

Pelatihan Platform *Microsoft Word* dan *Canva*: Upaya Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Desa Krakal, Kecamatan Alian, Kabupaten Kebumen

Battar Al Hanif, Luthfi Khafiah, Nabila Hamidah, Milanda Kartika Sari, Laksita Rahma Faiza, Putra Nadzif Yuanditama Asirwada, Luthfi Adhiningsih, Nurul Nathosiyah Fitri, Nismala Aski Azahra, Latifah Indriani, Moh Salimi

Universitas Sebelas Maret
salimi@staff.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

The target participants of this training activity are primary school students in Krakal village, Alian district, Kebumen. This activity aims to improve the students' ability to use technology creatively and informatively, as well as to improve digital literacy in the school environment. The method chosen in this activity is a training method with stages including planning, implementation and evaluation. This training activity started with socialisation and provision of material on the importance of digital literacy for students as well as basic material on Microsoft Word and Canva platforms. Participants were then given practice in creating small projects in the form of a simple list of names using Microsoft Word and a simple anti-bullying poster design using Canva. The result of this training activity is an "anti-bullying" poster product created by the participants during the training and a better understanding of the importance of digital literacy through the use of different platforms. Based on the results obtained, it can be concluded that this training activity was successful in increasing the awareness and understanding of digital literacy among primary school students and in encouraging the development of educational programmes related to digital literacy and the use of other platforms to support digital literacy.

Keywords: *Digital Literacy, Microsoft Word, Canva, Elementary School*

Abstrak

Sasaran dari kegiatan pelatihan ini adalah siswa sekolah dasar yang ada di Desa Krakal, Kecamatan Alian, Kebumen. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif dan informatif, serta dalam upaya meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah. Metode yang dipilih dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan dengan tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi. Kegiatan pelatihan ini dimulai dengan sosialisasi dan penyampaian materi mengenai pentingnya literasi digital bagi siswa serta materi dasar tentang platform *Microsoft Word* dan *Canva*. Setelah itu, peserta mengikuti praktek pembuatan proyek kecil berupa pembuatan daftar nama sederhana dengan *Microsoft Word* dan desain poster sederhana bertema "Anti Bullying" dengan *Canva*. Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah produk poster "Anti Bullying" karya peserta selama pelatihan dan peningkatan pemahaman akan pentingnya literasi digital dengan pemanfaatan berbagai platform. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini telah berhasil meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa sekolah dasar tentang literasi digital dan mendorong munculnya program-program edukasi terkait literasi digital dan pemanfaatan platform penunjang literasi digital lainnya.

Kata kunci: *Literasi Digital, Microsoft Word, Canva, Sekolah Dasar*



PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, teknologi digital semakin mendominasi kehidupan dan mengubah cara kita hidup dan bekerja. Teknologi digital, yang mencakup komputer, internet, dan perangkat mobile, telah menjadi alat yang sangat berguna untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi. Dalam konteks ini, literasi digital telah muncul sebagai kompetensi yang krusial bagi setiap individu. Era digital 4.0 dan society 5.0 semakin menegaskan pentingnya literasi digital dalam kehidupan masyarakat. Termasuk pendidikan tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi signifikan bagi seluruh stakeholder. Siswa khususnya, dituntut untuk tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, namun juga aktif dalam memanfaatkan teknologi seperti pencarian literatur, penggunaan aplikasi pembelajaran, dan pengembangan produk digital inovatif (Setiawan, dkk., 2024). Perkembangan teknologi menuntut siswa memiliki literasi digital yang kuat dengan harapan siswa mampu mencari referensi, menggunakan serta mengembangkan berbagai platform untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Literasi digital ditempatkan sebagai keterampilan dasar yang penting saat ini untuk menjadi fondasi pengembangan berbagai kemampuan lain yang dibutuhkan di era digital (Setiawan, dkk., 2024). Kemajuan teknologi membawa dampak besar pada perkembangan anak, terutama otak dan perilaku. Sayangnya, tidak semua siswa memiliki literasi digital yang cukup. Akibatnya, mereka mudah terjebak dalam pusaran informasi yang tidak akurat dan tekanan sosial media. Fenomena FOMO (fear of missing out) semakin memperparah situasi ini, membuat remaja merasa cemas dan terisolasi jika tidak mengikuti tren terkini.

