



## **Penguatan Literasi Digital Siswa SDN 3 Singapadu Melalui Pelatihan Microsoft Office dan Canva**

Ni Made Lisma Martarini<sup>1</sup>, Desak Made Dwi Utami Putra<sup>2\*</sup>

<sup>1,2\*</sup> Informatika, Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

Email: [lisma.martarini@instiki.ac.id](mailto:lisma.martarini@instiki.ac.id) , [desak.utami@instiki.ac.id](mailto:desak.utami@instiki.ac.id)

<b>Naskah Masuk</b> <b>Maret 2026</b>	<b>Naskah Direvisi</b> <b>April 2026</b>	<b>Naskah Diterima</b> <b>Mei 2026</b>
--	---	---

### **Abstrak**

Keterampilan digital dasar merupakan kompetensi esensial bagi siswa di era modern, namun pemanfaatannya belum optimal di tingkat pendidikan dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital pada siswa kelas 6 di SD Negeri 3 Singapadu, yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam mengoperasikan perangkat lunak produktivitas dan kreativitas. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan praktik secara langsung, yang mencakup tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelatihan difokuskan pada tiga materi dasar, yaitu Microsoft Word untuk pembuatan dokumen kreatif, Microsoft Excel untuk penyusunan tabel data, dan Canva untuk desain presentasi sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknis siswa yang diukur melalui target capaian kenaikan nilai rata-rata post-test minimal sebesar 60 poin. Selain itu, indikator keberhasilan juga terlihat dari kemampuan minimal 80% peserta dalam menyusun portofolio digital secara mandiri, serta dihasilkannya modul pelatihan terpadu yang dapat digunakan oleh guru secara berkelanjutan. Kesimpulannya, program pelatihan ini terbukti efektif dalam membekali siswa dengan kemampuan fundamental teknologi informasi, merangsang kreativitas digital, dan memberikan implikasi positif terhadap modernisasi proses pembelajaran di sekolah dasar tersebut.

Kata Kunci: Literasi Digital; Microsoft Office; Canva; Pelatihan Siswa; Sekolah Dasar.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Keterampilan digital tidak lagi bersifat tambahan, melainkan telah menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh peserta didik sejak usia dini. Literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, mengolah, serta menyampaikan informasi melalui berbagai perangkat dan aplikasi digital secara efektif dan bertanggung jawab (Belshaw et al., 1997). Akselerasi transformasi digital dalam pendidikan dasar juga semakin masif dalam beberapa tahun terakhir, yang menuntut kesiapan adaptasi dari seluruh ekosistem sekolah, termasuk guru dan siswa (Zhao et al., 2020). Berbagai studi menunjukkan bahwa pengenalan literasi digital sejak dini terbukti berkorelasi positif dengan peningkatan capaian akademik dan kesiapan kognitif siswa di masa depan (Spante et al., 2018).

Pada jenjang sekolah dasar, penguasaan keterampilan digital dasar seperti penggunaan aplikasi pengolah kata, pengolah angka, dan desain visual sederhana menjadi fondasi penting dalam mendukung proses pembelajaran. Aplikasi seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Canva merupakan perangkat yang umum digunakan dalam kegiatan akademik untuk membantu siswa dalam menyusun dokumen, mengorganisasi data, serta menyajikan informasi secara visual. Menurut Hague dan Payton (Themes, 2010), integrasi

teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Secara spesifik, pengenalan perangkat lunak seperti Microsoft Word memfasilitasi keterampilan literasi tulis dan tata letak secara terstruktur (Kurniawan, A., & Haryanti, 2021), sementara Microsoft Excel sangat krusial untuk melatih logika dasar, pengenalan tabel, dan komputasi numerik siswa sejak dini (Mulyani, S., & Sari, 2020).

