

## Pemberdayaan Masyarakat melalui Program Rumah Inovatif di Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika (BPSDMP Kominfo) Surabaya

Intan Aprilia Dwi Yanti<sup>1)</sup>, Aris Sunarya<sup>2)</sup>

<sup>1) 2)</sup> Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Email: [apriaiantan065@gmail.com](mailto:apriaiantan065@gmail.com)

### ABSTRAK

Pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan rumah inovatif ini merupakan salah satu program yang digagas oleh BPSDMP Kominfo Surabaya yang bertujuan untuk menjadikan masyarakat sekitar menjadi masyarakat yang bisaberkdaya dan berkelanjutan. Pendekatan yang digunakan adalah teori pemberdayaan masyarakat, yaitu teori *Asset Based Community Development* (ABCD), yang memuat 4 indikator, yaitu: *Audience* (Peserta), *Behavior* (Perilaku), *Condition* (Kondisi), *Degree* (Tingkatan). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberdayaan masyarakat pada program rumah inovatif telah berhasil dilaksanakanyang berbasis teori *Asset Based Community Development* (ABCD), *Audience* (Peserta), menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pelatihan semua kalangan masyarakat dapat mengikuti pelaksanaan pelatihan rumah inovatif baik dari masyarakat umum, maupun masyarakat penyandang disabilitas, *Behavior* (Perilaku), menunjukkan bahwa setelah peserta mengikuti pelatihan dapat terjun langsung ke dunia masyarakat dan mampu menghasilkan inovasi baru, *Condition* (Kondisi), menunjukkan bahwa sebelum dan sesudah pelatihan, para peserta diwajibkan untuk melakukan pengisian soal agar dapat mengetahui tingkat kemampuan para peserta pelatihan, *Degree* (Tingkatan). menunjukkan bahwa setelah peserta melaksanakan pelatihan. Peserta yang awalnya tidak berdaya semakin berdaya dan ekonominya semakin meningkat. Peneliti menyimpulkan bahwa pemberdayaan masyarakat melalui program rumah inovatif tidak hanya digunakan untuk pelatihan saja, tetapi juga digunakan untuk meningkatkan kemampuan teknologi digital dan literasi digital para peserta pelatihan.

**Kata Kunci : Pemberdayaan masyarakat, Program Rumah Inovatif, Teknologi Digital**

### Abstract

*Community empowerment through innovative home training is one of the programs initiated by BPSDMP Kominfo Surabaya which aims to make the surrounding community into a community that is empowered and sustainable. The approach used is the theory of community empowerment, namely the Asset Based Community Development (ABCD) theory which contains 4 indicators, namely: Audience (Participants), Behavior (Behavior), Condition (Condition), Degree (Level). This study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques, namely interviews, observation and documentation. The results of this study indicate that community empowerment in the innovative home program has been successfully implemented based on the Asset Based Community Development (ABCD) theory, Audience (Participants), shows that in the implementation of training all levels of society can participate in the implementation of innovative home training, both from the general public and people with disabilities, Behavior (Behavior), shows that after participants take part in the training, they can go directly into the world of society and are able to produce new innovations, Condition (Condition), shows that before and after the training participants are required to fill out questions in order to find out the level of ability of the training participants, Degree (Level). shows this after participants carry out the training. Participants who were initially*

*powerless become more empowered and their economy improves. Researchers concluded that community empowerment through innovative housing programs is not only used for training, but is also used to improve digital technology skills and digital literacy of training participants.*

**Keyword: Community empowerment, Innovative Home Program, Digital Technology**

## A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi telah mengubah wajah dunia secara drastis. Teknologi dengan inovasinya secara terus menerus telah membawa perubahan mendalam dalam kehidupan dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-hari sampai pada tingkat pemenuhan kepuasan sebagai individu dan makhluk sosial. Dari masa ke masa kemajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi industri, teknologi pertanian, era teknologi informasi dan era teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa berbagai dampak dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Setiap individu tertarik untuk menggunakan dan memanfaatkan perkembangan ini. Perkembangan teknologi sangat pesat sesuai dengan kebutuhan dan kegiatan organisasi dalam menghadapi persaingan yang bergitu ketat.