Microsoft Word dan *Canva* merupakan platform yang dapat menunjang literasi digital siswa sekolah dasar. Salah satu *Microsoft Office*, *Word* merupakan platform yang menyediakan fitur-fitur komprehensif untuk mengelola teks, mulai dari penulisan hingga penyuntingan, dengan tampilan yang memudahkan penggunaannya (Amerza, dkk., 2023). Kemampuan mengoperasikan *Microsoft Word* kini menjadi kompetensi dasar yang wajib dimiliki oleh para siswa di tengah era digital.

Selain itu seperti yang kita tahu pendidikan saat ini tidak hanya menuntut siswa memiliki pengetahuan akademik saja melainkan memiliki keterampilan berpikir kreatif dan inovatif termasuk literasi digital (Widiarti, dkk., 2024). *Canva* sebagai platform desain grafis berbasis web, menawarkan akses yang mudah bagi penggunaannya untuk membuat berbagai desain visual dengan format drag-drop yang sederhana bahkan bagi siswa sekolah dasar (Ningrum, dkk., 2024). Dengan menggunakan platform seperti *Canva*, siapa pun dapat dengan mudah membuat karya seni digital yang menarik. Dengan beragam template, tutorial, dan alat desain gratis, *Canva* dapat membantu pengguna meningkatkan literasi digitalnya secara efektif (Nurmalina, dkk., 2022). Semua fitur tersebut membuat *Canva* menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. Selain itu, *Canva* memiliki fitur kolaborasi yang dapat digunakan siswa untuk bekerja sama dalam proyek desain yang memungkinkan siswa untuk saling memberikan masukan dan berbagi ide secara efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kreativitas siswa (Ningrum, dkk., 2024).

Selain itu dari hasil observasi penelitian yang telah dilaksanakan di empat sekolah dasar di Desa Krakal yaitu SD Negeri 1 Krakal, SD Negeri 2 Krakal, SD Negeri 3 Krakal, dan SD Negeri 4 Krakal telah mengenalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Namun sebagian besar siswa dari setiap sekolah dasar yang ada memiliki permasalahan yang sama yaitu perlunya meningkatkan keterampilan dalam literasi digital dalam menggunakan komputer dan gawai. Fasilitas komputer di kedua sekolah dasar tersebut sudah cukup, namun penggunaannya masih terbatas. Komputer baru digunakan secara intensif saat pelaksanaan Asesmen Nasional

Berbasis Komputer (ANBK). Selain itu, belum ada kegiatan ekstrakurikuler yang memanfaatkan teknologi informasi (IT) untuk mengembangkan minat dan bakat siswa.

Perkembangan teknologi digital yang begitu cepat telah terintegrasi ke dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah dasar yang dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan menyadari pentingnya literasi digital di era saat ini, dilakukanlah pelatihan penggunaan platform *Microsoft Word* dan *Canva* bagi siswa sekolah dasar di Desa Krakal. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif dan informatif, serta mengajak guru untuk turut serta dalam upaya meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah. Pelatihan yang dilaksanakan tidak hanya dijadikan sebagai ajang untuk berbagi ilmu pengetahuan saja, tetapi juga menjadi tempat untuk siswa dalam menyalurkan kreativitas dan pemahaman dalam menggunakan platform *Microsoft Word* dan *Canva* dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Program KKN ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan dengan teknik pengambilan data yaitu observasi. Pelatihan yang dilaksanakan yaitu Pelatihan *Microsoft Word* dan *Canva* untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Di Desa Krakal, Kecamatan Alian. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif dan informatif, serta dalam upaya meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah. Kegiatan pelatihan ini secara garis besar melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi keberhasilan program pelatihan.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Tim KKN melakukan berbagai persiapan. Dimulai dari menentukan tempat dan waktu pelaksanaan pelatihan. Kemudian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan pihak yang terkait. Dilanjut menyiapkan materi yang akan disampaikan, serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, program pelatihan dilaksanakan secara kolaborasi antara tim KKN dengan empat sekolah dasar yang ada di Desa Krakal. Pelatihan dilaksanakan pada waktu yang berbeda mulai dari tanggal 2 Juli-1 Agustus 2024 pukul 08.00-12.00 WIB. Sasaran dari pelatihan ini yaitu siswa-siswi kelas 5 dan 6 sekolah dasar yang ada di Desa Krakal, Kecamatan Alian, Kabupaten Kebumen yang berjumlah 134 siswa. Kegiatan pelatihan ini dimulai dengan sosialisasi dan penyampaian materi mengenai pentingnya literasi digital bagi siswa serta materi dasar tentang platform *Microsoft Word* dan *Canva*. Setelah itu, peserta mengikuti praktek pembuatan proyek kecil berupa pembuatan daftar nama sederhana dengan *Microsoft Word* dan desain poster sederhana bertema "Anti Bullying" dengan *Canva*.

c. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian keberhasilan kegiatan pelatihan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan mengidentifikasi kendala-kendala yang menjadi hambatan selama kegiatan berlangsung serta mencari solusi sebagai perbaikan di kegiatan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan dilakukan analisis terhadap dua pembahasan, yaitu pelatihan literasi digital dengan pemanfaatan platform *Microsoft Word* dan *Canva* dan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap literasi digital. Bagian pertama akan membahas tentang pelatihan literasi digital dengan pemanfaatan platform *Microsoft*

Word dan *Canva*, mulai dari hakikat literasi digital, pengenalan platform *Microsoft Word* dan *Canva*, serta pelaksanaan kegiatan pelatihan. Sedangkan pada bagian kedua akan membahas hasil analisis mengenai pemahaman siswa sekolah dasar terhadap literasi digital sesuai dengan hasil observasi pada pelaksanaan kegiatan pelatihan.

1. Pelatihan Literasi Digital dengan Pemanfaatan Platform *Microsoft Word* dan *Canva*

a. Literasi Digital

Menurut Bawden (2008:28) Literasi digital adalah “a broad concept, linking together other relevant literacies, based on computer/ICT competences and skills, but focused on ‘softer’ skills of information evaluation and knowledge assembly, together with a set of understandings and attitudes” yang bermakna, sebuah konsep yang luas, yang menghubungkan literasi-literasi lain yang relevan, berdasarkan kompetensi dan keterampilan komputer/TIK, tetapi difokuskan pada keterampilan yang 'lebih lembut' dalam evaluasi informasi dan pembentukan pengetahuan, bersama dengan seperangkat pemahaman dan sikap. Belshaw, dalam tulisannya yang berjudul "What are Digital Competencies?" (2012:176-193), membahas literasi digital dalam konteks literasi tradisional (cetak) dan perkembangan literasi baru. Teknologi digital menawarkan jenis komunikasi yang berbeda dari sekadar kemampuan menulis dan membaca teks cetak. Dalam konteks digital, interaksi yang dimediasi oleh teknologi dapat melibatkan orang yang tidak memiliki kehadiran fisik, memiliki identitas yang berbeda, dan tidak memiliki batasan komunitas dalam proses komunikasi.

Menurut Widyaningrum & Sondari dalam Setiawan dkk. (2024) menyatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan yang dimiliki individu dalam mengelola informasi dan teknologi digital yang meliputi kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, menciptakan, mengomunikasikan, dan memanfaatkan informasi yang diperoleh secara digital dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Menurut Dewi, dkk. (2021), literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan berbagai informasi di dunia digital yang cakupannya lebih luas dari sekadar membaca dan menulis. Sedangkan Belshaw (2012:4) mengemukakan bahwa frasa "literasi digital" rumit karena mencakup berbagai literasi baru yang berhubungan dengan keberadaan dunia digital dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital juga dianggap sebagai literasi jamak atau plural. Belshaw (2012:206, 214) menyajikan delapan karakteristik utama yang saling tumpang tindih dan diyakini membantu mendefinisikan literasi digital dalam konteks literasi lingkungan digital. Delapan komponen tersebut adalah: 1) Kultural, 2) Kognitif, 3) Konstruktif, 4) Komunikatif, 5) Percaya diri, 6) Kreatif, 7) Kritis, dan 8) Kewargaan. Gerakan literasi digital mendorong kita untuk berpikir kritis dan kreatif, sehingga kita bisa menyaring informasi dengan baik dan bijak dalam menggunakan media sosial (Safitri, dkk., 2020).

