BHAKTI NAGORI
(Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)
Volume 6, Nomor 2, (Desember) (2026), Halaman : 529 - 537 ***p*-ISSN : 2807-7792**
DOI : https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v6i2.5995 ***e*-ISSN : 2807-6907**

Penguatan Literasi Digital Melalui Pelatihan Canva dan Microsoft Word pada Murid MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka

Ukhtul Izza Nurfadila[1], Mutmainnah[2], Moh. Zaini[3], Humairah Fauziah[4], Qurrotu Inayatil Maula[5], Evy Maya Stefany[6]

[12345]PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura
[6]PIF FKIP Universitas Trunojoyo Madura
[1]ukhtulizzanurfadila@gmail.com,[2]23061110055@student.trunojoyo.ac.id,
[3]230611100169@student.trunojoyo.ac.id, [4]humairah.fauziah@trunojoyo.ac.id,
[5]qurrotu.maula@trunojoyo.ac.id, [6]evy.stevany@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Literasi digital merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan oleh siswa untuk meningkatkan produktivitas dalam menyelesaikan tugas, sejalan dengan kemajuan era Industri 4.0. Namun, saat ini siswa menghadapi keterbatasan dalam penggunaan teknologi akibat kurangnya fasilitas pendukung. Keterbatasan ini bersumber dari minimnya mentor serta sumber daya fisik, seperti komputer atau laptop, yang merupakan perangkat esensial untuk mengoperasikan teknologi digital. Siswa di MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka masih memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai literasi digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan literasi digital agar siswa mampu mengoperasikan aplikasi Canva dan Word. Pelatihan ini dirancang agar siswa dapat menghasilkan karya digital sekaligus mengembangkan keterampilan literasi digital yang kuat. Penelitian ini menggunakan metode pelatihan yang mencakup demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan oleh mahasiswa KKNT bagi siswa MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka. Peserta pelatihan ini adalah siswa kelas enam MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka, dengan total 18 siswa yang terlibat. Melalui pelatihan ini, para siswa berhasil membuat karya digital seperti poster, menyusun dokumen yang rapi menggunakan aplikasi Word, serta menyimpan berkas dokumen tersebut. Berdasarkan hasil tersebut, pelatihan Canva dan Word terbukti berhasil memperluas pengetahuan siswa dalam memperkuat literasi digital mereka.

***Kata kunci**: Digitalisasi, Pendidikan, Canva dan Word*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberi banyak perubahan dalam berbagai aspek salah satunya pendidikan.Teknologi pada dunia pendidikan membawa perkembangan baru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis [1]. Kondisi ini sejalan dengan era generasi kehidupan *digital native* yang terbiasa dengan kehadiran teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kedekatan anak dengan teknologi digital tidak secara otomatis menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara tepat dan produktif. Penguasaan teknologi perlu diimbangi dengan kemampuan memahami fungsi, mengoperasikan, serta memilih aplikasi digital sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, pengenalan dan pembiasaan penggunaan teknologi secara terarah sejak jenjang sekolah dasar menjadi penting agar murid tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya sebagai sarana pendukung pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Berdasarkan hal tersebut agar kebiasaan memainkan teknologi menjadi positif anak-anak perlu diarahkan terhadap penggunaan teknologi melalui bimbingan dari guru, orang tua dan lingkugannya. Penggunaan teknologi, termasuk perangkat digital secara berlebihan dapat memberi dampak negatif seperti muncul rasa malas, muncul perilaku sosial buruk dalam pribadi

Volume 6, Nomor 2, (Desember) (2026), Halaman : 529 - 537 ***p*-ISSN : 2807-7792**
DOI : https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v6i2.5995 ***e*-ISSN : 2807-6907**

anak [2]. Dampak negatif ini akan mempengaruhi kemampuan literasi dan digital siswa, berangkat dari kondisi tersebut perlu adanya pemberian pembekalan tambahan kepada anak untuk memanfaatkan, memahami, dan memilih secara tepat terkait penggunaaan teknologi digital.