Teknologi saat ini sangat pesat termasuk dalam hal sistem informasi yang sangat besar pengaruhnya terhadap dunia pendidikan, budaya, sosial di Indonesia. Begitu banyak lembaga masyarakat dan pemerintah yang terus berlomba-lomba dalam mengembangkan bidang teknologi dan sistem informasi untuk mempromosikan suatu lembaga dan kualitas dari organisasi tersebut. Demikian juga dalam pelaksanaannya juga diperlukan sarana dan prasarana yang memadai, manajemen yang tepat serta pengelolaan data yang lebih efektif dan efisien.

Diera tahun 2000 adalah puncak kemajuan teknologi yang sangat pesat perkembangannya. Teknologi informasi dan telekomunikasi menjadi trend kehidupan setiap individu, tiap saat, tiap waktu dan tiap detik manusia memanfaatkan teknologi ini. Terkait dengan perkembangan teknologi ini beberapa negara di wilayah eropa telah merancang konsep “Industri 4.0”, (Hendriani

et al., 2023) konsep transformasi digital ini memanfaatkan teknologi digital baru sebagai model aktivitas dan transaksi, sehingga muncul industri bidang internet dan teknologi informasi lainnya. Pada era 4.0 saat ini, dalam menghadapi dinamika global dan perubahan zaman, penting untuk memastikan bahwa perkembangan dunia teknologi dalam suatu kegiatan organisasi sangat diperlukan untuk memiliki *soft skill* dan *hard skill* dalam pemberdayaan sumber daya manusia. Apalagi dalam upaya untuk penyerapan para tenaga kerja yang telah lulus.

Pendapatan, kesehatan, pendidikan, serta lapangan pekerjaan merupakan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam membangun negara maju. Hal tersebut dapat dilihat melalui Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI). Indeks Masyarakat Digital Indonesia adalah implementasi inisiatif Indonesia dalam presidensi G20 untuk menyusun *Digital Literacy and Skill Toolkit*, yang digunakan negara-negara G20 mengukur literasi dan keterampilan digital masyarakat. Pengukuran Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) dilakukan setiap tahun sejak 2022, mencakup 514 kabupaten dan kota di 38 provinsi.

Di dalam GBHM 1993 menyebutkan bahwa tujuan pembangunan nasional ialah membangun bangsa yang maju, mandiri, dan sejahtera. Adapun yang dimaksud dengan mandiri yaitu suatu kekuatan dan kemampuan yang dimiliki sebuah masyarakat dalam membangun wilayahnya. Kegiatan pemberdayaan masyarakat tidaklah bisa dibuat oleh pemerintah saja tetapi harus mengikut sertakan masyarakat, karena masyarakatlah yang tahu permasalahannya dan merasakan hasilnya.

Kementerian Komunikasi dan Informatika berupaya untuk memperdayakan masyarakat melalui pelaksanaan pembagian Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD). Salah

satu Unit Pelaksana Daerah yang berada di wilayah kerja 3 di lingkungan Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, yang memegang wilayah Jawa Timur dan Nusa Tenggara Barat (NTB). Dimana Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) tersebut ialah Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika (BPSDMP Kominfo Surabaya).

BPSDMP Kominfo Surabaya didirikan sebagai bagian dari upaya pemerintah Indonesia untuk memperkuat kapasitas nasional di bidang komunikasi dan informatika. BPSDMP Kominfo Surabaya secara administratif dibina oleh Sekretaris Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. Berdasarkan Permenkominfo Nomor 3 Tahun 2022 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Bidang Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Informatika. BPSDMP Kominfo Surabaya bertugas melakukan pengembangan sumber daya manusia, penyelidikan dan pengembangan bidang komunikasi dan informatika di wilayah kerja (Informatika, 2016). Dari tugas tersebut, maka BPSDMP Kominfo Surabaya membuat suatu program dimana dalam pelaksanaannya dibuat untuk memberdayakan masyarakat sekitar, terutama pada teknologi, komunikasi dan informatika. Program tersebut dikenal dengan sebutan Rumah Inovatif.

