

Peningkatan Kemampuan dan Kreativitas Siswa melalui Pelatihan Microsoft Word dan Canva di SD Negeri 9 Sasetan

¹⁾Anak Agung Gede Adi Mega Putra, ²⁾Helmy Syakh Alam, ³⁾Komang Grinaldhi Novarayana, ⁴⁾Gde Aryaputra Udayana, ⁵⁾Rizal Fitrah Rahman Somala, ⁶⁾Putu Eri Maheswara, ⁷⁾Mariano Atam

¹⁾Teknik Informatika, Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

²⁾Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

^{3,4,5,6,7)}Sistem Informasi, Universitas Primakara, Denpasar, Indonesia

Email Corresponding: komangnova7@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Teknologi
Microsoft Word
Canva
Kreativitas siswa
Literasi digital

Perkembangan teknologi menuntut siswa sekolah dasar menguasai keterampilan digital untuk mendukung proses belajar dan kesiapan masa depan. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan teknologi melalui pengenalan dasar komputer, penggunaan Microsoft Word, dan aplikasi desain grafis Canva di SD Negeri 9 Sasetan. Permasalahan yang melatarbelakangi kegiatan ini adalah minimnya tenaga pengajar yang memiliki keahlian di bidang teknologi, keterbatasan akses terhadap perangkat komputer, serta rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar komputer dan mengaplikasikannya dalam bentuk desain poster mengenai komponen dasar komputer yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa serta mendorong kreativitas mereka dalam pembelajaran berbasis teknologi.

ABSTRACT

Keywords:

Technology
Microsoft Word
Canva
Student creativity
Digital literacy

Technological advancement requires elementary school students to acquire digital skills to support the learning process and prepare for future challenges. This training activity aimed to enhance students' abilities and creativity in utilizing technology through the introduction of basic computer knowledge, the use of Microsoft Word, and the graphic design application Canva at SD Negeri 9 Sasetan. The underlying issues prompting this activity include the limited number of teachers with expertise in technology, restricted access to computer devices, and the low utilization of technology in the learning process. The training was conducted using a hands-on approach to facilitate students' understanding of the material. The results of the activity showed that students were able to comprehend basic computer concepts and apply them by designing posters about computer components, which they then presented in front of the class. This training had a positive impact on improving students' digital literacy and fostering their creativity in technology-based learning.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut setiap individu, termasuk anak-anak, untuk memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan komputer. Perkembangan teknologi mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan digital yang kuat dengan harapan siswa dapat menemukan referensi dan mengembangkan menggunakan berbagai platform untuk mendukung kegiatan belajar mereka (Hanif et al., 2024). Namun, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap pembelajaran teknologi, terutama di tingkat sekolah dasar. Hal ini berpotensi menghambat kemampuan mereka dalam beradaptasi dengan kemajuan teknologi di masa depan. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran di sekolah dapat

mengembangkan literasi digital siswa melalui perangkat dan aplikasi edukatif (Ruswan et al., 2024). Literasi digital menjadi solusi penting yang perlu diperkenalkan sejak dini agar siswa mampu mengembangkan keterampilan teknologi dan berpikir kritis dalam menghadapi era digital.

Literasi digital adalah kemampuan atau keterampilan seseorang untuk memproses, menganalisis, dan mengevaluasi pada media berbasis teknologi (Ningrum et al., 2024). Literasi digital merupakan salah satu keterampilan esensial yang harus dimiliki oleh siswa di era digital. Literasi digital saat ini diklasifikasikan sebagai kemampuan mendasar yang penting untuk dasar pengembangan berbagai keterampilan lain di era digital (Setiawan et al., 2024). Selain itu, pendekatan pembelajaran interaktif telah terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional. Media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat memotivasi siswa (Utomo, 2023). Salah satu langkah awal untuk menumbuhkan literasi digital adalah melalui pengenalan perangkat lunak dasar yang mudah digunakan, seperti Microsoft Word dan Canva.

Microsoft Word adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat, mengedit, dan mengelola berbagai jenis dokumen yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas sekolah (Sudiatmika et al., 2020). Sementara itu, Canva adalah suatu platform yang digunakan untuk mengolah gambar dan teks, serta menjadi salah satu media pembelajaran kreatif (Santoni et al., 2023). Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang menyediakan beragam template yang menarik yang bisa digunakan (Hidayatullah et al., 2023). Canva dapat mengembangkan literasi digital pada siswa sekolah dasar, di mana siswa dapat mengembangkan dan mengekspresikan kreativitas serta meningkatkan pengetahuan mereka (Ningrum et al., 2024).