Dalam pelaksanaannya, pemanfaatan teknologi digital di MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka masih menghadapi sejumlah keterbatasan, terutama dalam aspek pendampingan dan ketersediaan fasilitas pendukung. Keterbatasan jumlah perangkat komputer atau laptop serta belum optimalnya pendampingan guru dalam memberikan pelatihan keterampilan digital menyebabkan kesempatan murid untuk memperoleh pengalaman praktik secara langsung masih terbatas. Kondisi tersebut menjadi tantangan dalam mengenalkan dan mengembangkan keterampilan penggunaan aplikasi digital yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Permasalahan serupa ditemukan dalam penelitian yang dilakukan di SD Negeri 25 Kota Bengkulu [3], yang menunjukkan bahwa minimnya pendampingan guru dan keterbatasan fasilitas laboratorium komputer menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi digital. Kesamaan kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas dan pendampingan merupakan aspek penting dalam mendukung pengembangan keterampilan digital murid. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pendampingan yang memberikan kesempatan kepada murid untuk mengenal dan mempraktikkan penggunaan teknologi digital secara langsung sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Ketersediaan perangkat digital serta pendampingan perlu diimbangi, agar murid dapat mengoprasikan perangkat digital dan bisa beradaptasi dengan era 4.0. Era 4.0 termasuk kondisi yang menekankan terhadap perkembangan teknologi sebagai sendi yang masuk ke dalam sistem pembelajaran [4]. Pendampingan memiliki peran penting dalam mengarahkan murid untuk memahami fungsi teknologi serta mengembangkan keterampilan dalam menggunakan berbagai aplikasi digital. Melalui pendampingan secara langsung, murid tidak hanya diperkenalkan pada penggunaan perangkat digital sebagai sarana hiburan, tetapi juga diberikan kesempatan untuk memanfaatkannya sebagai media belajar dan mengembangkan kreativitas. Keterampilan tersebut dapat diwujudkan melalui berbagai aktivitas produktif, seperti membuat desain, mengolah informasi, dan menyusun dokumen digital. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa murid perlu didorong untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi secara pasif, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara aktif dan menghasilkan produk digital [5]. Dengan demikian, pendampingan penggunaan teknologi digital menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan keterampilan literasi digital murid sejak jenjang sekolah dasar.

Literasi digital dalam penekanan UNESCO berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dan berinteraksi dengan informasi secara tepat dan bijak dalam penggunaannya [6]. Kemampuan literasi digital yang baik memiliki dampak signifikan bagi kualitas pendidikan. Berdasarkan data dari kementrian komunitas dan informatika literasi digital di Indonesia terhitung 3,65 dari rentang 1-5 terhitung tahun 2023, hal tersebut terjadi perkembangan yang positif, akan tetapi harus disertai perkembangan dan peningkatan [7]. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendampingan literasi digital yang tepat akan berdampak positif terhadap keterampilan murid. Perkembangan digitalisasi yang semakin cepat harus disertai dengan pemberian keterampilan agar bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian keterampilan ini dapat mendukung dalam proses pembelajaran bagi murid jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Berdasarkan hal tersebut literasi digital perlu diterapkan kepada murid melalui pemberian teori dan praktik secara langsung terhadap penggunaan teknologi digital.

Penerapan teknologi melalui program literasi digital dilakukan dengan praktik dan pemberian teori secara langsung sangat mendukung pengalaman murid dalam memanfaatkan digitalisasi. Pelaksanaan program cakap literasi digital melalui praktik langsung sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [8] di SDN Semolowaru 1 Surabaya, penelitian berupa kegiatan pelatihan tersebut didasari oleh banyaknya murid yan merasa kebingungan saat kegiatan pembelajaran yang berfokus terhadap pengoprasian perangkat digital, seperti microsoft word dan canva, sehingga terwujudnya pemikiran dengan pemberian pelatihan digitalisasi terhadap

BHAKTI NAGORI
(Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)
Volume 6, Nomor 2, (Desember) (2026), Halaman : 529 - 537 ***p*-ISSN : 2807-7792**
DOI : https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v6i2.5995 ***e*-ISSN : 2807-6907**