Rumah inovatif merupakan tempat sarana dan prasarana untuk mengembangkan kemampuan seseorang yang tadinya tidak mengenal teknologi menjadi pandai dalam digital. Rumah Inovatif didirikan pada tahun 2019 untuk memberdayakan masyarakat sekitar agar lebih mengenal dekat dengan teknologi digital. Pelatihan rumah inovatif terbuka untuk semua kalangan mulai dari siswa-siswi Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga perguruan tinggi. Pelatihan rumah inovatif juga melayani pelatihan untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dan para disabilitas. Pelatihan rumah inovatif juga dapat diselenggarakan untuk

kegiatan Organisasi Masyarakat (ORMAS), seperti untuk kegiatan Gerakan Untuk Kesejahteraan Tuna Rungu Indonesia (GERKATIN), Ikatan Pelajar Nadhlatul Ulama (IPNU), Karang Taruna (KARTAR), para Ibu PKK dan Relawan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (RTIK). Apabila sebuah instansi atau lembaga organisasi masyarakat ingin mengikuti pelatihan rumah inovatif, maka hal yang diperlukan cukup untuk berkoordinasi terlebih dahulu dan membawa surat kerjasama antara pihak terkait dengan BPSDMP Kominfo Surabaya.

Dari persoalan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti program pelatihan rumah Inovatif yang dikembangkan oleh BPSDMP Kominfo Surabaya yang dilaksanakan agar masyarakat sekitar dapat berdaya dan mampu memaksimalkan potensinya.

## **B. LANDASAN TEORITIS**

### **1. Pemberdayaan Masyarakat**

Pemberdayaan masyarakat adalah proses pembangunan yang melibatkan partisipasi masyarakat untuk mengubah dan memperbaiki kondisi diri. Keberhasilan pemberdayaan bergantung pada peran aktif masyarakat dan pihak yang memberdayakan dalam perubahan menuju kondisi yang lebih baik (Dedeh Maryani: 2019). Pemberdayaan masyarakat berkembang dalam ilmu administrasi dengan berbagai konsep, bertujuan untuk meningkatkan kemandirian dan kemampuan masyarakat. Menurut Widjaja, pemberdayaan berfokus pada pengembangan potensi masyarakat agar dapat mewujudkan jati diri dan martabatnya, serta berkembang mandiri di bidang ekonomi, sosial, agama, dan budaya. Secara keseluruhan, pemberdayaan masyarakat bertujuan menciptakan kemandirian dan inisiatif untuk memperbaiki kehidupan. Ini menumbuhkan kreativitas, motivasi, empati, dan pola pikir yang lebih baik, yang tercapai melalui partisipasi aktif dalam pembangunan.

### **2. Prinsip Pemberdayaan Masyarakat**

Perlu dipahami, bahwa sebelum kegiatan pemberdayaan dilakukan, setiap orang harus memegang teguh prinsip pemberdayaan, tanpa memandang objek pemberdayaan yang akan dijalankan karena pada kenyataannya, banyak masyarakat yang membutuhkan pendampingan pemberdayaan untuk memaksimalkan sumber daya manusia dan sumber daya alam yang dimilikinya. Menurut (Najiyati, 2014), ada beberapa prinsip pemberdayaan yang perlu diterapkan, yaitu kesetaraan, partisipasi, kemandirian, dan keberlanjutan.

- 1) Prinsip Kesetaraan, merupakan sebuah pemahaman bahwa setiap manusia memiliki kedudukan yang setara tanpa membedakan berdasarkan jenis kelamin, sehingga dinamika yang dibangun dalam melakukan pengembangan pengetahuan dan keahlian dapat berjalan seimbang. Setiap pihak yang terlibat dapat saling menghargai dan belajar bersama (Stromquist, 2015).
- 2) Prinsip Partisipasi, adalah dorongan mental dan emosional yang menggerakkan individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama dan bertanggung jawab. Pembangunan efektif memerlukan partisipasi masyarakat dan pembuat kebijakan dalam merancang dan melaksanakan program.
- 3) Prinsip Keswadayaan atau Kemandirian merupakan suatu prinsip di mana setiap masyarakat harus bisa memaksimalkan kemampuan dan pengetahuan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Adapun bantuan dari pihak lain yang berupa materi hanyalah penunjang, bukan prioritas.
- 4) Prinsip Berkelanjutan, mengarah pada kegiatan pemberdayaan yang terus berlanjut, di mana peran pendamping berkurang seiring waktu, hingga akhirnya hilang karena

masyarakat mampu mengelola kegiatan secara mandiri.

### 3. Ciri-Ciri Pemberdayaan Masyarakat

Dalam pemberdayaan masyarakat memiliki beberapa karakteristik, diantaranya sebagai berikut (Pathilaiya et al., 2022) :

#### 1) *Community Leader*

Di dalam tokoh setiap masyarakat atau setiap individu mempunyai peranan penting dalam memimpin dan mengarahkan kelompok masyarakat.

