

Peningkatan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa melalui Pembelajaran Menulis Berbasis Microsoft Word

Received: 11/05/2026 ¹Febi Warta Nur Ani, ²Nicky Dwi Kurnia
Institut Teknologi Mojosari Nganjuk, Indonesia

Accepted: 26/06/2026 ¹febiwarta.nurani@gmail.com *Corresponding author
²nickydwikurnia1994@gmail.com

Published: 30/06/2026

How to cite :

Ani, F. W. N., & Kurnia, N. D. (2026). Peningkatan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa melalui Pembelajaran Menulis Berbasis Microsoft Word. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 309-319. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v5i2.5722>

Abstract

Technology integration in writing instruction should support not only students' ability to use digital devices but also the development of digital literacy and creativity. This study aimed to analyze the effect of using Microsoft Word in writing instruction on the digital literacy and creativity of third-grade students at SDN 1 Jatirejo, Nganjuk. A quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design was employed, involving 35 students selected through total sampling. Data were collected through a digital literacy test, writing-product assessment, observation, and documentation, and analyzed using a normality test, paired-samples t-test, and N-Gain analysis. The results showed that mean digital literacy increased from 68.43% to 82.17%, while creativity increased from 66.86% to 80.71%. The paired-samples t-test indicated significant differences in both variables ($p < 0.001$), with N-Gain scores of 0.43 for digital literacy and 0.42 for creativity, both categorized as moderate. These findings indicate that Microsoft Word has potential as a simple tool for integrating writing instruction with the development of students' digital literacy and creativity.

Keywords: Microsoft Word, Writing Instruction, Digital Literacy, Student Creativity, Elementary School

Abstrak

Integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis perlu diarahkan pada pengembangan literasi digital dan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan Microsoft Word dalam pembelajaran menulis terhadap literasi digital dan kreativitas siswa kelas III SDN 1 Jatirejo, Nganjuk. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one-group pretest-posttest dan melibatkan 35 siswa melalui total sampling. Data dikumpulkan melalui tes literasi digital, penilaian produk tulisan, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, paired-samples t-test, dan N-Gain. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata literasi digital dari 68,43% menjadi 82,17% dan kreativitas dari 66,86% menjadi 80,71%. Hasil paired-samples t-test menunjukkan perbedaan signifikan pada kedua variabel ($p < 0,001$), dengan N-Gain masing-masing sebesar 0,43 dan 0,42 dalam kategori sedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Microsoft Word berpotensi menjadi sarana sederhana untuk mengintegrasikan pembelajaran menulis, literasi digital, dan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Microsoft Word, Pembelajaran Menulis, Literasi Digital, Kreativitas Siswa, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam pembelajaran literasi dan keterampilan menulis. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi hanya dipandang sebagai sarana untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengakses, mengolah, menghasilkan, dan mengomunikasikan informasi secara digital. Dalam konteks pendidikan dasar, literasi digital menjadi kompetensi penting karena siswa perlu memiliki kemampuan menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Penelitian mengenai gerakan literasi digital di sekolah dasar menunjukkan bahwa penguatan literasi digital membutuhkan dukungan lingkungan sekolah dan keterlibatan guru dalam mengarahkan penggunaan teknologi untuk tujuan pendidikan ([Setiawan et al., 2023](#)). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian lain menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran digital dapat berkontribusi terhadap perkembangan literasi digital dan kreativitas siswa sekolah dasar, terutama pada aspek *fluency* dan *elaboration*. Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi sangat berkaitan dengan kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan bermakna ([Rudyanto et al., 2023](#)).