murid. Pelatihan tersebut mendukung keterampilan dan pengalaman digitalisasi sejak dini. Murid yang terampil mengoprasikan Microsoft word dan canva dapat membantu memudahkan kegiatan belajarnya di sekolah. Microsoft word merupakan aplikas perangkat lunak yang berfungsi mengolah kata, gambar serta diagram yang pertamakali diperkenalkan pada tahun 1983 dan banyakdigunakan di perkantoran, serta dunia pendidikan. Microsoft word banyak digunakan oleh murid dalam membantunya mengerjakan tugas sekolah. Microfot word dapat membantu merapikan dan menyempurnakan tugas para murid yang bisa disimpan dalam bentuk dokumen. Canva dapat membantu murid untuk membuat karya digital yang menarik karena dilengkapi fitur dan *template* yang mudah diakses. Canva merupakan aplikasi yang dapat menghasilkan desain foto, poster, tulisan, jadwal pelajaran serta beragam desain sesuai keinginan editor, tanpa perlu keahlian husus karena aplikasinya dirancang *friendly* dengan fitur dan *template* yang bisa disesuaikan dengan keinginan [9]. Pemanfaatan kedua aplikasi tersebut relevan dengan kehidupan saat ini bagi siswa tingkatan sekolah dasar. Namun memerlukan pendampingan dan pelatihan. Kondisi ini sejalan dengan temuan di MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka, sekolah tersebut mengalamai keterbatasan guru pendamping untuk memberikan pelatihan khusus diluar jam pelajaran terkait penggunaan dan pemanfaatan digitalisasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) Universitas Trunodjoyo Madura melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan literasi digital bagi murid kelas VI MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka. Kegiatan ini difokuskan pada pengenalan dan praktik penggunaan aplikasi Microsoft Word dan Canva sebagai upaya memberikan pengalaman langsung kepada murid dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan pembelajaran. Melalui pelatihan ini, murid dibimbing untuk mengenal fitur dasar Microsoft Word dalam membuat dan mengolah dokumen serta memanfaatkan Canva untuk menghasilkan karya desain digital sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali murid dengan keterampilan dasar dalam mengoperasikan kedua aplikasi tersebut, mendorong pemanfaatan teknologi secara lebih produktif, serta menumbuhkan kreativitas dalam menghasilkan karya digital yang dapat menunjang aktivitas belajar di sekolah.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dengan pendekatan demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) Universitas Trunodjoyo Madura dengan sasaran murid kelas VI MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka yang berjumlah 18 orang, terdiri atas murid putra dan putri. Pelatihan dilaksanakan di perpustakaan MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka dengan materi pengenalan dan penggunaan aplikasi Canva dan Microsoft Word. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa KKNT menyampaikan materi, memperagakan penggunaan fitur-fitur dasar aplikasi, kemudian memberikan kesempatan kepada murid untuk mempraktikkannya secara langsung dengan pendampingan.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan berlangsung selama satu bulan dengan pembagian jadwal berdasarkan aplikasi yang diajarkan. Pelatihan Canva dilaksanakan setiap hari Senin, Selasa, dan Rabu, sedangkan pelatihan Microsoft Word dilaksanakan setiap hari Kamis, Jumat, dan Sabtu. Dengan demikian, kegiatan pelatihan dilaksanakan selama enam hari dalam satu minggu. Setiap pertemuan mencakup penyampaian materi, demonstrasi penggunaan fitur aplikasi, praktik langsung oleh murid, serta pendampingan oleh mahasiswa KKNT. Pembagian jadwal ini dilakukan agar proses pengenalan dan praktik penggunaan Canva dan Microsoft Word dapat berlangsung secara terarah.

Dalam pelaksanaan kegiatan, sarana pendukung yang digunakan meliputi telepon genggam, laptop, dan akses internet. Telepon genggam yang digunakan dalam pelatihan merupakan perangkat milik orang tua yang dipinjam oleh murid untuk mengikuti kegiatan. Sementara itu, laptop disediakan oleh mahasiswa KKNT sebagai fasilitas pendukung praktik penggunaan Microsoft Word. Pemanfaatan kedua jenis perangkat tersebut dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan praktik dengan ketersediaan fasilitas yang ada. Akses internet juga digunakan untuk

BHAKTI NAGORI
(Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)
Volume 6, Nomor 2, (Desember) (2026), Halaman : 529 - 537 ***p*-ISSN : 2807-7792**
DOI : https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v6i2.5995 ***e*-ISSN : 2807-6907**

mendukung pengoperasian aplikasi Canva dan Microsoft Word selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Teknik dalam mengumpulkan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan dan pencatatatan terhadap suatu peristiwa [10].) Dokumentasi merupakan bukti proses kegiatan dengan menyediakan dokumen pendukung dalam bentuk foto, video, serta laporan tulisan sebagai bukti akurat terhadap kegiatan yang telah dilakukan [11]. Wawancara adalah kegiatan mencari akses mendalam terhadap fenomena untuk mendapatkan informasi yang akurat dari responden [12].

