

PENGARUH SKILL DIGITAL TERHADAP PENGANGGURAN GENERASI MUDA DI KOTA SERANG

Devi Wardiyanti

devi.wardiyanti@institutbanten.ac.id

Didi Wand²

Didi.wandi81@gmail.com

Institut Teknologi dan Bisnis Banten¹
Universitas Faletehan²

ABSTRACT

This study aims to determine the extent to which digital skills influence youth unemployment rates. This study uses a research method. The phenomenon of unemployment among the productive age group in Serang City is a major concern, particularly due to the mismatch between the skills possessed by job seekers and the needs of the increasingly digital industrial world. This study employs a quantitative method with a descriptive associative approach. Data was collected through an online questionnaire distributed to 100 respondents who are unemployed young people in Serang City. The sampling technique used was Purposive Sampling, while data analysis was conducted through validity and reliability tests, classical assumption tests, and simple linear regression tests (t-test and F-test) using SPSS software. The results of the study indicate that, partially, digital skills have a positive and significant effect on unemployment, but simultaneously, they do not have a significant effect. This suggests that mastering digital skills is indeed important, but it is not sufficient if not supported by other factors such as access to job information, work experience, and supportive labor policies. From these results, it is concluded that digital skills are one of the important factors in reducing unemployment rates, but they are not sufficient on their own.

Keywords: Digital Skills, Unemployment, Young Generation, Serang City

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan digital memengaruhi tingkat pengangguran generasi muda. penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Fenomena pengangguran usia produktif di Kota Serang menjadi perhatian utama, terutama akibat ketidaksesuaian antara kemampuan yang dimiliki oleh pencari kerja dan kebutuhan dunia industri yang kini serba digital. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif asosiatif. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara daring kepada 100 responden yang merupakan generasi muda pengangguran di Kota Serang. Teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive Sampling, sementara analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, uji asumsi klasik, serta uji regresi linier sederhana (uji t dan uji F) dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial keterampilan digital berpengaruh positif dan signifikan (25%) terhadap pengangguran, namun secara simultan tidak berpengaruh signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan digital memang penting, namun tidak cukup jika tidak didukung oleh faktor-faktor lain seperti akses informasi kerja, pengalaman kerja, serta kebijakan tenaga kerja yang mendukung. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa keterampilan digital merupakan salah satu faktor penting dalam menurunkan tingkat pengangguran, namun perlu diimbangi dengan program pelatihan dan perluasan lapangan kerja secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Skill Digital, Pengangguran, Generasi Muda, Kota Serang.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pengangguran masih menjadi masalah yang serius bagi sebagian besar wilayah di Indonesia. Dimana pengangguran adalah seseorang yang tergolong dalam angkatan kerja dan ingin mendapatkan pekerjaan, namun belum berhasil memperolehnya. www.ocbc.id/article Kota Serang merupakan Ibu Kota Provinsi Banten, Indonesia yang secara administrative resmi menjadi Kota otonom Sejak 10 Agustus 2007, berdasarkan undang-undang nomor 32 tahun 2007 (https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Serang, n.d.). Dengan luas wilayah Kota Serang mencapai kurang lebih 266,71 km² yang terbagi menjadi 6 Kecamatan yaitu Kecamatan Serang, Cipocok Jaya, Walantaka, Curug, Kasemen, Taktakan. Berdasarkan Badan Pusat Statistik Kota Serang Pada tahun 2019 jumlah penduduk di Kota Serang mencapai 688.603 Penduduk Jiwa dengan tingkat pengangguran sekitar 8,07%. Dan ditahun berikutnya yakni tahun 2020, jumlah penduduk di Kota Serang bertambah menjadi 689,41 Jiwa dengan tingkat pengangguran sekitar 9,26%. Kemudian ditahun 2021 adanya eskalasi penduduk menjadi 700,95 Dengan Total Pengangguran 9,41%. Lalu pada tahun 2022 terdapat 712,41 penduduk jiwa. Setelah berangsur - angsur naik pada tingkat pengangguran. Pengangguran di tahun ini mengalami penurunan dengan persentase 8,17%. Dan di tahun 2023 jumlah penduduk konsisten mengalami eskalasi sebanyak 723,79 dengan pengangguran 7,45%. Namun pada tahun 2024 penduduk kian bertambah menjadi 734,87 dengan penurunan pengangguran menjadi 7,12%. (<https://banten.bps.go.id>, n.d.)