Oleh karena itu, diskusi mengenai literasi digital seharusnya tidak hanya terbatas pada kemampuan menggunakan laptop, menjelajahi internet untuk mencari informasi, dan menggunakan perangkat untuk tugas-tugas produktif. Namun khususnya dalam bidang pendidikan, literasi digital seharusnya dapat membantu siswa mengembangkan potensi dan meraih prestasi yang lebih baik dengan adanya kemudahan akses informasi yang dibutuhkan dengan menerapkan kemampuan literasi digital yang baik juga (Cynthia & Sihotang, 2023).

b. Platform *Microsoft Word* dan *Canva*

Microsoft Word, sebagai aplikasi pengolah kata yang terintegrasi dalam paket Microsoft Office, memiliki peran sentral dalam pembuatan berbagai jenis dokumen. Selain fungsi utamanya dalam mengolah teks, Word juga dilengkapi dengan fitur-fitur pendukung seperti pengelolaan tabel dan presentasi

sederhana, sehingga menjadi alat yang sangat berguna dalam berbagai bidang, termasuk akademik dan bisnis (Rachmawaty, dkk., 2023). Selain itu, *Microsoft Word* juga dilengkapi dengan penggunaan elemen visual seperti gambar, simbol, huruf, angka, dan grafik dapat disusun secara menarik sesuai dengan format yang telah ditentukan (Rahman, dkk, 2024). *Microsoft Word*, sebagai pengolah kata, membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis dan formatting dokumen. Siswa dapat belajar membuat laporan sederhana, menulis cerita, atau menyusun tugas dengan format yang rapi. Fitur-fitur seperti pemeriksaan ejaan dan tata bahasa juga membantu meningkatkan kemampuan bahasa mereka.

Sementara itu, *Canva* merupakan platform desain grafis online yang mudah untuk digunakan, dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai template, memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam bentuk visual (Putri, dkk, 2023). Dengan *Canva*, dapat memudahkan siswa dan guru dalam pembuatan materi visual seperti presentasi, infografis, dan poster, sehingga menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Basri, dkk, 2023). *Canva*, sebagai salah satu alat bantu visual yang inovatif, telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021).

- c. Kegiatan Pelatihan Literasi Digital dengan Pemanfaatan Platform *Microsoft Word* dan *Canva*



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Literasi Digital



Gambar 2. Dokumentasi Bersama Peserta Pelatihan

Mahasiswa KKN Universitas Sebelas Maret Surakarta tim 109 tahun 2024 telah menginisiasi program kerja Pelatihan Literasi Digital dengan Pemanfaatan Platform *Microsoft Word* dan *Canva* yang ditujukan kepada para siswa sekolah dasar di Desa Krakal, Kecamatan Alian, Kebumen. Sasaran dari pelatihan ini yaitu siswa-siswi kelas 5 dan 6 sekolah dasar yang ada di Desa Krakal, Kecamatan Alian, Kabupaten Kebumen. yaitu SD Negeri 1 Krakal, SD Negeri 2 Krakal, SD Negeri 3 Krakal, dan SD Negeri 4 Krakal yang berjumlah 134 siswa.

Tentunya kami juga berkoordinasi dan berkolaborasi dengan pihak terkait seperti kepala sekolah dan juga staff dari sekolah yang akan dijadikan tempat pelaksanaan.

Pelatihan Literasi Digital dengan Pemanfaatan platform *Microsoft Word* dan *Canva* ini memiliki tujuan untuk membekali siswa sekolah dasar di Desa Krakal dengan keterampilan dasar dalam menggunakan platform *Microsoft Word* dan *Canva*. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat mengoperasikan kedua platform tersebut untuk membuat berbagai macam dokumen dan desain sederhana, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengolah informasi dan mengekspresikan diri secara digital. Selain pemberian materi pentingnya literasi digital dan pengetahuan dasar tentang dua platform tersebut. Siswa sekolah dasar juga diajak untuk mempraktekkan materi yang telah disampaikan agar lebih memahami.

