itu, tim akan mengidentifikasi pelajaran yang bisa diambil untuk kegiatan pengabdian di masa mendatang. Terakhir Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan yang mencakup tujuan, pelaksanaan, hasil dan evaluasi.

2.2. Kegiatan Pengabdian

Kegiatan dilakukan selama 1 hari dari jam 08.00 s.d 12.00 WIB. Pelatihan langsung kepada wali murid di Desa Durian tentang literasi digital, penggunaan media sosial secara positif, dan pengelolaan keuangan menggunakan *E-wallet*. Pelatihan ini melibatkan para 6 (Enam) orang Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Pontianak. Tim Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis UM Pontianak fokus pada pemberian pelatihan mengenai literasi digital, pengembangan SDM, pelatihan dasar mengenai penggunaan media sosial, strategi penggunaan media sosial untuk mendukung pendidikan anak, pelatihan *E-wallet* dan pengelolaan keuangan. Metode pelatihan dengan menggabungkan ceramah, demonstrasi, diskusi kelompok, dan studi kasus untuk memfasilitasi pembelajaran yang berinteraksi dan berdampak. Selain itu diakhir pelatihan, tim Dosen memberikan hadiah kepada wali murid Desa Durian yang bertanya dan berani menjelaskan hasil yang didapat melalui pelatihan mengenai pemanfaatan media Sosial dan penggunaan *E-wallet* di Era Digital.



Gambar 1. Peserta Pengabdian dan Tim Dosen FEB UM Pontianak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pelaksanaan pengabdian, tim melakukan pembekalan dengan menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dan menyiapkan materi-materi tambahan yang berkaitan dengan pengembangan SDM, sosial media, *E-wallet* dan literasi digital. Kegiatan pengabdian ini dibuat dalam 2 sesi yaitu penyampaian materi oleh narasumber dan dilanjutkan sesi tanya jawab dan diskusi. Materi pertama mengenai pengembangan SDM. Narasumber menjelaskan tentang definisi pengembangan SDM yang merupakan usaha yang sistematis dan terencana untuk meningkatkan kemampuan individu dan kelompok dalam organisasi. Ini melibatkan peningkatan keterampilan, pengetahuan, dan sikap melalui pelatihan, pendidikan, dan pengalaman kerja. Selanjutnya penjelasan tentang tujuan pengembangan SDM yang meliputi peningkatan kompetensi, memenuhi kebutuhan organisasi, pengembangan potensi individu dan meningkatkan kepuasan dan motivasi dimana dapat

menambah pengetahuan dan keterampilan bagi wali murid. Dalam metode pengembangan SDM, dipaparkan juga mengenai pelatihan dan pendidikan, workshop dan seminar, serta mentoring. Pendekatan, tantangan dan manfaat dalam pengembangan SDM juga di jelaskan dalam pelatihan ini, dari pendekatan kompetensi, pendekatan berbasis pembelajaran, dan pendekatan sistematis. Pengembangan SDM harus bersifat berkelanjutan dengan didukung oleh pihak-pihak terkait khususnya Kepala Desa yang bisa menyediakan berbagai kesempatan pembelajaran dan pembinaan, mengadakan program pelatihan di Desa khususnya Desa Durian. Dalam era digital, pengembangan SDM menjadi kebutuhan yang sangat penting. Sebagai pilar utama dalam Pendidikan anak-anak, wali murid harus dilengkapi dengan keterampilan digital yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran serta kehidupan sehari-hari. Pengembangan SDM berbasis smart user bisa menjadi solusi efektif untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pitrianti, dkk (2023) yang menyatakan bahwa “Keterampilan utamam pada SDM dalam literasi digital yakni pada penggunaan teknologi, mengidentifikasi dan evaluasi informasi, memahami dan menganalisis peran media, kemampuan melindungi dari ancaman digital (serangan siber dan virus komputer), kreativitas dan kolaborasi digital. Dampak literasi digital pada SDM yaitu akan meningkatkan manfaat pada desa yakni peningkatan ekonomi, mencegah cyber crime dan hoax tersebar di masyarakat desa. Pemanfaatan TIK lebih efektif dan efisien, transparansi data, kompetensi SDM, promosi desa, hingga pemikiran maju bagi SDM terkait”.