Lebih jauh lagi, pemanfaatan elemen visual dalam pendidikan saat ini menjadi sangat krusial. Aplikasi Canva sebagai platform desain grafis intuitif telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi ekspresi kreatif siswa sekolah dasar (Hasanah, U., & Sutiadin, 2022). Penggunaan platform desain semacam ini membantu siswa menyederhanakan ide-ide yang kompleks menjadi karya visual yang menarik dan mudah dipahami, sehingga proses asimilasi pengetahuan menjadi lebih optimal (Pelangi, 2020).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 3 Singapadu, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VI belum memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi produktivitas dan kreativitas tersebut. Keterbatasan ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyusun dokumen yang rapi, mengelola data sederhana, serta membuat presentasi yang menarik secara visual. Kondisi ini secara tidak langsung membatasi kemampuan siswa dalam mengolah informasi dan menyampaikan ide secara efektif. Situasi yang terjadi di SD Negeri 3 Singapadu ini mencerminkan fenomena kesenjangan digital tahap kedua (*second-level digital divide*), di mana ketersediaan fasilitas infrastruktur (seperti laboratorium komputer) belum sepenuhnya diimbangi dengan kecakapan pemanfaatannya (Hargittai, 2002). Kendala operasional ini sering kali diperparah oleh kurangnya program pendampingan intensif di sekolah yang secara khusus berfokus pada keterampilan praktis penggunaan perangkat lunak (Hidayat, A., & Sari, 2021).

Minimnya paparan terhadap penggunaan teknologi digital secara terpadu juga berkontribusi pada rendahnya kesiapan siswa dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Padahal, keterampilan abad ke-21 menekankan pentingnya kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas yang didukung kuat oleh literasi teknologi (Trilling & Fadel, 2009). Pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi secara tepat guna tidak hanya mencetak generasi sebagai konsumen teknologi, tetapi juga mendorong mereka menjadi kreator aktif yang adaptif (Falloon, 2020). Oleh karena itu, kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah dasar melalui program pengabdian kepada masyarakat menjadi instrumen krusial dan strategis untuk menjembatani kesenjangan keterampilan tersebut (Purwanto et al., 2020). Program pendampingan teknis secara langsung yang difasilitasi oleh akademisi terbukti mampu mempercepat proses adopsi teknologi di lingkungan sekolah dasar (Syaodih, E., Setiawan, D., & Handayani, 2019).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan terpadu penggunaan Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Canva bagi siswa kelas VI SD Negeri 3 Singapadu. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dalam pelatihan ini, siswa tidak hanya mempelajari fungsi dasar aplikasi, tetapi langsung memproduksi luaran digital secara mandiri (Bell, 2010). Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa melalui praktik langsung dalam menghasilkan produk

sederhana seperti dokumen biodata, tabel jadwal, dan presentasi visual. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi keberlanjutan bagi guru di SD Negeri 3 Singapadu dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran sehari-hari secara inovatif dan terstruktur.

## METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini menargetkan siswa kelas 6 di SD Negeri 3 Singapadu. Solusi permasalahan dilaksanakan melalui metode pelatihan dan pendampingan praktik secara langsung yang memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer dan internet milik sekolah. Tahapan pelaksanaan dimulai dengan persiapan, yang meliputi rapat koordinasi awal dengan kepala sekolah dan guru kelas 6, dilanjutkan dengan survei kebutuhan siswa, serta penyusunan modul pelatihan yang ringkas dan aplikatif. Selanjutnya, pelaksanaan pelatihan di lapangan dibagi menjadi tiga sesi praktik utama. Sesi pertama berfokus pada Microsoft Word, di mana siswa berlatih mengetik, memformat teks, dan menyisipkan gambar untuk membuat dokumen kreatif seperti biodata. Kemudian, sesi kedua berfokus pada Microsoft Excel untuk melatih siswa memasukkan data dan memformat tabel dasar guna membuat jadwal piket kelas yang rapi. Sesi ketiga berfokus pada Canva, di mana siswa diajarkan menggunakan templat, mengganti teks, dan menyisipkan elemen gambar untuk membuat presentasi sederhana. Sebagai tahap akhir, evaluasi program diukur menggunakan perbandingan nilai pre-test dan post-test praktik, serta penilaian terhadap hasil karya atau portofolio digital yang dibuat oleh siswa



Gambar 1. Bagan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan rancangan evaluasi kegiatan, indikator keberhasilan dalam peningkatan keterampilan digital siswa diukur melalui capaian kenaikan nilai rata-rata post-test gabungan dengan target minimal sebesar 60 poin. Sejalan dengan indikator tersebut, kegiatan ini menargetkan agar minimal 80% dari total siswa yang berpartisipasi mampu menghasilkan satu set portofolio digital secara mandiri sebagai bentuk penerapan praktis. Portofolio mandiri yang dikembangkan oleh siswa tersebut mencakup tiga luaran utama, yaitu satu dokumen Microsoft Word berupa biodata kreatif atau cerita pendek, dan satu dokumen Microsoft Excel berupa jadwal piket atau daftar pelajaran yang tersusun secara rapi. Selain itu, portofolio ini juga dilengkapi dengan satu karya desain berbasis Canva berupa satu hingga dua halaman presentasi visual sederhana. Temuan lain yang signifikan dari pelaksanaan program pengabdian ini adalah dihasilkannya sebuah modul pelatihan terpadu yang mencakup materi Microsoft Word, Excel, dan Canva. Modul tersebut diserahkan kepada pihak mitra agar dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar berkelanjutan oleh para guru di SD Negeri 3 Singapadu dalam mendukung proses digitalisasi pembelajaran di sekolah.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