Literasi digital pada siswa sekolah dasar tidak cukup dipahami sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi mencakup serangkaian kemampuan yang memungkinkan siswa berinteraksi secara produktif dengan informasi dan lingkungan digital. Dalam sebuah penelitian, melalui pengembangan kerangka literasi digital siswa sekolah dasar menggunakan analisis faktor konfirmatori, menunjukkan pentingnya konstruksi literasi digital yang secara khusus disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar ([Wijayanti et al., 2025](#)). Sementara itu, pembelajaran literasi digital sebagai bagian penting dalam pengembangan kompetensi siswa sekolah dasar pada era digital. Dalam konteks Indonesia, pengembangan literasi digital juga memerlukan dukungan pedagogis yang memadai ([Khamcharoen et al., 2026](#)). Penelitian lain menunjukkan pentingnya pengembangan literasi digital melalui proses pembelajaran dan penguatan kompetensi pendidik ([Romlah et al., 2025](#)). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu diarahkan pada aktivitas yang memungkinkan siswa menggunakan teknologi untuk menghasilkan suatu produk belajar, bukan sekadar mengonsumsi informasi digital.

Salah satu aktivitas pembelajaran yang memiliki potensi untuk mengintegrasikan literasi digital dengan keterampilan berbahasa adalah pembelajaran menulis. Menulis merupakan aktivitas yang menuntut siswa untuk menghasilkan, mengorganisasi, dan merevisi gagasan menjadi suatu teks yang bermakna. Perkembangan teknologi digital memberikan alternatif baru dalam proses tersebut melalui digital writing atau penulisan berbasis perangkat digital. Meta-analisis menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan untuk mendukung berbagai bentuk pembelajaran literasi pada siswa sekolah dasar, meskipun efektivitasnya bergantung pada jenis keterampilan yang ditargetkan dan bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan ke dalam pembelajaran ([Dahl-Leonard et al., 2024](#)). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa teknologi memiliki potensi dalam mendukung performa menulis siswa sekolah dasar ([Wen & Walters, 2022](#)). Sementara itu, pembelajaran menulis digital menggunakan tablet dapat meningkatkan kualitas tulisan dan pengetahuan menulis siswa sekolah dasar dibandingkan dengan pembelajaran menulis menggunakan kertas dan pensil ([Yamaç et al., 2020](#)).

Penggunaan teknologi dalam aktivitas menulis juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan proses penulisan secara lebih dinamis. Sebuah penelitian membandingkan pembelajaran menulis dengan tulisan tangan dan penulisan digital pada siswa kelas awal sekolah dasar dan menunjukkan bahwa kemampuan menyusun teks berkembang sepanjang proses pembelajaran baik pada aktivitas menulis tangan maupun digital. Hal tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi dalam menulis perlu dipandang sebagai bagian dari proses pedagogis, bukan semata-mata sebagai pengganti kertas dan pensil (Spilling et al., 2023). Kemampuan menulis berbasis komputer menjadi semakin penting bagi anak usia sekolah karena berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi, memperoleh pengetahuan, berinteraksi secara kritis dengan informasi, serta menghasilkan gagasan dalam bentuk teks. Namun, penerapan *computer-based writing* juga membutuhkan kesiapan guru dan praktik pembelajaran yang tepat (Malpique et al., 2025).

Dalam konteks pembelajaran menulis di sekolah dasar Indonesia, penggunaan media digital juga mulai menunjukkan potensi positif. Penelitian pada siswa kelas III sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berbasis digital memberikan hasil yang signifikan terhadap kemampuan menulis karangan sederhana siswa. Penelitian tersebut memiliki karakteristik yang dekat dengan penelitian ini karena sama-sama berfokus pada siswa kelas III dan menggunakan desain *one-group pretest-posttest* dalam mengkaji pembelajaran menulis berbasis teknologi digital. Selain itu, pengembangan media digital untuk mendukung kemampuan literasi siswa sekolah dasar juga telah dilakukan melalui berbagai bentuk media pembelajaran (Nuryuni et al., 2025). Sebuah penelitian mengembangkan *digital literacy picture book* untuk siswa kelas III sekolah dasar dan menekankan pentingnya penggunaan media berbasis teknologi dalam mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Susilawati et al., 2025).

Selain literasi digital, kreativitas merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran sekolah dasar. Kreativitas berkaitan dengan kemampuan siswa menghasilkan gagasan, mengembangkan alternatif penyelesaian, serta menghasilkan produk yang menunjukkan kebaruan dan pengembangan ide. Integrasi teknologi dalam lingkungan belajar berpotensi memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan dan menghasilkan produk secara lebih fleksibel. Terdapat hubungan positif antara aktivitas pembelajaran dalam lingkungan digital, literasi digital, dan perkembangan kreativitas siswa, khususnya pada aspek *fluency* dan *elaboration* (Rudyanto et al., 2023). Pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan produk dan mengembangkan gagasan dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar pada berbagai indikator (Sasongko, 2024). Temuan-temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan karya dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas.