Data hasil observasi pada pengabdian dianalisis dengan Teknik analisis deskriptif pada setiap temuan di lapangan, yang berkaitan dengan kegiatan pelatihan canva dan Microsoft word. Data yang dikumpulkan dari hasil observasi dan wawancara digunakan untuk mendeskripsikan temuan yang terjadi. Data dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti hasil karya murid MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka melalui pelatihan canva dan microsoft word. Tahap berikutnya data dikumpulkan untuk dianalisis dan di deskripsikan untuk menjawab tujuan penelitian di MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Pelatihan Canva dan Microsoft Word

Kegiatan pengabdian kepada masyarakata berfokus terhadap program kerja penguatan literasi digital dilaksanakan di Pulau Kangean pada sekolah MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka. Kegiatan ini diterapkan pada siswa kelas VI dengan jumlah murid 18 orang. Kegiatan pelatihan berfokus terhadap pembekalan literasi digital dan keterampilan desain dengan diadakan pelatihan canva dan microsoft word. Kegiatan dilaksanakan setiap sore hari, agar tidak mengganggu aktifitas belajar siswa di sekolah. Pelatihan canva dan word dilaksanakan secara terpisah dalam setiap 1 minggu. Pelaksanaan pelatihan canva berlangsung setiap hari seni, selasa, dan rabu setiap sore. Untuk pelatihan microsoft word berlangsung dari hari kamis, jumat, dan sabtu. Tujuan pemisahan hari tersebut agar anak-anak bisa fokus untuk membuat dan menghasilkan karya sesuai pembekalan materi yang diberikan oleh mahasiswa KKNT. Pelaksanaan kegitan melalui tahap penyampaian materi, demonstrasi oleh mahasiswa KKNT dan berlangsung dengan sesi praktek oleh murid MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka melalui instruksi dari mahasiswa KKNT. Penyampaian materi dilakukan sesederhana mungkin dan jelas dengan tujuan siswa mudah memahami materi dan bisa fasih mengaplikasikan perangkat digital. Pelaksanaan kegiatan ini agar murid dapat mengenal digitalisasi lebih dekat melalui aplikasi yang dapat mengasah keterampilannya. Pelatihan digitalisasi memiliki peran penting untuk mengajarkan siswa bereksperimen dalam mengakses teknologi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya [13].

Sesi penyampaian materi dilakukan dengan mengenalkan fitur-fitur pada aplikasi canva dan microsoft word. Pengenalan aplikasi canva diawali dengan cara membuat desain poster, setelah itu berlanjut dengan pemilihan template yang bisa disesuaikan dengan keinginan. Pemilihan elemen, tulisan, penambahan foto dan desain yang sesuai dengan tema poster menjadi poin utama selama kegiatan pelatihan canva berlangsung. Murid MI Al-Hasyimiyah tidak hanya diajarkan melalui template, tapi juga cara manual pembuatan desain dimulai dari pemberian perintah untuk membuat ukuran kertas, jenis pemilihan elemen yang sesuai untuk tema poster. Pelatihan canva kepada murid MI Al-Hasyimiyah memiliki maksud untuk mereka bisa kreatif dalam membuat keterampilan digital. Beberapa hasil karya murid yang tergabung dalam pelatihan tersebut di tempel pada mading sekolah dan dinding perpustakaan agar mereka bisa percaya diri dan mengingat hasil karyanya. Produk berupa keterampilan dan kerajinan yang dihasilkan sendiri oleh siswa akan membuat mereka bangga, senang, dan percaya diri sehingga memotivasi mereka agar lebih aktif menghasilkan karya baru [14]. Kondisi ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan di MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka pada kegiatan pelatihan canva