Kegiatan pelatihan diawali dengan menentukan sekolah sasaran tempat pelatihan akan dilaksanakan. Kemudian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah serta membuat jadwal pelaksanaan. Di hari pelaksanaan pelatihan, tim kami mengawali dengan memastikan kesiapan semua sarana dan prasarana yang dibutuhkan seperti ruang kelas yang akan digunakan, proyektor, perangkat laptop, koneksi internet yang stabil, serta materi yang akan dibawa.

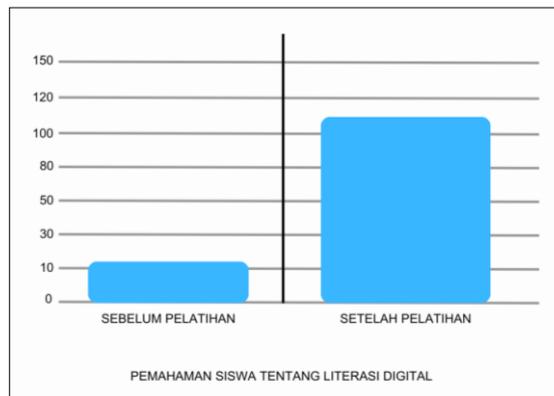
Kegiatan pelatihan yang diselenggarakan di empat sekolah dasar di Desa Krakal berlangsung dengan efektif dan mendapatkan antusias yang tinggi dari peserta pelatihan yaitu siswa. Peserta mengikuti rangkaian acara dengan baik mulai dari pengisian daftar hadir, mendengarkan penjelasan materi mengenai literasi digital, hingga praktik. Pada kegiatan pelatihan ini materi disampaikan oleh mahasiswa berkaitan dengan pentingnya literasi digital bagi siswa serta materi dasar tentang platform *Microsoft Word* dan *Canva*. Kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok kecil untuk melaksanakan praktek pengerjaan tugas proyek kecil berupa pembuatan tabel daftar nama sederhana dengan *Microsoft Word* dan desain poster sederhana bertema "Anti Bullying" dengan *Canva*.

Dalam pelaksanaan pelatihan literasi digital di sekolah kami juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu hambatan utama adalah kesulitan dalam mengkondisikan siswa dari kelas 5 dan 6 secara bersamaan dalam satu kegiatan. Perbedaan tingkat pemahaman dan kematangan antara kedua tingkatan kelas ini menciptakan dinamika yang kompleks dalam pengelolaan kelas. Selain itu, kegiatan ini juga menarik perhatian siswa dari kelas-kelas lain, yang terkadang masuk ke ruang pelatihan karena rasa penasaran mereka. Hal ini berpotensi mengganggu konsentrasi peserta dan kelancaran jalannya pelatihan.

Dalam mengatasi tantangan-tantangan ini, kami menerapkan beberapa solusi efektif. Pertama, untuk mengelola perbedaan tingkat pemahaman antara siswa kelas 5 dan 6, tim membagi peserta menjadi kelompok-kelompok kecil yang lebih homogen berdasarkan tingkat keterampilan mereka, bukan berdasarkan kelas. Pendekatan ini memungkinkan instruktur untuk menyesuaikan kecepatan dan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan masing-masing kelompok. Kedua, tim meningkatkan jumlah fasilitator untuk memastikan setiap kelompok mendapat perhatian dan bimbingan yang memadai. Untuk mengatasi gangguan dari siswa kelas lain, tim berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menetapkan area khusus yang dibatasi akses selama pelatihan berlangsung. Selain itu, tim juga menyediakan sesi pengenalan singkat di luar jam pelatihan bagi siswa-siswa yang penasaran, sehingga rasa ingin tahu mereka terpenuhi tanpa mengganggu jalannya pelatihan utama. Dengan menerapkan solusi-solusi ini, kami berhasil mengatasi

tantangan yang ada dan memastikan pelaksanaan pelatihan literasi digital berjalan lancar dan efektif. Dengan pelaksanaan pelatihan ini diharapkan siswa-siswi sekolah dasar yang ada di Desa Krakal dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam mengolah dan memahami informasi yang didapatkan dari perangkat digital dengan bijak serta mengoperasikan platform *Microsoft Word* dan *Canva* dengan baik.