SD Negeri 9 Sesetan merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan ini. Pengimplementasian Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan masih menghadapi berbagai hambatan di sekolah tersebut. Untuk mengatasi permasalahan ini, dilakukan proyek peningkatan pemahaman dasar komputer bagi siswa melalui metode interaktif. Kegiatan ini mencakup pengenalan dasar komputer, penggunaan perangkat lunak seperti Microsoft Word dan Canva, serta pembelajaran berbasis *game* interaktif. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknologi siswa, tetapi juga untuk menanamkan sikap kreatif dan percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran.

II. MASALAH

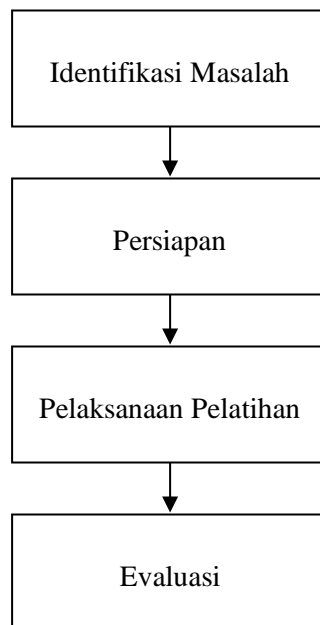
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, guru, dan orang tua di SD Negeri 9 Sesetan, tim pengabdian mengidentifikasi beberapa kendala yang dihadapi oleh sekolah, antara lain kurangnya tenaga pengajar yang memiliki keahlian di bidang teknologi, terbatasnya akses terhadap perangkat komputer, serta rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi alasan siswa tidak memiliki cukup waktu atau kesempatan untuk belajar komputer secara langsung. Sehingga, ini menjadi kendala utama dalam meningkatkan literasi digital siswa.



Gambar 1. SD Negeri 9 Sesetan

III. METODE

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada bulan Desember, 2024. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa-siswi kelas 6 di SD Negeri 9 Sesetan. Kegiatan pelatihan ini diuraikan dalam beberapa tahapan. Tahapan dari alur pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Pelaksanaan

- a. Identifikasi Masalah
Pada tahapan identifikasi masalah, tim pengabdian menggali permasalahan yang ada di SD Negeri 9 Sesetan melalui wawancara langsung dengan siswa, guru, dan orang tua siswa serta menyusun berbagai solusi yang memungkinkan dari permasalahan yang ditemukan.
- b. Persiapan
Pada tahapan persiapan, tim pengabdian menyiapkan materi pelatihan yang akan diberikan dan menentukan waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut.
- c. Pelaksanaan Pelatihan
Pada tahapan pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian memberikan materi mengenai pengenalan dasar komputer serta dasar-dasar penggunaan aplikasi Microsoft Word dan juga tambahan *game-game* interaktif untuk menambah antusiasme siswa. Selanjutnya, diberikan materi tentang penggunaan aplikasi Canva dilanjutkan dengan praktik langsung berupa pembuatan poster sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
- d. Evaluasi
Pada tahapan evaluasi, tim pengabdian melakukan wawancara langsung kepada siswa-siswi dan guru untuk mengetahui tanggapan serta kesan mereka terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Tujuan dari wawancara ini yaitu untuk menggali sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, bagaimana tingkat keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung, serta mendapatkan masukan dari guru terkait efektivitas pelaksanaan pelatihan. Hasil dari wawancara ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan untuk peningkatan kegiatan serupa di masa yang akan datang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh siswa-siswi kelas 6 SD Negeri 9 Sesetan, tepatnya berlokasi di Jl. Kertha Winangun II No.5, Sidakarya, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Kegiatan ini dilakukan selama 2 hari, hari pertama pemaparan materi dasar komputer dan penggunaan Microsoft Word dan hari kedua pelatihan penggunaan aplikasi Canva.