Materi kedua mengenai pemanfaatan *E-wallet*. Narasumber menjelaskan tentang definisi *E-wallet*. Narasumber menjelaskan tentang definisi *E-wallet* yang merupakan aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi keuangan secara digital melalui perangkat elektronik seperti ponsel pintar, tablet, atau komputer. *E-wallet* menyimpan informasi pembayaran pengguna, termasuk detail kartu kredit atau debit, dan memungkinkan pembayaran yang cepat dan mudah di berbagai merchant atau layanan online. Selanjutnya penjelasan tentang fungsi dan manfaat *E-wallet* yang dapat memberikan kemudahan dalam bertransaksi, kecepatan dan efisiensi, dari sisi keamanan, sebagai manajemen keuangan dan loyalitas serta promosi yang dapat memberikan keuntungan tambahan bagi pengguna. Aplikasi *E-wallet* yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan mudah di pahami oleh semua kalangan tidak hanya satu tapi ada banyak pilihan seperti OVO, Dana, GoPay, Mobile Banking, dll. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ninggar & Anggraini, 2022 yang menyatakan bahwa “Perkembangan aplikasi yang memberikan lternatif, membuat para pencipta aplikasi berlomba-lomba untuk membuat dan menawarkan kemudahan dalam mengembangkan aplikasi yang dapat diterima oleh masyarakat”. Cara kerja *E-wallet* dari proses registrasi dan verifikasi, pengisian saldo melalui transfer bank, atau metode lain yang tersedia, pembayaran yang dapat dilakukan dengan memindai kode QR, memasukkan nomor telepon penerima sampai keamanan, dimana transaksi dilindungi oleh data dan fitur keamanan lainnya untuk mencegah penyalahgunaan. Terakhir narasumber menjelaskan tentang tantangan dan risiko dari penggunaan *E-wallet* dengan tujuan agar peserta dapat mengantisipasi hal-hal yang dapat terjadi di kemudian hari, seperti risiko kebocoran data pribadi, informasi keuangan, penipuan melalui aplikasi palsu atau transaksi yang tidak sah.

Materi terakhir mengenai media sosial dan literasi digital. Narasumber menjelaskan tentang definisi media sosial yang merupakan platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan bertukar konten dalam bentuk teks, gambar, video, dan audio. Platform ini menyediakan sarana komunikasi dan interaksi antar pengguna melalui berbagai format dan saluran. Jenis-jenis media sosial diantaranya jejaring sosial seperti Facebook, media berbagi seperti YouTube, Instagram, TikTok, forum diskusi dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp dan Telegram. Manfaat dari media sosial diantaranya komunikasi dan interaksi, informasi dan berita, pemasaran dan promosi, komunitas dan jaringan, serta edukasi dan pengembangan diri. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2021) menyatakan bahwa “YouTube sebagai media untuk konten pembelajaran digital sangat berperan dalam membantu para penggunanya dalam mempelajari berbagai pengetahuan dan bermanfaat dalam mempermudah pemahaman. Media sosial YouTube memberikan variasi video yang memberikan pengalaman belajar bagi penggunanya karena pengguna tidak hanya mendengar tetapi juga dapat melihat materi dan pembahasan materi secara langsung saat pembelajaran”. Wali murid yang memiliki keterampilan digital yang baik dapat menggunakan media sosial dan platform online untuk berkomunikasi dengan guru, memantau perkembangan akademik anak, dan berpartisipasi dalam kegiatan sekolah secara lebih efektif. Dalam era digital yang terus berkembang, media sosial telah menjadi jendela yang mampu membuka peluang bisnis yang luas. Sebagai pihak yang bersemangat dalam berbisnis, kita harus menyadari bahwa media sosial adalah alat yang sangat kuat untuk membangun merek, menjalin hubungan dengan pelanggan, dan meraih kesuksesan. Konsistensi adalah salah satu kunci utama untuk mencapai kesuksesan dalam berbisnis. Ini tidak hanya berlaku untuk bisnis besar, tetapi juga penting bagi bisnis skala kecil dan usaha perseorangan. Terakhir dijelaskan tantangan dan risiko dari media sosial diantaranya faktor keamanan dan privasi, informasi palsu / hoaks, kecanduan dan kesehatan mental, serta dampak sosial.