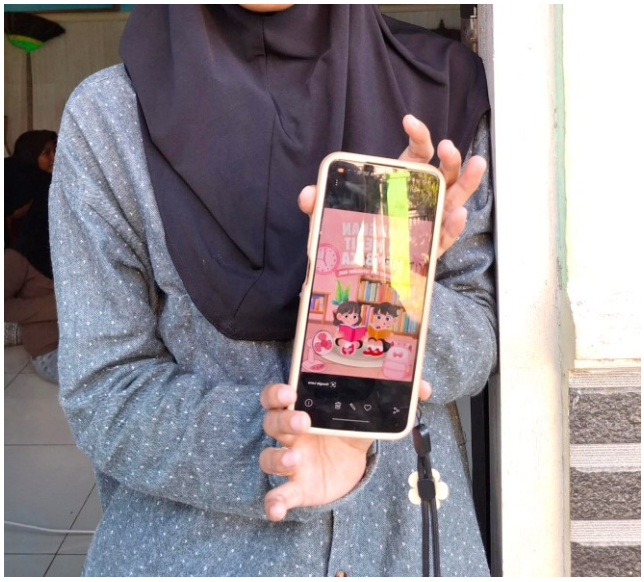
BHAKTI NAGORI
(Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)
Volume 6, Nomor 2, (Desember) (2026), Halaman : 529 - 537 ***p*-ISSN : 2807-7792**
DOI : https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v6i2.5995 ***e*-ISSN : 2807-6907**

setelah mereka membuat desain poster dan ditempel di dinding perpustakaan. Hasil observasi murid memberikan respon positif dan terkesan tertarik dengan desain poster yang mereka hasilkan.

Hasil wawancara dengan beberapa murid menunujjan bahwa mereka merasa senang Ketika karyanya dapat dilihat oleh orang lain dan mendapat apresiasi. Salah satu murid mengatakan bahwa "*Saya akan lebih semangat untuk menghasilkan poster baru lagi pada kegiatan pelatihan di minggu berikutnya, karena mendapat tanggapan yang positif dan mendapat pujian dari teman, selain itu saya merasa senang karena bisa menghasilkan gambar yang bagus dan bisa sharing cara pengerjaannya dengan teman*". Temuan ini menunjukkan bahwa apresiasi positif dari lingkungan terhadap karya seseorang dapat meningkatkan rasa percaya dirinya untuk memberikan yang terbaik pada kesempatan berikutnya sehingga menghasilkan pengalaman positif bagi murid dan mendorong untuk menghasilkan karya baru. Selain penguatan literasi digital melalui pelatihan canva, dilakukan juga pelatihan untuk mengoprasikan microsoft word pada murid MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka. Kedua aplikasi in dipiilih untuk memberikan pengalaman dan memudahkan murid dalam mengerjakan tugas dan meberi pengalaman untuk membuat desain melalui canva dan mengelola dokumen melalui word.



Gambar 1 Kegiatan pelatihan canva



Gambar 2 Hasil karya poster

Pelatihan microsoft word diawali dengan pembekalan materi melalui pengenalan fitur dan fungsi pada tampilan awal word. Materi yang diberikan bertahap mulai dari cara mengetik

BHAKTI NAGORI
(Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)
Volume 6, Nomor 2, (Desember) (2026), Halaman : 529 - 537 ***p*-ISSN : 2807-7792**
DOI : https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v6i2.5995 ***e*-ISSN : 2807-6907**

menggunaka teknik 10 jari, cara merapikan tulisan, memilih ukuran huruf dan teks sesuai perintah yang diberikan, mengatur ukuran kertas, membuat dokumen kegiatan aktifitas yang dilakukan selama satu hari, cara memasukkan foto pada dokumen, cara menyimpan dokumen, dan membuat kartu nama ujian. Aktifitas tersebut dilakukan secara bertahap agar murid mampu memahami setiap proses pembuatan dan bisa bermanfaat dalam memudahkan mengerjakan tugas agar lebih terstruktur. Pelatihan Microsoft word di SD Marsudirini Yogyakarta mendatangkan manfaat karena membantu murid menyelesaikan pengerjaan tugas TIK, karena mereka memiliki pemahaman dalam mengoprasikan Microsoft word [15]. Kondisi ini sejalan dengan temuan di MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka setelah mereka mendapat pelatihan, melalui data observasi dan wawancara yang dilakukan kepada murid. Murid MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka terlihat semangat dan antusias saat proses pelatihan berlangsung, murid-murid yang selalu hadir saat pelatihan terlihat mulai mulai menerapkan materi yang diberikan tim KKNT dengan baik, mereka sudah mampu membuat tugas yang diperintahkan dengan menghasilkan tulisan yang rapi sesuai ketentuan. Beberapa murid yang selalu hadir dapat membuat dokumen dengan rapi, namun beberpaa lagi masih butuh pendampingan dari mahasiswa KKNT, akan tetapi dari total semua siswa yang ikut pelatihan 90% murid sudah bisa mengoprasikan microsoft word sesuai materi yang diberikan dengan baik.