#### 2) *Community Organization*

Setiap organisasi atau lembaga yang berperan dalam proses pemberdayaan memiliki peran sebagai perantara dan penyediaan sarana prasarana dalam pembangunan masyarakat.

#### 3) *Community Found*

Sumber keuangan atau dana yang digunakan untuk keperluan pemberdayaan merupakan kunci keberlanjutan dalam pemberdayaan.

#### 4) *Community Material*

Bahan materi yang digunakan untuk kegiatan pelatihan keterampilan.

#### 5) *Community Technology*

Teknologi yang diperlukan selama proses pemberdayaan dalam masyarakat. Seperti : media social.

### 4. Strategi Pemberdayaan masyarakat

Secara etimologi, "strategi" berasal dari kata Yunani "*stratego*" yang berarti perencanaan efektif untuk mencapai tujuan jangka panjang dengan memanfaatkan sumber daya yang ada (Husen Umar, 2008). (Anita, 2020) menjelaskan strategi sebagai cara mengerahkan tenaga, dana, daya, dan peralatan untuk mencapai tujuan. Dalam konteks pemberdayaan, masyarakat menjadi pusatnya karena tanpa masyarakat, tujuan pembangunan tidak dapat tercapai.

Strategi juga dipahami sebagai kerangka kerja yang dapat digunakan untuk menyelesaikan setiap masalah, terutama masalah persaingan organisasi atau perusahaan. Setiap penyusunan strategi

memerlukan berbagai usaha intensif yang bertujuan untuk meningkatkan posisi persaingan usaha melalui output yang berusaha dicapainya. Mengacu pada ucapan Husein Umar (2008: 45) bahwa strategi intensif memiliki beberapa sasaran, yaitu: a) *Market Penetration Strategy*, suatu strategi yang bertujuan untuk meningkatkan *market share* produk jasa melalui berbagai usaha pemasaran agar dapat meningkatkan angka pasar; b) *Market Development Strategy*, merupakan strategi yang bertujuan untuk memperkenalkan prosuk-produk atau jasa yang ada ke daerah-daerah yang secara geografis merupakan daerah baru untuk memperkuat angka pasar; c) *Product Development Strategy*, merupakan strategi yang bertujuan meningkatkan penjualan dengan cara memodifikasikan berbagai produk atau jasa yang sudah ada.

## 5. Rumah Inovatif

Rumah inovatif merupakan konsep yang menggabungkan aspek fisik rumah dengan teknologi dan inovasi untuk menciptakan lingkungan hidup yang lebih baik. Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, rumah inovatif dapat menjadi pusat pembelajaran dan pengembangan keterampilan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Program pelatihan rumah inovatif bertujuan untuk membekali masyarakat dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Pemberdayaan masyarakat melalui Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) pada program pelatihan rumah inovatif merupakan pendekatan yang menjanjikan dalam upaya meningkatkan kualitas hidup dan daya saing masyarakat di era digital.

Awal mula di gagasnya rumah inovatif berasal dari Rumah jabatan pimpinan, yang kemudian dialih fungsikan menjadi rumah belajar komputer dan diberi nama “Rumah Inovatif”. Dikatakan rumah inovatif harapannya agar ketika

masyarakat belajar didalamnya, *outputnya* bisa menciptakan berbagai kreasi atau inovasi sehingga masyarakat tidak hanya bisa menciptakan literasi bidang TIK tapi juga bisa lebih inovatif dalam peningkatan kemampuannya. Rumah inovatif merupakan program pelatihan di bidang TIK yang sifatnya berbagi dan berdasarkan permintaan masyarakat, mulai dari pengenalan TIK dasar sampai yang berkaitan dengan kemampuan teknis yang masih berhubungan dengan *Information Technology*. Selain itu, rumah inovatif juga dijadikan tempat bagi para pelajar dan mahasiswa magang untuk mengerjakan proyek dan kegiatan Pendidikan lainnya. Karena semakin banyaknya permintaan pelatihan oleh masyarakat kini rumah inovatif di dukung oleh 3 laboratorium komputer dengan kapasitas 20 sampai dengan 30 orang dan 1 aula berkapasitas 35-50 orang.