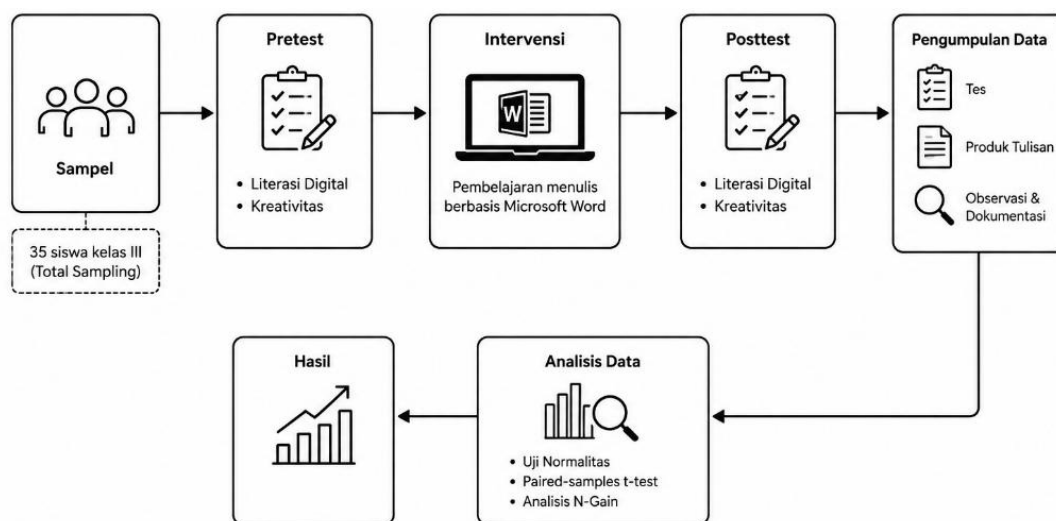
Meskipun penelitian mengenai teknologi digital, literasi digital, kemampuan menulis, dan kreativitas siswa sekolah dasar telah berkembang, masih terdapat ruang penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan platform digital khusus, tablet, media gambar digital, augmented reality, multimedia, atau media pembelajaran yang dikembangkan secara khusus (Yamaç et al., 2020). Penelitian terdahulu telah mengkaji pembelajaran menulis digital menggunakan tablet untuk meningkatkan performa dan pengetahuan menulis siswa sekolah dasar. Penelitian lain juga mengembangkan media digital secara khusus untuk mendukung

pembelajaran literasi siswa sekolah dasar, seperti media gambar berbasis digital dan digital literacy picture book (Susilawati et al., 2025; Nuryuni et al., 2025).

Dalam konteks tersebut, *Microsoft Word* memiliki potensi sebagai lingkungan pembelajaran menulis digital karena mendukung aktivitas mengetik, menyusun, mengedit, dan mengembangkan tulisan. Namun, pemanfaatannya sebagai sarana yang mengintegrasikan keterampilan menulis, literasi digital, dan kreativitas siswa sekolah dasar, khususnya kelas III, masih terbatas. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan teknologi, tetapi juga kemampuan memanfaatkannya untuk menghasilkan karya dan mengembangkan gagasan secara kreatif (Khamcharoen et al., 2026; Setiawan et al., 2023; Wijayanti et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan *Microsoft Word* sebagai media produksi tulisan digital yang memungkinkan siswa mengembangkan gagasan, melakukan penyuntingan, dan menghasilkan karya secara mandiri. Pendekatan tersebut memberikan alternatif pembelajaran yang sederhana dan aplikatif dibandingkan penggunaan media digital khusus yang banyak dikaji sebelumnya (Susilawati et al., 2025; Nuryuni et al., 2025; Yamaç et al., 2020). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa kelas III sekolah dasar melalui pembelajaran menulis berbasis *Microsoft Word*.