Gambar 3. Pemaparan Materi Dasar Komputer

Hari pertama pengenalan dasar komputer meliputi pengertian komputer, penjelasan tentang bagian-bagian utama komputer, fungsi masing-masing komponen, serta peranannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dikenalkan dengan komponen dasar seperti monitor, keyboard, mouse, dan perangkat pendukung lainnya. Dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Microsoft Word. Pemateri mengajarkan apa saja fitur-fitur maupun menu yang tersedia di aplikasi Microsoft Word. Di sesi akhir, tim pengabdian mengadakan kuis yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan selama kegiatan berlangsung. Kuis ini juga menjadi sarana evaluasi sekaligus media interaktif untuk melihat tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 4. Pengenalan Canva

Hari kedua, tim pengabdian memaparkan materi mengenai pengenalan aplikasi Canva dan dilanjutkan dengan pelatihan Canva. Adapun tahapan pelaksanaan pelatihan Canva sebagai berikut:

1. Peserta membentuk kelompok beranggotakan 4 orang.
2. Setiap kelompok membuat desain poster dengan tema komponen dasar komputer.
3. Setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka.



Gambar 5. Peserta Membuat Poster

Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok yang bertujuan meningkatkan kemampuan kerja sama mereka dalam kelompok. Siswa menunjukkan kreativitasnya dengan membuat desain poster bertema materi dasar komputer menggunakan aplikasi Canva. Setiap kelompok berdiskusi dan membagi peran dalam proses pembuatan poster, mulai menentukan konsep desain, memilih gambar, hingga menyusun teks yang informatif. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan ini, terutama saat proses pembuatan poster. Dapat dilihat dari cara mereka berdiskusi dalam kelompok, saling berbagi ide, dan bersemangat dalam menentukan desain serta isi poster yang akan dibuat.



Gambar 6. Peserta Mempresentasikan Hasil Karya

Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas dengan percaya diri. Dalam sesi presentasi ini, siswa mampu menjelaskan isi poster yang mereka buat sekaligus menyampaikan pemahaman mereka terhadap materi dasar komputer yang telah dipelajari di hari sebelumnya. Kegiatan ini tidak hanya melatih kreativitas dan kerja sama antar siswa, tetapi juga meningkatkan kemampuan komunikasi mereka di depan banyak orang.



Gambar 7. Wawancara dengan Guru

Hasil dari wawancara dengan siswa setelah kegiatan ini berakhir menunjukkan bahwa mereka merasa sangat antusias menggunakan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari. Banyak siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang dan suka dalam menggunakan komputer dan perangkat lunak berdasarkan wawancara tim pengabdian ke beberapa murid. Selain itu, metode penyampaian materi yang tidak terlalu kaku, diselingi dengan permainan interaktif seperti kuis, membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan telah membawa dampak positif yang signifikan terhadap jalannya proses belajar-mengajar (Utomo, 2023). Seperti yang disampaikan oleh salah satu guru di SDN 9 Sesetan, “menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di era digital” (Guru SDN 9 Sesetan, komunikasi pribadi, 17 Desember 2024). Hasil wawancara mendukung kesimpulan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa di tingkat sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Hanif et al. (2024), kegiatan pelatihan ini berperan sebagai fondasi awal dalam memperkuat kemampuan literasi digital siswa.

V. KESIMPULAN

Pelatihan yang dilaksanakan di SD Negeri 09 Sesetan terbukti berhasil dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa secara keseluruhan. Pelatihan ini memberikan dampak positif dengan meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan Microsoft Word, yang sering digunakan untuk pengolahan teks dalam pendidikan, serta dalam mengekspresikan kreativitas melalui desain poster dengan Canva. Selain itu, pelatihan juga membantu siswa untuk lebih memahami *hardware* dan *software*, yang merupakan pondasi penting dalam literasi digital agar siswa dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital, dengan harapan siswa akan lebih siap untuk pendidikan lanjutan dan dunia kerja yang semakin terdigitalisasi. Pelatihan ini juga mendapat tanggapan positif dari siswa dan guru, yang menunjukkan peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanif, B. Al, Khafiah, L., Hamidah, N., Sari, M. K., Faiza, L. R., Asirwada, P. N. Y., Adhiningsih, L., Fitri, N. N., Azahra, N. A., Indriani, L., & Salimi, M. (2024). Pelatihan Platform Microsoft Word dan Canva: Upaya Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar di Desa Krakal, Kecamatan Alian, Kabupaten Kebumen. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(4), 1–10. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/97036/48388>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- 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>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., Amanaturrizqi, K., & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4007–4016. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009>
- Santoni, M. M., Chamidah, N., Indarso, A. O., Prasvita, D. S., Indriana, I. H., & Seta, H. B. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Konten Produk berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Media sosial dengan Aplikasi Canva. *Surya Abdimas*, 7(1), 75–83. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i1.2206>
- 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>
- Sudiatmika, I. B. K., Fredlina, K. Q., & Astawa, N. L. P. N. S. P. (2020). Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(1), 270–275. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i2.10535>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>