Hasil wawancara dengan murid menunjukkan respon yang positis. Murid mengatakan bahwa "*pelatihan word ini membuat saya lebih paham cara membuat tugas dengan baik, dan kegiatan ini sangat bermanfaat untuk bisa diterapkan saat ujian karena nanti menggunakan computer, jadi saya tidak kaku dalam mengoprasikan komputer"*. Berdasarkan pernyataan tersebut, pelatihan word memberikan manfaat kepada murid, mereka menjadi lebih paham dalam mengoprasikan komputer, selain itu mereka tidak hanya mendapat pengetahuan terkait aplikasi word, akan tetapi dapat melakukan prakter penggunaan komputer atau leptop secara langsung. Sehingga dapat mendukung kesiapan mereka dalam mengerjakan tugas yang membutuhkan keterampilan penggunaan computer.



Gambar 3 Kegiatan pelatihan word

Pelatihan canva dan word yang dilakukan melalui praktik langsung menambah pengalaman baru bagi murid MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka. Pelatihan ini memberikan pengalaman kepada murid untuk mengakses dan mengoprasikan aplikasi canva dan word. Murid dapat belajar dan bertanya secara langsung di bawah bimbingan mahasiswa KKNT. Kesempatan ini mendorong murid memiliki kecakapan digitalisasi untuk kegiatan belajar.

3.2 Dampak Pelatihan

Pelatihan digitalisasi melalui pendampingan pelatihan canva dan microsoft word memberikan dampak positif bagi keterampilan digital murid MI Al-Hasyimiya Sumbernangka.

BHAKTI NAGORI
(Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)
Volume 6, Nomor 2, (Desember) (2026), Halaman : 529 - 537 ***p*-ISSN : 2807-7792**
DOI : https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v6i2.5995 ***e*-ISSN : 2807-6907**

Keterampilan dalam mengoprasikan perangkat digital membantu mengakses sumber belajar dan menyelesaikan tugas dengan lebih efektif dan partisipasi murid lebih meningkat [16]. Peningkatan keterampilan dalam mengoprasikan word dan canva terlihat dari kemampuan murid dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh mahasiswa KKNT.

Berdasarkan hasil observasi murid MI Al-Hasyimiyah sumbernangka yang selalu hadir dalam pelatihan mampu menyelesaikan tugas dengan baik seperti menghasilkan karya poster, serta mampu mnghasilkan dokumen yang rapi pada aplikasi word. Murid yang jarang hadir masih membutuhkan pendampingan dalam mengaplikasikan fitur di word dan canva, akan tetapi setip hari terlihat peningkatanan dan murid mulai lancar dalam mengoprasikan perangkat digital.

Data observasi menunjukkan pelatihan canva dan word berhasil membuat siswa lebih produktif dan mengoprasikan perangkat digital dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 3 Singapadu. Hadirnya program pelatihan canva dan word berhasil mengatasi permasalahan keterampilan digitalisasi muridnya, murid dapat menghasilkan dokumen yang rapi dan mampu menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan pengoprasian word dengan rapi, serta mampu membuat desain ppt yang kreatif di aplikasi canva [17]. Melalui kegiatan pelatihan ini menjadi bekal siswa untuk menghadapi perubahan kea arah digitalisasi pada sistem pembelajaran modern di era zaman 4.0. Kegiatan pelatihan memberikan peluang besar bagi murid-murid MI Al- Hasyimiyah Sumbernangka untuk menuangkan ide kreativnya dalam membuat produk digital. Hasil observasi menunjukkan murid-murid kelas VI MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka mampu melakukan pengoprasian elemen dari segi warna, pemilihan tulisan, penataan letak dan penyesuaian ukuran pada pembuatan poster di canva. Murid mampu menghasilkan tulisan yang rapi pada dokumen word setelah pelatihan diikuti dengan tekun. Perbedaan pelatihan pada 2 jenis aplikasi memberi kesempatan pada murid untuk memanfaatkan aplikasi sesuai dengan fungsinya masing-masing. Murid dapat mengoprasikan perangkat digital berdasarkan tujuan kebutuhannya melalui pelatihan canva dan word. Kemampuan pengoprasian digital berkaitan dengan literasi digital yang baik sehingga siswa dapat mengakses aplikasi dan web melalui perangkat digital. Kondisi ini terlihat murid dapat membuat poster digital pada canva serta dapat membuat dan Menyusun tulisan secara rapi dan terstruktur pada aolikasi word.