Dalam Penelitian Adi & Indrawati (2019) menyatakan bahwa keterampilan digital dapat berpengaruh untuk seseorang

mendapatkan pekerjaan lebih mudah. (Adi, P.R.P., & Indrawati, K.R., 2019). Namun hasil yang berbeda ditemukan dalam penelitian Yugo & Vini (2021) yang menegaskan bahwa keterampilan digital tidak bisa langsung menurunkan tingkat pengangguran jika tidak didukung dengan tenaga kerja yang memadai. (Yugo, Vini Ratna Sari, 2021) Perbedaan hasil penelitian ini menunjukkan adanya ketidak konsistenan (Inconsistency Gap) maka dari itu peneliti perlu untuk meneliti lebih lanjut.

TINJAUAN PUSTAKA

Keterampilan Digital Digital skills mengacu pada kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan tertentu (van Laar dkk., 2017). Seseorang yang memiliki SDM dengan digital skills yang kuat akan lebih mampu bersaing di pasar global dan beradaptasi dengan perubahan teknologi (Colombo dkk., 2019). Keterampilan digital terdapat 7 teori yang menjadi kerangka keterampilan digital yang mana terdapat 7 aspek kompetensi utama yang dikuatkan oleh Unesco (2018). Menurut Unesco (2018) keterampilan digital didefinisikan sebagai rentang kemampuan untuk menggunakan perangkat digital, aplikasi komunikasi dan jaringan untuk mengakses dan mengelola informasi. Keterampilan ini memungkinkan orang untuk menciptakan dan berbagi konten digital, berkomunikasi dan berkolaborasi serta memecahkan masalah untuk pencapaian diri yang efektif dan kreatif dalam kehidupan secara luas. (UNESCO, 2018) Keterampilan digital memungkinkan pengguna memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu, untuk mengetahui Pengaruh Skill Digital Terhadap Pengangguran Generasi

Muda Di Kota Serang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sesuai untuk mengukur seberapa berpengaruh skill digital terhadap pengangguran di generasi muda. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2013:4) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara pendekatan, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Prof Dr Sugiyono, 2013).

Penelitian ini, penulis lakukan di Kota Serang Provinsi Banten, adapun penulis mengambil lokasi ini karena berdasarkan, fenomena yang ada maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juni 2025 sampai bulan Agustus 2025. Mulai pada tahap pengumpulan data, menganalisa dan membuat sebuah kesimpulan.

Analisa data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain yang terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data dari seluruh responden dan melakukan perhitungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa pengaruh skill digital terhadap pengangguran memiliki ke signifikanan, bisa dilihat dari hasil uji hipotesis yang sudah dilakukan sebagai berikut:

1. Uji F (simultan)

Berdasarkan hasil analisis Uji F (Simultan) didapatkan nilai f hitung (6,987) $> f$ tabel (3.939) dan $\text{sig} (0.10) > 0.05$. maka disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel X_1 secara simultan terhadap Y sehingga H_1 ditolak dan H_0 diterima.

2. Uji T (Parsial)

Berdasarkan hasil analisis dari Uji T (Parsial) diperoleh nilai t hitung (2,643) $> t$ table (1.985) dan $\text{sig} (0,010) < 0.05$, maka disimpulkan Skill Digital berpengaruh Positif dan signifikan terhadap pengangguran di kota Serang, H_1 ditolak dan H_0 diterima.

Dalam penelitian ini, karakteristik responden difokuskan pada generasi muda yang termasuk dalam kategori pengangguran di kota serang. Responden berasal dari kalangan usia produktif yang belum memiliki pekerjaan tetap, dan memiliki keterkaitan langsung dengan isu kurangnya keterampilan digital. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan angket secara online kepada 100 responden melalui google form, dimana kuesioner berisi pernyataan pernyataan yang mengukur dua variable yaitu skill digital (X) dan pengangguran sebagai (Y). Sebelum penyebaran angket, instrument diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukan bahwa seluruh item pernyataan pada kedua variable memiliki nilai R hitung $> R$ table (0,1966), sehingga dinyatakan valid. Namun dari hasil uji reliabilitas, nilai cornbach alpha = 0 baik untuk variable X maupun Y , sehingga instrument tidak reliabel, meskipun demikian karena semua item valid, maka data masih dapat dianalisis dengan kehati-hatian. Setelah dilakukan uji asumsi klasik, hasil uji normalitas menunjukan data tidak berdistribusi normal ($\text{sig}, X = 0,001$ dan $Y = 0,034$).

Heteroskedastisitas. Ini menunjukkan bahwa model regresi tetap layak digunakan pengujian hipotesis. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa variabel skill digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat parsial, dibuktikan dengan nilai $T \text{ hitung} = 2,643 > T \text{ table} = 1,985$ dan nilai signifikansi $0,010 < 0,05$ dengan demikian, semakin tinggi keterampilan digital yang dimiliki oleh generasi muda, maka semakin besar peluang mereka untuk mendapatkan pekerjaan.