Analisis jangka panjang dari pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital wali murid di Desa Durian, hal ini mencakup kemampuan menggunakan perangkat digital, memahami dan mengevaluasi informasi yang ditemukan di internet serta memanfaatkan teknologi untuk keperluan sehari-hari. Selain itu wali murid bisa lebih mudah melakukan transaksi keuangan secara online. Hal ini dapat membuka peluang untuk berpartisipasi dalam ekonomi digital, misalnya dengan berjualan online. Pemahaman yang lebih baik tentang

media sosial dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial dan pendidikan anak-anak mereka. Secara keseluruhan pelatihan ini juga dapat menciptakan komunitas yang lebih solid dan saling mendukung.

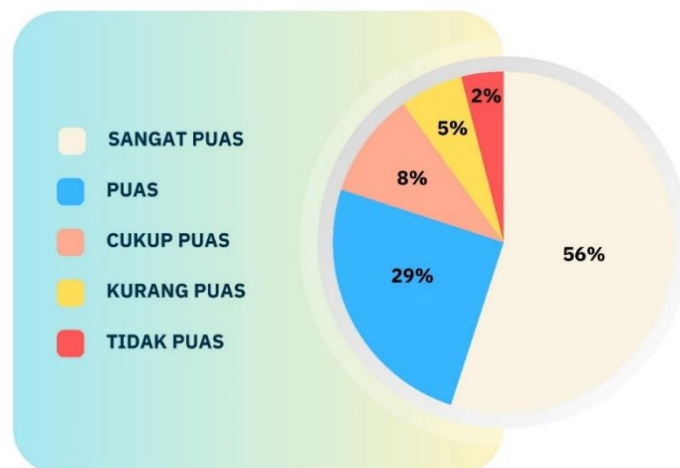


Gambar 2. Narasumber Memberikan Materi Kepada Peserta

Pada sesi tanya jawab peserta sangat antusias memberikan pertanyaan seputar materi yang telah di sampaikan oleh beberapa narasumber. Dari mengenai tantangan utama dalam mengimplementasikan *E-wallet* dan strategi efektif untuk meningkatkan literasi digital di kalangan orang tua/wali murid. Pada sesi diskusi, peserta berbagi pengalaman pribadi yang sudah menggunakan media sosial dan *E-wallet* dalam kehidupan sehari-hari dan manfaat yang dirasakan setelah mengikuti pelatihan. Terakhir sebagai penutup kegiatan pengabdian ini, tim memberikan hadiah kepada wali murid Desa Durian sebagai bentuk apresiasi dari pelatihan mengenai pemanfaatan media sosial dan penggunaan *E-wallet* di Era Digital.