Metode Penelitian

Tahapan penelitian dilakukan secara sistematis untuk mengetahui perubahan literasi digital dan kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis berbasis *Microsoft Word*. Alur penelitian dimulai dari penentuan sampel, pengukuran awal melalui *pretest*, pemberian intervensi, pengukuran akhir melalui *posttest*, pengumpulan data, hingga analisis data untuk memperoleh hasil penelitian. Secara ringkas, keseluruhan tahapan penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Alur Penelitian

Sampel Penelitian

Penelitian melibatkan 35 siswa kelas III SDN 1 Jatirejo, Nganjuk, yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Seluruh siswa dalam kelas dilibatkan sebagai subjek penelitian karena penelitian menggunakan satu kelompok tanpa pembagian kelompok kontrol. Penggunaan sampel dari satu kelas juga sesuai dengan karakteristik desain one-group pretest-posttest yang banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk

mengamati perubahan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Sebuah penelitian menggunakan desain serupa untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran pada siswa sekolah dasar ([Purnama Sari & Candra Sayekti, 2023](#)).

Prosedur Penelitian

Pretest

Tahap pretest dilakukan untuk mengetahui kondisi awal literasi digital dan kreativitas siswa sebelum diberikan perlakuan. Literasi digital diukur melalui tes, sedangkan kreativitas dinilai melalui produk tulisan berdasarkan aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Pengukuran awal menjadi dasar pembandingan terhadap hasil setelah intervensi sehingga perubahan kemampuan siswa dapat diamati secara kuantitatif. Konsep pengukuran sebelum perlakuan juga dengan menerapkan desain *one-group pretest-posttest* pada penelitian pendidikan dasar ([Rohim & Nugraha, 2023](#)).

Intervensi

Intervensi dilakukan melalui pembelajaran menulis berbasis *Microsoft Word*. Siswa menggunakan aplikasi secara langsung untuk mengetik, menyusun kalimat dan paragraf, mengedit, memperbaiki, serta menyimpan hasil tulisan dalam bentuk dokumen digital. Perlakuan dirancang agar penggunaan *Microsoft Word* terintegrasi langsung dengan aktivitas pembelajaran menulis. Pendekatan penggunaan teknologi sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran juga diterapkan dalam sebuah penelitian yang menggunakan intervensi berbasis teknologi dalam pelatihan pendidikan dan mengevaluasinya melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan ([Susanti et al., 2024](#)).

Posttest

Setelah intervensi selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur kembali literasi digital dan kreativitas. Hasil *posttest* kemudian dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk mengetahui perubahan kemampuan setelah pembelajaran menggunakan *Microsoft Word*. Desain *one-group pretest-posttest* memungkinkan perubahan skor diamati pada kelompok yang sama, meskipun interpretasi hasil perlu mempertimbangkan bahwa penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol. Sebuah penelitian menekankan bahwa desain tersebut dapat digunakan untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah intervensi, tetapi peneliti perlu berhati-hati dalam menarik kesimpulan kausal karena tidak terdapat kelompok pembandingan ([Bierer et al., 2025](#)).

Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui tes, penilaian produk tulisan, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur literasi digital, sedangkan produk tulisan digunakan untuk menilai kreativitas siswa. Observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes literasi digital dan rubrik penilaian kreativitas divalidasi oleh 2 ahli yaitu 1 dosen di bidang pendidikan dan 1 dosen di bidang teknologi. Proses validasi mencakup kesesuaian butir instrumen dengan indikator literasi digital dan kreativitas, kejelasan setiap butir, serta kesesuaian instrumen dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan instrumen sebelum digunakan pada tahap pengumpulan data. Prosedur validasi ahli digunakan untuk memastikan kesesuaian isi instrumen dengan konstruk yang diukur ([Romero Jeldres et al., 2023](#)).

Analisis Data

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk pada skor selisih antara posttest dan pretest, *paired-samples t-test*, N-Gain, dan *effect size*. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan terpenuhinya asumsi analisis parametrik. *Paired-samples t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan skor pretest dan posttest pada kelompok yang sama. *Effect size* dihitung menggunakan Cohen's *dz* untuk mengetahui kekuatan perubahan setelah intervensi, sedangkan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa (Az Zakiyah & Wulandari, 2024).