2. Pemahaman Siswa Sekolah Dasar



Gambar 3. Grafik Pemahaman Siswa

a. Pengetahuan tentang Pentingnya Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar

Dari keseluruhan 134 peserta didik kelas 5 dan 6 di Sekolah Dasar Negeri Krakal, Kecamatan Alian yang mengikuti program pengenalan literasi digital, hanya 10% yang menunjukkan pemahaman awal mengenai konsep literasi digital. Setelah mengikuti program ini, persentase peserta didik yang memahami pentingnya literasi digital meningkat signifikan menjadi 70%

Sebelum pelaksanaan pelatihan, pemahaman literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar Desa Krakal, Kebumen masih sangat minim. Mayoritas siswa cenderung memandang teknologi digital semata-mata sebagai sarana hiburan, seperti permainan daring atau tayangan visual. Potensi teknologi dalam menunjang proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi belum disadari secara optimal oleh mereka. Penggunaan perangkat komputer dan jaringan internet di kalangan siswa umumnya kurang terstruktur dan produktif. Selain itu, pemahaman mengenai keamanan siber dan etika digital masih sangat terbatas.

Pasca pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa mengenai pentingnya literasi digital. Mereka mulai menyadari bahwa kompetensi digital dapat menjadi pendukung yang efektif dalam proses belajar dan penyelesaian tugas-tugas sekolah. Siswa memahami bahwa penggunaan perangkat komputer dan jaringan internet secara bijaksana dapat memberikan akses yang luas terhadap berbagai sumber informasi yang bernilai bagi pendidikan mereka. Selain itu, kesadaran akan pentingnya keamanan siber dan etika digital, seperti pencegahan plagiarisme dan kehati-hatian dalam berbagi data pribadi di ranah daring, juga mulai tumbuh.

Peningkatan pemahaman tersebut tercermin dari antusiasme siswa dalam mengajukan pertanyaan terkait penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, serta minat mereka untuk mendalami berbagai perangkat digital. Siswa yang sebelumnya hanya mengenal teknologi sebagai bentuk hiburan, kini mulai mengeksplorasi potensi teknologi dalam mendukung proses belajar mereka. Perubahan yang terjadi mengindikasikan keberhasilan program dalam meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar.

b. Pengetahuan tentang Platform *Microsoft Word* dan *Canva*

Sebagian besar peserta didik sekolah dasar di Desa Krakal, Kebumen, memiliki penguasaan yang sangat minim terhadap platform *Microsoft Word* dan *Canva*. Bahkan, banyak di antara mereka yang belum pernah berinteraksi dengan komputer untuk keperluan produktif. Penggunaan teknologi di kalangan peserta didik umumnya terbatas pada aktivitas konsumtif seperti bermain game sederhana di perangkat seluler atau menonton video. Pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi sebagai instrumen pembelajaran atau penciptaan karya original masih sangat rendah. Beberapa peserta didik mungkin pernah mengamati orang dewasa menggunakan *Microsoft Word*, namun belum mampu memahami fungsi dan cara pengoperasiannya. Adapun *Canva* merupakan platform yang sepenuhnya asing bagi hampir seluruh peserta didik.

Hasil evaluasi pasca pelatihan menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam pemahaman dan perilaku siswa terhadap platform yang telah diberikan. Lebih menggembirakan lagi, perubahan positif ini tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga telah meluas ke kehidupan pribadi siswa. Laporan dari orang tua menunjukkan adanya peningkatan minat siswa dalam memanfaatkan perangkat komputer untuk tujuan pembelajaran di rumah. Beberapa siswa telah mulai menerapkan pengetahuan mereka dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word* untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah, seperti menulis cerita pendek atau membuat laporan sederhana.

Implementasi penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran pembuatan poster bertema “anti-bullying” telah menghasilkan hasil yang menggembirakan. Tidak hanya terbatas pada tugas sekolah, para siswa menunjukkan minat yang tinggi untuk terus mengeksplorasi kreativitas mereka di luar kelas. Banyak di antara mereka yang secara mandiri menciptakan poster-poster menarik dengan berbagai tema, mulai dari isu lingkungan hingga minat pribadi. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran *Canva* tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan desain grafis, tetapi juga merangsang kemampuan mereka dalam mengekspresikan diri dan berpikir kritis.