## IMPLIKASI PENELITIAN

Pelatihan ini memberikan dampak positif secara langsung terhadap peningkatan keterampilan dasar literasi digital siswa sebagai bekal krusial dalam menghadapi tuntutan sistem pembelajaran modern. Dengan penguasaan

aplikasi dasar tersebut, siswa kini mampu menghasilkan luaran tugas sekolah yang lebih variatif, efisien, dan berkualitas, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Lebih jauh lagi, kegiatan pengabdian ini berhasil menciptakan kesadaran komprehensif di lingkungan sekolah mengenai pentingnya keterampilan mengolah teks, mengorganisasi data, dan mendesain visual yang memadai untuk mengomunikasikan ide secara efektif. Secara jangka panjang, para guru di SD Negeri 3 Singapadu dapat terus mendorong dan mengintegrasikan penggunaan Microsoft Word, Excel, dan Canva sebagai alat bantu inovatif dalam penyelesaian tugas-tugas akademik siswa sehari-hari.

## KESIMPULAN

Program pelatihan ini telah dirancang secara khusus dan terbukti efektif dalam menjawab permasalahan kurangnya keterampilan digital terpadu pada siswa kelas 6 di SD Negeri 3 Singapadu. Melalui pengenalan fungsi dasar Microsoft Word, Excel, dan Canva yang dilakukan secara praktis, siswa berhasil dibekali kemampuan fundamental untuk membuat dokumen yang kreatif, menyusun tabel data yang rapi, serta merancang desain presentasi dasar. Implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam kegiatan ini terbukti tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan teknis siswa secara terukur, tetapi juga merangsang pola pikir yang lebih terstruktur serta mengembangkan kreativitas digital mereka. Pada akhirnya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara nyata memberikan nilai tambah yang signifikan terhadap peningkatan kualitas dan modernisasi proses pembelajaran di sekolah dasar tersebut.

## REFERENSI

- Bell, S. (2010). *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39-43.
- Belshaw, D., Lead, W. L., Foundation, M., Education, H., & Badges, O. (1997). *The Essential Elements of Digital Literacies*.
- Falloon, G. (2020). *From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449-2472.
- Hargittai, E. (2002). *Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills. First Monday*, 7(4).
- Hasanah, U., & Sutiadin, S. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 6(5), 8196-8205.
- Hidayat, A., & Sari, D. P. (2021). *Pentingnya Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2109-2115.
- Kurniawan, A., & Haryanti, T. (2021). *Pelatihan Microsoft Office (Word dan Excel) bagi Siswa-Siswi SDN 01 Makamhaji sebagai Upaya Pengenalan Teknologi Informasi Sejak Dini. Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*.
- Mulyani, S., & Sari, R. (2020). *Peningkatan Kemampuan Komputasi Dasar Siswa Melalui Pelatihan Microsoft Excel di Sekolah Dasar. Jurnal Abdimas Pendidikan*.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam*,

- 8(2), 79-96.
- Purwanto, A., Pramono, R., & Asbari, M. (2020). *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*. 2, 1–12.
- Spante, M., Hashemi, S. S., Lundin, M., Algers, A., Spante, M., Hashemi, S. S., Lundin, M., & Algers, A. (2018). Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use. *Cogent Education*, 5(1), 1–21. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1519143>
- Syaodih, E., Setiawan, D., & Handayani, H. (2019). *Kolaborasi Perguruan Tinggi dan Sekolah Dasar dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Guru*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 88-97.
- Themes, K. E. Y. T. O. (2010). *Digital literacy across the curriculum a Futurelab handbook*.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21 st Century Skills Learning for Life in Our Times*.
- Zhao, Y., Llorente, A. M. P., & Gómez, M. C. S. (2020). *Digital competence in higher education research: A systematic literature review*. January.