## 6. Jenis Pelatihan Rumah Inovatif

Pelatihan rumah inovatif dapat dibagi menjadi beberapa jenis, disesuaikan dengan fokus dan target peserta. Berikut beberapa jenis pelatihan dari rumah inovatif, antara lain :

1. *Pengenalan Teknologi, Informasi dan Komunikasi Dasar*  
Pelatihan ini meliputi para lembaga pendidikan, seperti siswa SD atau MI, SLB di sekitar wilayah kantor BPSDMP Kominfo Surabaya.
2. *Digital Marketing*  
Pelatihan ini meliputi masyarakat yang mempunyai usaha. Pelatihan ini terbuka untuk umum hingga disabilitas.
3. *Design Grafis*  
Meliputi masyarakat umum hingga disabilitas.
4. *Sosial Media Optimation*.
5. Berdasarkan Permintaan Masyarakat.

## 7. Skema Pelatihan Rumah Inovatif

Skema pelatihan rumah inovatif merupakan kerangka kerja yang terstruktur untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam era

digital. Skema ini harus fleksibel, adaptif dan berfokus pada kebutuhan para masyarakat pada trend terkini. Di dalam rumah Inovatif, Skema pelatihan pada tahun 2024, dibagi menjadi dua, antara lain:

#### a. Skema Pelatihan untuk Disabilitas

Target pelaksanaan pelatihan rumah inovatif untuk disabilitas pada tahun 2024 sebanyak 100 peserta, namun yang terjadi di lapangan peserta yang mendaftar untuk mengikuti pelatihan rumah inovatif ini sebanyak 487 peserta pada bulan Januari, dimana jumlah tersebut melampaui dari perkiraan target yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, skema yang di terapkan BPSDMP Kominfo Surabaya dalam pelatihan rumah inovatif untuk disabilitas, diantaranya:

1. *Public Speaking (Personal Branding)* bagi disabilitas.
2. *Content Creator* bagi tuna rungu.
3. Desain Grafis bagi tuna rungu.
4. Pengenalan operasional *gadget* bagi tuna rungu
5. Pengenalan *office* tingkat dasar untuk tuna rungu.
6. Pengenalan komputer bagi anak SLB Tuna Grahita
7. Pelatihan menjadi *reseller* atau *affiliate marketing*
8. Pelatihan *digital security*.

#### b. Skema Pelatihan untuk Umum

Berikut ini skema yang di terapkan BPSDMP Kominfo Surabaya dalam pelatihan rumah inovatif untuk umum, diantaranya:

1. Aplikasi perkantoran bagi anak panti asuhan.
2. Pengenalan *coding* untuk anak SD atau MI.
3. Pembelajaran berbasis *games* untuk anak SD atau MI.
4. *Digital Enterpreneurship* untuk umum.
5. Pelatihan teknologi, informasi dan komunikasi berdasarkan permohonan masyarakat.
6. Pembelajaran matematika dengan menggunakan *games*.

7. Pelatihan menjadi *reseller* atau *affiliate marketing*.

8. Pelatihan *Digital Security*.

### C. METODE

#### 2. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang bertujuan memahami fenomena sosial dan masalah manusia melalui data deskriptif berupa kata-kata atau perilaku yang diamati (Siyoto & Sodik, 2015). Pemilihan jenis penelitian deskriptif ini disebabkan karena peneliti ingin menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan program rumah inovatif untuk meningkatkan pemberdayaan masyarakat

#### 2. Fokus Penelitian

Penelitian kualitatif ini difokuskan pada keterlaksanaan tugas pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan rumah inovatif. Adapun fokus objek penelitian yaitu para fasilitator pelatihan rumah inovatif yang terdiri dari ketua balai, ketua pelaksana program dan instruktur pelatihan serta para peserta pelatihan rumah inovatif yang terdiri dari para siswa, guru dan organisasi masyarakat. Hal ini didasarkan pada keberhasilan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan rumah inovatif.

#### 3. Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini berada di kantor Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika (BPSDMP Kominfo) Surabaya. Lokasi ini dipilih karena peneliti pernah berinteraksi sosial dengan lingkungan tersebut. Selain itu, penulis juga mengetahui keadaan kondisi sosial masyarakat baik

### D. HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

#### 1. Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Rumah Inovatif

Pemberdayaan dapat dikatakan berhasil dan baik jika tujuan yang sudah ditetapkan dapat berkelanjutan, tercapai, dan terlaksana dengan baik sehingga dapat

meningkatkan kualitas dari pemberdayaan melalui program rumah inovatif. Hal tersebut akan peneliti sajikan melalui konsep pemberdayaan masyarakat yang dikembangkan oleh John MCKnight dan Jody Kretzman yang memiliki 4 indikator, yaitu *Audience* (Peserta), *Behavior* (Perilaku), *Condition* (Kondisi) dan *Degree* (Tingkatan). yang akan peneliti bahas sebagai berikut:

1. *Audience* (Peserta)

Pelaksanaan peserta pelatihan telah sesuai dengan prinsip pemberdayaan, salah satunya adalah prinsip kesetaraan. Dimana dalam program rumah inovatif ini semua kalangan masyarakat dapat mengikuti pelaksanaan pelatihan mulai dari masyarakat umum sampai dengan masyarakat penyandang disabilitas dan anak-anak berkebutuhan khusus.