4. SIMPULAN

Kegiatan pelatihan program pengabdian dilaksanakan di Pulau Kangean yang bermitra pada salah satu sekolah yaitu MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka. Kegiatan pelatihan diikuti oleh siswa kelas VI dengan jumlah 18 orang. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar, siswa mengikuti arahan dari mahasiswa KKNT selaku tim pendamping dan penyaji materi. Kegiatan pelatihan yang disampaikan melalui kegiatan pelatihan, demonstrasi, dan praktik melalaui pendampingan dari mahasiswa KKNT UTM, memberi dampak besar dan mengatasi permasalahan digitalisasi di MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka. Murid yang tekun hadir sesuai jadwal persesi dalam kegiatan, terlihat terampil dan mampu menghasilkan desain canva dan penulisan dokumen yang sesuai dan rapi berdasarkan perintah yang diberikan tim pendamping. Kreativitas murid dalam membuat karya digital seperti poster menggunakan aplikasi canva semakin meningkat, mereka dapat menghasilkan berbagai jenis poster yang mengarah terhadap kegiatan positif. Kreativitas murid juga berkembang melalui pelatihan canva dan word. Murid menjadi percaya diri terhadap hasil karya yang mereka buat. Pelatihan penguatan literasi digital melalui pelatihan canva dan microsoft word bagi murid MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka meningkatkan rasa percaya diri murid kelas VI terhadap hasil karyanya. Berdasarkan hal ini pelatihan canva dan microsoft word dapat menambah keterampilan dalam menggunakan komputer atau perangkat digital melalui praktik secara langsung yang diberikan oleh mahasiswa KKNT. Implikasi kegiatan ini membuat siswa terampil dalam digitalisasi, dibuktikan dengan hasil karya muri MI Al-Hasyimiyah selama pelatihan berlangsung yang menunjukkan kemajuan.

Volume 6, Nomor 2, (Desember) (2026), Halaman : 529 - 537 ***p*-ISSN : 2807-7792**
DOI : https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v6i2.5995 ***e*-ISSN : 2807-6907**

5. SARAN

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilakukan pada murid MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka terkait pelatihan digitalisasi melalui kegiatan pelatihan microsoft word dan canva diharapkan dapat diterapkan berkelanjutan dengan penampingan guru khusus pelatihan dari pihak sekolah. Pada pelatihan selanjutnya murid MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka dapat memperoleh pelatihan aplikasi lainnya agar tidak berhenti di word dan canva. Harapan tersebut agar murid mempunyai keterampilan literasi digital yang baik. Selain itu pihak sekolah dapat lebih menfasilitasi program tersebut dengan pengadaan jaringan internet dan komputer agar murid MI Al-Hasyimiyah Smbernangka mempunyai kesempatan yang lebih luas dalam mengoprasikan perangkat digital. Selain itu dari pihak sekolah juga dapat membuat buku panduan penggunaan aplikasi yang dilatihkan sehingga murid dapat mempraktikkan lagi kegiatan yang sudah di ajarkan di rumah masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasi kepada Universitas Trunodjoyo Madura, sebagai tempat penulis menimba ilmu di bangku kuliah. Penulis juga mengucapkan terimakasi kepada Kemdiksaintek yang telah mendanai kegiatan ini melalui BIMA Kemdiksaintek yang dikemas dalam kegiatan KKNT. Selain itu penulis juga mengucapkan terimakasi kepada dosen pembimbing lapangan yang telah mengarahkan mahasiswa KKNT dalam menyelesaikan penulisan artikel ini. Tak lupa juga kepada pihak mitra MI Al-Hasyimiyah Sumbernangka, kepala sekolah, para guru, serta murid kelas VI yang terlibat dalam terselenggraranya kegiatan pelatihan ini. Ucapan terimakasi penulis persembahkan kepada seluruh pihak yang telah mendukung penulisan artikel ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Putri Alfiah Aulia Rahma and Vika Nurul Mufidah, “Implementasi Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 110–120, 2025, doi: 10.61104/ihsan.v3i1.488.

[2] E. D. Larasati, M. Kanzunnudin, and I. A. Pratiwi, “Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak,” *Indones. J. Educ. Soc. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 112–123, Sep. 2023, doi: 10.56916/ijess.v2i2.495.