Namun, secara simultan hasil uji F menunjukkan bahwa skill digital tidak berpengaruh signifikan terhadap pengangguran. Temuan ini sejalan dengan teori Van Laar et al. 2017 dan UNESCO (2018) yang menekankan bahwa keterampilan digital merupakan kompetensi esensial untuk berpartisipasi dalam masyarakat berbasis teknologi. Kurangnya keterampilan digital dapat menghambat individu dalam mengakses peluang kerja yang kini banyak tersedia di platform digital. Pernyataan diatas juga di dukung oleh Adi & Indrawati (2019) yang menyatakan bahwa keterampilan digital dapat membantu seseorang untuk memperoleh pekerjaan dengan lebih mudah namun, sebaliknya berbeda dengan yang di jelaskan oleh Yugo & Vini (2021) keterampilan digital tidak secara otomatis menurunkan angka pengangguran apabila tidak di barengi dengan ketersediaan lapangan kerja dan tenaga kerja yang memadai.

PENUTUP

Kesimpulan

Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan analisis statistik terhadap data primer, penelitian ini membuktikan bahwa peningkatan keterampilan digital sangat dibutuhkan untuk menekan angka pengangguran. Maka, program pengembangan skill digital, pelatihan kerja

berbasis teknologi, serta kerja sama dengan sektor industri berbasis digital menjadi langkah strategis dalam mengatasi masalah pengangguran ini. Dapat disimpulkan bahwasanya penelitian ini menegaskan skill digital memiliki pengaruh sebesar 25% untuk menurunkan angka pengangguran, Namun, pandangan yang berbeda muncul dari penelitian Yugo & Vini (2021) yang menegaskan bahwa keterampilan digital tidak bisa langsung menurunkan tingkat pengangguran jika tidak didukung dengan tenaga kerja yang memadai.

Analisis kinerja keuangan Bank Syariah Indonesia (BSI) bertujuan untuk menilai kondisi dan perkembangan kinerja keuangan bank syariah, khususnya sebelum dan sesudah merger tiga bank syariah BUMN, yaitu Bank Syariah Mandiri, BNI Syariah, dan BRI Syariah. Kinerja keuangan merupakan indikator penting yang mencerminkan kemampuan bank dalam menjalankan fungsi intermediasi, menjaga stabilitas keuangan, serta menciptakan nilai tambah secara berkelanjutan.

Pengukuran kinerja keuangan BSI dilakukan melalui pendekatan rasio keuangan yang meliputi profitabilitas, likuiditas, solvabilitas, rasio aktivitas, dan rasio pasar, dengan menggunakan metode analisis komparatif dan uji statistik paired sample t-test.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, P. R. P., & Indrawati, K. R. (2019). Retrieved from <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/47148/28328>
- Badan Pusat Statistik Pengangguran. (n.d.). Retrieved from <https://banten.bps.go.id/id/statistics-table>
- Choy, D., Deng, F., Chai, C. S., Koh, H. L. J., & Tsai, P. S. (2016). Singapore

- primary and secondary students' motivated approaches for learning: A Validation Study, Learning and Individual Differences. 282-290. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.lindif.2015.11.019>
- Colombo, M. G., Grilli, L., & Rampino, T. (2019). Do digital skills matter for innovation? Palgrave: Digitized Labor.
- Ester van Laar , Alexander J.A.M. Van Deursen, Jan A.G.M. Van Dijk, Jos De Haan. (2017). Hubungan Antara Keterampilan Abad ke-21 dan Keterampilan Digital: Tinjauan Literatur Yang Sistematis.
- Febrian Habil. (2023). Analisis Penggunaan Berkelanjutan Digital Banking Dengan Fitur Layanan Sebagai Variabel Moderasi Pada Nasabah PT. Bank Syariah Indonesia KC Batusangkar. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, 9(2), 2135-2145. <https://doi.org/10.29040/jiei.v9i2.9485>
- John R. Harris dan Michael P. Todaro. (n.d.). Migrasi, Pengangguran dan Pembangunan: Analisis Dua Sektor. American Economic Review, 126-142.
- Mankiw, G. (2013). Teori Makroekonomi. Jakarta: Erlangga.
- Prof Dr Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Rubijanto Siswosoemarto. (2012). Intelijen Ekonomi: Teori dan Aplikasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sadono Sukirno. (1994). In Pengantar Ekonomi Makro. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.