2. *Behavior* (Perilaku)

Program pelatihan rumah inovatif telah menunjukkan hasil yang signifikan karena bisa menunjukkan hasil dari kemampuan para peserta setelah pengisian soal *Pretest* dan *Posttest*, serta kemampuan para peserta pada saat praktek secara langsung pada pelatihan.

3. *Condition* (Kondisi)

Pelaksanaan peserta pelatihan telah sesuai dengan prinsip pemberdayaan, salah satunya adalah prinsip keswadayaan dan kemandirian masyarakat. Dimana dalam pelatihan ini para peserta menunjukkan kreatifitas yang mereka miliki dan mengandalkan diri mereka sendiri agar dapat berkembang.

4. *Degree* (Tingkatan)

Peserta pelatihan telah sesuai dengan tingkat keberhasilan pemberdayaan masyarakat yang dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti peningkatan kesejahteraan, akses, partisipasi dan kesadaran krisis.

### 3. Faktor Pendukung dalam Pemberdayaan Masyarakat Melalui Rumah Inovatif

Banyak faktor pendukung pemberdayaan masyarakat dalam program ini, yaitu dukungan dari berbagai pihak yang terkait agar dapat mencapai tujuan. Pemberdayaan masyarakat tidak bisa berjalan dengan maksimal apabila tidak ada dukungan dari berbagai pihak seperti dari Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia (Kemenkominfo), Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur, Dinas Komunikasi dan Informatika kota Surabaya, Selain dari beberapa dinas yang menjadi faktor pendukung, partisipasi masyarakat juga tak lepas dari faktor pendukung pemberdayaan masyarakat, karena program rumah inovatif memang ditujukan untuk masyarakat kota Surabaya dan kabupaten Sidoarjo yang membutuhkan layanan dalam bidang digital.

### 3. Faktor Penghambat dalam Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kelompok Usaha Bersama (KUBE)

Dengan adanya faktor pendukung, terdapat juga faktor penghambat program rumah inovatif salah satunya karena kurangnya tenaga pengajar saat proses pelatihan berlangsung, adanya jadwal yang tidak sesuai antara pihak Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika (BPSDMP Kominfo) dengan pihak sekolah, masih belum lengkapnya sarana untuk masyarakat penyandang disabilitas dan anak-anak yang berkebutuhan khusus (ABK)

## E. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

### 1. Kesimpulan

Program Rumah Inovatif sudah berjalan sejak tahun 2019 hingga sekarang 2025. Program ini merupakan program yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat sekitar.

- 1) Program Rumah Inovatif di BPSDMP Kominfo Surabaya dalam memberdayakan masyarakat

Kinerja program Rumah Inovatif mengacu pada pemberdayaan di sekitar kantor BPSDMP Kominfo Surabaya, sehingga dapat dilihat dari banyaknya pendaftar yang berasal dari sekolah sekitar ataupun organisasi sekitar untuk mengikuti pelaksanaan pelatihan rumah inovatif dari tahun ke tahun yang diselenggarakan oleh BPSDMP Kominfo Surabaya. Pemberdayaan dikatakan berhasil jika tujuan dari pemberdayaan yang dilaksanakan dapat berkelanjutan dari tahun ke tahun berikutnya. Kesimpulan pada semua konsep pemberdayaan sebagai berikut:

**a) *Audiensi***

Para peserta pelatihan rumah inovatif di Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika (BPSDMP Kominfo) Surabaya, diikuti oleh semua kalangan mulai dari masyarakat umum sampai dengan masyarakat berkebutuhan khusus, dari jenjang sekolah dasar (SD) sampai dengan perguruan negeri. Pelatihan ini juga bias diikuti oleh para pekerja, pelaku UMKM ataupun para lansia.