Pelatihan ini telah berhasil menanamkan fondasi yang kuat bagi siswa dalam menguasai literasi digital. Kemampuan mereka dalam mengoperasikan platform *Microsoft Word* dan *Canva* dengan percaya diri, serta menjelaskan fitur-fitur keduanya kepada orang lain, mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konseptual. Lebih dari itu, pelatihan ini telah berhasil menginspirasi siswa untuk terus mengembangkan keterampilan digital mereka secara mandiri. Minat yang besar terhadap eksplorasi fitur-fitur tambahan menunjukkan bahwa benih literasi digital telah berhasil ditaburkan, dan akan terus tumbuh subur seiring berjalannya waktu.

Pelatihan ini merupakan langkah awal yang krusial dalam upaya meningkatkan literasi digital siswa. Agar dampaknya signifikan dan berkelanjutan, diperlukan komitmen jangka panjang dari seluruh pemangku kepentingan pendidikan. Hal ini mencakup penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah, pengembangan kapasitas guru secara berkelanjutan, serta integrasi teknologi digital yang lebih sistematis ke dalam kurikulum. Dengan demikian, pelatihan ini bukan sekadar program pelatihan, melainkan investasi strategis untuk mewujudkan transformasi pendidikan yang berpusat pada siswa di tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN

Pelatihan penggunaan platform *Microsoft Word* dan *Canva* yang dilaksanakan di empat sekolah dasar di Desa Krakal, Kecamatan Alian, Kebumen, telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 dan 6.

Melalui program ini, siswa memperoleh keterampilan dasar dalam penggunaan perangkat lunak pengolah kata dan desain grafis yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran mereka.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa untuk mengetik, memformat dokumen, dan membuat desain sederhana. Siswa yang awalnya kesulitan mengoperasikan komputer, kini mampu menghasilkan dokumen terstruktur dan poster kreatif menggunakan platform yang diajarkan. Dampak pelatihan ini terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi untuk tugas-tugas sekolah, peningkatan kualitas pekerjaan siswa, serta meningkatnya minat terhadap mata pelajaran yang melibatkan penggunaan komputer.

Penelitian ini menegaskan pentingnya literasi digital dalam pendidikan dasar dan menunjukkan bahwa dengan pelatihan yang tepat, siswa sekolah dasar dapat mengembangkan keterampilan digital yang akan bermanfaat bagi pendidikan mereka di masa depan. Dengan pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan, pelatihan literasi digital ini berpotensi menjadi katalis untuk transformasi pendidikan yang lebih luas di tingkat sekolah dasar, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan era digital dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amerza, R., Edhar, Z., Kusmiarti, R., Nathanael, G. K., Sadjjo, P., & Ibrahim, A. (2023). Pengenalan komputer dan pelatihan dasar microsoft office word untuk anak pesantren modern darul iman sukajaya. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 1(3), 199-206. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v1i3.34>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., ... & Sakti, I. (2023). Peningkatan kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis aplikasi canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96-103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Belshaw, D. A. J. (2012). *What is 'digital literacy'?: a pragmatic investigation*. Department of Education, Durham University.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712-31723. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12179>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan karakter siswa melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249-5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500-1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Nurmalina, N., dkk. (2022). *Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa*. *JPMA - Jurnal*

Pengabdian Masyarakat As-Salam, 2(2), 48–53.
<https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>

- Putri, P., Syabrina, M., & Sulistyowati, S. (2023). Pelatihan aplikasi canva dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas peserta didik di mi al-muhajir kereng pangi. *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 14-24.
<https://doi.org/10.572349/anfatama.v2i4.1472>
- Rachmawaty, A., Rivanthio, T. R., & Nugraha, W. S. (2023). Analisis penggunaan microsoft word dalam meningkatkan kinerja karyawan di politeknik LP3I. *ATRABIS: Jurnal Administrasi Bisnis*, 9(1), 10-19.
- Rahman, T., Aryani, D., Tama, Y. W., & Afandi, M. (2024). Pelatihan microsoft word dalam meningkatkan kreativitas pemuda di desa majungan, pademawu, pamekasan. *Pedamas (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(01), 168-174.
<https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/204>
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis kebijakan terkait kebijakan literasi digital di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176-180.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva untuk meningkatkan literasi digital pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22-33. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan dampak positif terhadap eksplorasi kreativitas literasi digital painting canva pembelajaran puisi kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14-21.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>