[3] P. R. Kurniasih, J. W. Hidayat, and R. Erlangga, “Pengenalan Microsoft Word Dan Aplikasi Canva Di Sd Negeri 25 Kota Bengkulu,” *JPMTT J. Pengabdi. Masy. Teknol. Terbarukan*, vol. 4, no. 1, pp. 17–22, 2024.

[4] R. Y. K. P. Siahaan, “Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0,” *Pendidik. Bhs. Indones. Dan Sastra*, vol. 5, pp. 94–98, 2022.

[5] A. Setiawan, S. Susanto, and I. S. K. Wardhani, “Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar,” *J. Inov. Penelit. dan Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 22–33, Jun. 2024, doi: 10.53621/jippmas.v4i1.274.

[6] N. Ahadia *et al.*, “Pengenalan dan Pengaplikasian Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint di SMA Negeri 1 Praya Tengah,” *J. Pengabdi. Magister Pendidik. IPA*, vol. 4, no. 1, pp. 2–5, 2021, doi: 10.29303/jpmpi.v4i1.601.

[7] S. Pratama, M. Ashari, S. A. B. Zulkarnain, and E. Sabrina, “JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Importance of Digital Literacy in the World of Education : Learning Transformation in the Digital Era Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan : Transformasi Pembelajaran di Era Digital,” vol. 6, no. 2, pp. 554–561, 2025.

[8] P. M. Sukma, R. K. Sari, and I. Mahmudah, “Pelatihan Proses Pembuatan Kerajinan Gantungan Kunci Dari Kawat Bulu Pada Siswa Kelas IV Mis Hidayatul Muhajirin,” *Dedik. Cendekia War. Pengabdi. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 33–39, 2025, doi: 10.66653/dedikasicendekia.v2i1.25.

[9] M. Z. Shobriy, N. Z. Nisa, and D. B. Ramadhani, “Sosialisasi Pengenalan Aplikasi

Volume 6, Nomor 2, (Desember) (2026), Halaman : 529 - 537 ***p*-ISSN : 2807-7792**
DOI : https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v6i2.5995 ***e*-ISSN : 2807-6907**

Canva dan Pelatihan Dasar Editing dalam Meningkatkan Kreativitas Bagi Siswa Kelas 5 MI Diponegoro," vol. 4, no. 2, pp. 648–655, 2026.

[10] Putri Adinda Pratiwi, Fahima Mashalani, Maulia Hafizhah, Azra Batrisyia Sabrina, Nur Hapsi Harahap, and Deasy Yunita Siregar, "Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL," *Mutiara J. Penelit. dan Karya Ilm.*, vol. 2, no. 1, pp. 133–149, 2023, doi: 10.59059/mutiara.v2i1.877.

[11] H. Hasan, S. Informasi, D. Vidio, and I. Pendahuluan, "Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri," vol. 2, no. 1, pp. 23–29, 2022.

[12] S. R. S. Senja, "Teknik Pengumpulan Data, observasi," *Ilmu Sos. Ekon. Dan Polit.*, vol. 3, no. 1, pp. 39–47, 2022.

[13] I. P. Sari and S. Sundari, "Digitalisasi Siswa Sekolah Dasar melalui Pelatihan Pembuatan Poster dengan PixelLab Digital Literacy for Elementary School Students through PixelLab Poster Making Training Indah Purnama Sari 1 , Susanti Sundari 2* 1,2," *J. Suara Pengabdi.*, vol. 3, no. 1, pp. 74–84, 2024.

[14] U. Abulyatama, "MAJALAH DINDING SEBAGAI SARANA PENINGKATAN," vol. 8848, no. 2, pp. 659–670, 2025.

[15] Grace Trianita Tulus *et al.*, "Pelatihan Penggunaan Fitur Microsoft Office Word sebagai Sarana Edukasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas 4 di SD Marsudirini Yogyakarta," *GIAT Teknol. untuk Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 99–110, 2023, doi: 10.24002/giat.v2i2.7203.

[16] S. N. Andani, E. U. Hanik, R. Kusumastuti, and S. L. Ifana, "Pemanfaatan Digital Learning Dalam Pembelajaran," *PENDASI J. Pendidik. Dasar Indones.*, vol. 9, no. 1, pp. 67–77, 2025.

[17] N. Made, L. Martarini, D. Made, and D. Utami, "Penguatan Literasi Digital Siswa SDN 3 Singapadu Melalui Pelatihan Microsoft Office dan Canva," vol. 5, no. 3, 2026.