**b) *Behavior***

Para peserta pelatihan rumah inovatif di Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika (BPSDMP Kominfo) Surabaya mampu untuk mengoperasikan perangkat digital yang digunakan dan mampu menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Misalnya : Untuk para pelajar SD, mampu untuk mengenal dan mengetahui fungsi dari perangkat komputer sedangkan untuk para pekerja ASN mampu untuk

mengaplikasikan komputer dengan baik.

**c) *Condition***

Para peserta pelatihan rumah inovatif di BPSDMP Kominfo Surabaya dapat mengaplikasikan komputer sesuai dengan materi yang diajarkan dengan melakukan praktek dan mengisi soal pretest dan posttest saat pelatihan sedang berlangsung. Sehingga para tim pelaksana rumah inovatif dapat mengetahui kemampuan para peserta sebelum dan sesudah pelatihan.

**d) *Degree***

Setelah para peserta pelatihan rumah inovatif di Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika (BPSDMP Kominfo) Surabaya mengikuti pelatihan. Diharapkan para peserta dapat memberikan kontribusi dan berinovasi dalam mengembangkan kemampuan yang mereka miliki agar bisa bermanfaat bagi kehidupan mereka sendiri maupun di kehidupan bermasyarakat. Sehingga dapat menciptakan kreativitas dan lapangan pekerjaan.

- 2) Faktor yang Dominan dan Tidak Dominan dalam Mempengaruhi Implementasi Sistem Parkir Berbasis QRIS di Taman Bungkul

Sumber daya manusia yang berada di lapangan sudah cukup baik yang telah didukung oleh para ahli IT dan petugas yang ahli di bidangnya. Seperti para staff BPSDMP Kominfo, relawan TIK dan para peserta magang, Ketersediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai bagi masyarakat umum dalam proses pelatihan rumah inovatif, Adanya dukungan dari berbagai pihak, seperti dari kementerian komunikasi dan informatika dan Dinas komunikasi dan

informatika provinsi Jawa Timur serta Adanya partisipasi dari masyarakat sekitar dan partisipasi dari para peserta magang yang ikut andil dalam pelaksanaan program pelatihan rumah inovatif.

Di sisi lain, faktor penghambat yang ditemukan mencakup Pada program pelatihan rumah inovatif tidak semua masyarakat bisa menggunakan alat elektronik yang telah disediakan, dikarenakan ada beberapa event dari pelatihan rumah inovatif yang pesertanya memerlukan alat khusus seperti para penyandang tuna netra, dan anak berkebutuhan khusus (ABK), Masih kurangnya tenaga pengajar saat pelatihan rumah inovatif, dikarenakan keterbatasan sumber daya manusia, Jadwal pelaksanaan rumah inovatif yang terkadang tidak sesuai, dikarenakan adanya perbedaan jadwal antara BPSDMP Kominfo dengan para pemohon, serta adanya keterlambatan saat pelaksanaan rumah inovatif yang dipicu oleh kemacetan dan kendala lainnya.

## 2. Rekomendasi

Berdasarkan paparan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan masukan terhadap pemberdayaan masyarakat melalui yaitu sebagai program rumah inovatif, sebagai berikut:

### 1. Bagi BPSDMP Kominfo Surabaya

- a. Sarana teknologi pada program pelatihan rumah inovatif hanya tersedia untuk para masyarakat umum, akan lebih baik jika sarana pelatihan rumah inovatif juga menyediakan alat teknologi fisik dan sensorik untuk masyarakat penyandang disabilitas atau anak berkebutuhan khusus (ABK), seperti menyediakan perangkat pembaca layar (*Screen Reader*), alat pembantu pendengaran (*Hearing Aids dan FM System*), perangkat pembaca braille.

- b. Perlunya penambahan sumber daya manusia dari BPSDMP Kominfo dengan merekrut karyawan baru, penambahan para peserta magang dengan membuka atau mengikuti program MSIB atau MBKM dan program magang lainnya yang terbuka untuk para pelajar, serta kerjasama dengan para *stakeholder* lainnya, agar tidak kekurangan pengajar saat pelatihan.
- c. Sebaiknya jika kuota penuh, maka dilakukannya pembatasan kuota untuk pelatihan agar penentuan jadwal dapat sesuai dan tidak berbenturan antara BPSDMP Kominfo dengan para pemohon. Sehingga pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan lancar.