Gambar 3. Peserta Berbagi Pengalaman dan Pembagian Hadiah



Gambar 4. Diagram Kepuasan Peserta Pelatihan

Pelaksanaan pengabdian mencakup penyampaian materi mengenai pengembangan SDM, penggunaan *E-wallet*, dan literasi digital. Hasilnya menunjukkan bahwa dengan pelatihan yang tepat, wali murid dapat memanfaatkan media sosial dan *E-wallet* secara efisien. Materi yang disampaikan meliputi definisi, fungsi, manfaat, tantangan, dan risiko penggunaan teknologi digital. Evaluasi menunjukkan bahwa 82% peserta memahami materi pelatihan dan 85% peserta puas dengan pelatihan tersebut. Sebelum pelatihan, hanya sekitar 25% peserta yang merasa percaya diri menggunakan sosial media dan *E-wallet*, namun setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 75%.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pengembangan sumber daya manusia (SDM) berbasis smart user untuk memanfaatkan media sosial dan *E-wallet* di era digital memberikan dampak positif yang signifikan bagi wali murid di Desa Durian. Melalui pendekatan pelatihan intensif dan pendampingan langsung, para wali murid telah dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis dalam menggunakan media sosial sebagai alat komunikasi efektif dan *E-wallet* untuk transaksi keuangan yang aman dan efisien. Peningkatan literasi digital tidak hanya membantu mereka mengintegrasikan teknologi lebih baik dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga memberikan keuntungan dalam mengelola keuangan pribadi dengan lebih efektif. Dengan demikian, pengembangan SDM berbasis smart user tidak hanya relevan untuk konteks individu, tetapi juga secara langsung memberikan kontribusi positif terhadap ekonomi lokal dengan mengurangi ketergantungan pada transaksi tunai yang mahal dan kurang efisien.

Rekomendasi untuk pengabdian selanjutnya yaitu memperluas cakupan pelatihan dengan mengembangkan konten edukasi yang lebih spesifik dan terfokus pada kebutuhan individu dalam mengadopsi media sosial dan *E-wallet*. Pentingnya dukungan dari pihak-pihak terkait misalnya membangun kemitraan dengan lembaga pendidikan, pemerintah daerah, dan sektor swasta untuk mendukung keberlanjutan program pengembangan SDM ini. Adapun keterbatasan dari kegiatan pengabdian ini adalah terbatasnya anggaran, kurangnya partisipasi dan keterlibatan dari wali murid yang dapat mempengaruhi efektivitas transfer pengetahuan dan keterampilan. Bagi wali murid yang mengikuti dan tidak mengikuti kegiatan pengabdian, kami memberikan *soft file* terkait materi yang telah disampaikan dan bisa dipelajari kapan saja.

Selain itu, tantangan terkait infrastruktur teknologi dan aksesibilitas internet di daerah pedesaan dapat mempengaruhi tingkat adopsi dan pemanfaatan teknologi digital. *Smartphone* yang digunakan peserta ada yang tidak terkoneksi ke internet yang dapat menyebabkan terhambatnya aktivitas kegiatan pengabdian. Beberapa pendekatan praktis yang dilakukan oleh tim dosen adalah membentuk kelompok di mana cukup satu orang peserta yang memiliki internet dan saling berbagi informasi, selain itu berbagi perangkat yang memiliki akses internet. Evaluasi menunjukkan bahwa 82% peserta memahami materi pelatihan dan 85% peserta puas dengan pelatihan tersebut. Sebelum pelatihan, hanya sekitar 25% peserta yang merasa percaya diri menggunakan sosial media dan *E-wallet*, namun setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 75%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian kepada Masyarakat ini terlaksana berkat dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis UM Pontianak dan Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis UM Pontianak yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ketua Yayasan Paud Amalia Desa Durian dan seluruh wali murid yang berkenan hadir memberikan waktu dan kesempatan serta dukungannya dalam melakukan kegiatan pengabdian.

REFERENCES

- Advantage. McGraw-Hill Education.
- Armstrong, M. (2006). *A Handbook of Human Resource Management Practice*. Kogan Page Publishers.
- Blanchard, P. N., & Thacker, J. W. (2012). *Effective Training: Systems, Strategies, and Practices*. Pearson.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.
- Cascio, W. F. (2019). *Managing Human Resources: Productivity, Quality of Work Life, Profits*. McGraw-Hill Education.