### 2. Bagi Masyarakat

- a. Perlu adanya pengenalan dan edukasi terlebih dahulu mengenai teknologi, terutama bagi kalangan peserta didik jenjang sekolah dasar (SD).
- b. Sebaiknya, para peserta pelatihan rumah inovatif pada jenjang sekolah dasar (SD) diberikan arahan terlebih dahulu terkait dengan peraturan atau etika ketika berada di tempat pelatihan, agar terhindar dari hal yang tidak diharapkan.
- c. Bagi guru atau pendamping, pentingnya untuk selalu mengawasi para peserta didik ketika pelaksanaan pelatihan di rumah inovatif agar dapat mengetahui tingkat kemampuan para siswa-siswinya.
- d. Bagi para pemohon yang telah melakukan kesepakatan waktu, sebaiknya dapat datang lebih awal, agar pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan tertib dan tidak mengulur waktu.

## REFERENSI

Afriansyah. (2023). *Pengertian dan Konsep Pemberdayaan Masyarakat*. In

*Pemberdayaan Masyarakat.*

- Ajeng, L. E., Pramudiana, I. D., & Sholichah, N. (2023). *Evaluasi Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan PAUD ( Studi Kasus di PAUD Bukit Sion Desa Wangkar Weli , Kecamatan Lamba Leda Timur , Kabupaten Manggarai Timur ). Soetomo Administrasi Publik*, 263–268.
- Anita, D. (2020). Strategi Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan Pembangunan Pedesaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 4(2), 29–33. <https://doi.org/10.36057/jips.v4i2.409>
- Dewi Masita, E. H. (2023). *Pemberdayaan Usaha Mikro Melalui Inovasi Platform Digital di Kabupaten Sidoarjo Pada Fakultas Ilmu Administrasi , Universitas Dr . Soetomo Surabaya Email : dewimasita2120@gmail.com A . LATAR BELAKANG Pandemi Covid-19 memiliki dampak yang besar terutama te. 1(1), 61–80.*
- Gultom, A. F., Suparno, S., & Wadu, L. B. (2023). Strategi Anti Perundungan di Media Sosial dalam Paradigma Kewarganegaraan. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(7), 226–232. <https://doi.org/10.56393/decive.v3i7.1689>
- Hendriani, S., Sukri, A., Islam Riau, U., & Riau, U. (2023). Communication Soft Skills In Empowering Human Resources Soft Skill Komunikasi Pada Pemberdayaan Sumber Daya Manusia. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(3), 2281–2296. <http://journal.yrpioku.com/index.php/msej>
- INFORMATIKA, M. K. D. (2016). Salinan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2022 Tentang Organisasi Dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Bidang Pengembangan Sumber Daya Manusia Dan Penelitian Komunikasi Dan Informatika. 1–23.
- Istiqamah, N., Razak, A. R., & Wardah, W. (2024). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Kajian Ilmiah Mahasiswa Administrasi Publik*, 5. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/kimap/index>
- Mahmudah, D. (2018). Upaya Pemberdayaan TIK dan Perlindungan Generasi Z di Era Digital. *Majalah Semi Ilmiah Populer Komunikasi Massa*, 1(1), 46.
- Syakhirul Alim, W., Orba Manullang, S., Aziz, F., Romadhon, S., Marganingsih, A., Mansur, Ratnaningtyas, E. M., Sulandjari, K., Hanifah, Wulandari, R., & Efendi, Y. (2022). *Pemberdayaan Masyarakat: Konsep dan Strategi* (Issue June). [www.gaptek.id](http://www.gaptek.id)
- Taptajani, D. S., Muharom, R. P., Raihan, M., Al-Zayyan, S. K., Bagaskara, E. S., Putri, P., Fauziah, A. A., Pratama, C., Fedy, M. A. Z. P., Mauludin, Z., Syadiah, M. A., Wahyuni, R. S., Septiandi, R., Nirmala, D. S., Al-Jabbar, A. N. I., Suryana, L. D., Hadianto, I. M., Fathurrohman, S., Maulana, R., & Afrizal, N. N. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Literasi Digital Dalam Pengenalan Dan Pengembangan Skill Untuk Menghadapi Era Digitalisasi 4.0. *Jurnal PkM MIFTEK*, 4(2), 79–88. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.4-2.1461>
- Yogia, M. A. (2020). Implementasi Kebijakan Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Usaha Ekonomi Kelurahan. *Sosio Konsepsia*, 9(3), 247–256. <https://doi.org/10.33007/ska.v9i3.1874>