- Dahlberg, T., Guo, J., & Ondrus, J. (2015). A Critical Review of Mobile Payment Research. *Electronic Commerce Research and Applications*, 14(5), 265-284.
- De Bel, J., & Găleanu, I. (2015). E-wallet: Opportunities and Challenges of The Payment Industry's Newest Disruptor. *Journal of Payments Strategy & Systems*, 9(4), 325-340.
- DeCenzo, D. A., & Robbins, S. P. (2016). *Fundamentals of Human Resource Management*. Wiley.
- Dessler, G. (2013). *Human Resource Management*. Pearson Education.
- Dewi, A. (2020). *Keuntungan dan Manfaat Media Sosial dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Media Nusantara.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The Benefits of Facebook "friends": Social capital and college students' use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143-1168.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006-1013.
- Flippo, E. B. (1984). *Personnel Management*. McGraw-Hill.
- Goldstein, I. L., & Ford, J. K. (2002). *Training in Organizations: Needs Assessment, Development, and Evaluation*. Wadsworth/Thomson Learning.
- Harahap, D. (2022). *Tantangan dan Peluang dalam Pengembangan SDM Berbasis Smart User*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Hennig-Thurau, T., Gwinner, K. P., Walsh, G., & Gremler, D. D. (2004). Electronic Word-of-Mouth via Consumer-Opinion Platforms: What Motivates Consumers to Articulate Themselves on The Internet?. *Journal of Interactive Marketing*, 18(1), 38-52.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business Horizons*, 54(3), 241-251.
- Mallat, N. (2007). Exploring Consumer Adoption of Mobile Payments – A Qualitative Study. *The Journal of Strategic Information Systems*, 16(4), 413-432.
- Mangold, W. G., & Faulds, D. J. (2009). Social Media: The New Hybrid Element of The Promotion Mix. *Business Horizons*, 52(4), 357-365.
- McLagan, P. A. (1989). *Models for HRD Practice*. ASTD Press.
- Nasir, M., & Efendi, R. (2020). *Pengembangan SDM di Era Digital*. Bandung: Penerbit Inovasi.
- Ninggar, A.D., & Anggraini, I. K. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Generasi Z Dalam Konsumsi E-wallet Saat Pandemi Covid-19 (Studi Pada Mahasiswa Aktif Program Sarjana Di Kota Malang). *Jurnal Ilmiah Fokus Ekonomi, Manajemen, Bisnis & Akuntansi (EMBA)*, 1(2), 131–141.
- Noe, R. A., Hollenbeck, J. R., Gerhart, B., & Wright, P. M. (2017). *Human Resource Management: Gaining a Competitive*
- Ondrus, J., & Pigneur, Y. (2006). Towards a Holistic Analysis of Mobile Payments: A Multiple Perspectives Approach. *Electronic Commerce Research and Applications*, 5(3), 246-257.
- Pitrianti, S., Sampetoding, E.A.M., Purba, A.A., Pongtsmbing, Y.S. (2023). Literasi Digital Pada Masyarakat Desa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI) 2023*. Surabaya, 6 –7 September 2023.
- Prasetyo, B. (2021). *Adopsi E-wallet di Kalangan Generasi Muda Indonesia*. Jakarta: Penerbit Inovasi.

- Rowiyani, Mahiruna, A, Soleh, K, Suprayitno M.R, Maria, B, & Putra, C. (2024). Dampak Media Sosial Shopee Terhadap Pendapatan Bisnis Online. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*. 4(1), 16-21.
- Sari, R. (2019). *Keamanan Data dan Privasi dalam Penggunaan Media Sosial*. Bandung: Graha Ilmu.
- Setiawan, B. (2019). *Peran Media Sosial dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Media Nusantara.
- Swanson, R. A., & Holton III, E. F. (2009). *Foundations of Human Resource Development*. Berrett-Koehler Publishers.
- Tuten, T. L., & Solomon, M. R. (2017). *Social Media Marketing*. Sage Publications.
- Werner, J. M., & DeSimone, R. L. (2009). *Human Resource Development*. South-Western Cengage Learning.
- Wijaya, A. (2021). *Inklusi Keuangan melalui Penggunaan E-wallet*. Surabaya: Graha Ilmu.
- Xiang, Z., & Gretzel, U. (2010). Role of social media in online travel information search. *Tourism Management*, 31(2), 179-188.
- Zhang, X. (2018). *Digital Payment Revolution in China: The Case of Alipay and WeChat Pay*. Beijing: China Finance Publishing House.
- Zhao, Y., & O'Mahony, M. P. (2018). The Emergence of The Digital Wallet. *International Journal of Electronic Commerce*, 22(1), 99-118.