Hasil

Penelitian melibatkan 35 siswa kelas III SDN 1 Jatirejo, Kecamatan Rejoso, Kabupaten Nganjuk seperti ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Foto Kegiatan Siswa SDN 1 Jatirejo Menulis Menggunakan Microsoft Word

Data diperoleh melalui pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan pembelajaran menulis menggunakan *Microsoft Word*. Analisis difokuskan pada perubahan literasi digital dan kreativitas siswa.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Literasi Digital dan Kreativitas

Variabel	N	Pretest Mean	SD Pretest	Posttest Mean	SD Posttest
Literasi Digital	35	68,43	6,21	82,17	5,74
Kreativitas	35	66,86	7,03	80,71	6,18

Hasil analisis deskriptif pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi digital meningkat dari 68,43 (SD = 6,21) pada *pretest* menjadi 82,17 (SD = 5,74) pada *posttest*. Pada variabel kreativitas, rata-rata skor meningkat dari 66,86 (SD = 7,03) pada *pretest* menjadi 80,71 (SD = 6,18) pada *posttest*.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Skor Selisih

Variabel	Shapiro-Wilk	Sig.	Keterangan
Literasi Digital (Posttest – Pretest)	0,963	0,287	Normal
Kreativitas (Posttest – Pretest)	0,957	0,189	Normal

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada Tabel 2 menunjukkan bahwa skor selisih

antara *posttest* dan *pretest* pada variabel literasi digital dan kreativitas berdistribusi normal. Nilai signifikansi masing-masing variabel sebesar 0,287 dan 0,189, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, analisis perbedaan skor pretest dan posttest dilanjutkan menggunakan paired-samples t-test.

Tabel 3 Hasil Uji *Paired-Samples T-Test* dan *Effect Size*

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)	Cohen's dz
Literasi Digital	13,74	8,214	34	< 0,001	1,39
Kreativitas	13,85	7,683	34	< 0,001	1,30

Hasil paired-samples t-test pada Tabel 3 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest pada literasi digital dan kreativitas. Literasi digital menunjukkan nilai $t = 8,214$ dengan $df = 34$ dan $p < 0,001$, sedangkan kreativitas menunjukkan nilai $t = 7,683$ dengan $df = 34$ dan $p < 0,001$. Nilai *Cohen's dz* masing-masing sebesar 1,39 untuk literasi digital dan 1,30 untuk kreativitas, yang menunjukkan ukuran efek yang besar.

Tabel 4 Hasil Analisis *N-Gain*

Variabel	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Literasi Digital	68,43	82,17	0,43	Sedang
Kreativitas	66,86	80,71	0,42	Sedang

Analisis *N-Gain* pada Tabel 4 menunjukkan peningkatan literasi digital sebesar 0,43 dan kreativitas sebesar 0,42. Kedua nilai tersebut berada pada kategori peningkatan sedang.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa setelah diterapkannya pembelajaran menulis menggunakan *Microsoft Word*. Rata-rata literasi digital meningkat dari 68,43% menjadi 82,17%, sedangkan kreativitas meningkat dari 66,86% menjadi 80,71%. Hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan pada kedua variabel dengan nilai $p < 0,001$, sedangkan nilai *N-Gain* masing-masing sebesar 0,43 untuk literasi digital dan 0,42 untuk kreativitas yang termasuk kategori sedang.

Peningkatan literasi digital menunjukkan bahwa penggunaan *Microsoft Word* dalam kegiatan menulis dapat memberikan pengalaman teknologi yang lebih bermakna dibandingkan sekadar pengenalan fungsi komputer. Siswa tidak hanya belajar membuka dan menggunakan aplikasi, tetapi juga memanfaatkannya untuk mengetik, menyunting, menyimpan, dan menyelesaikan tugas dalam bentuk dokumen digital. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran literasi berbantuan teknologi memberikan efek positif terhadap capaian literasi siswa sekolah dasar berdasarkan meta-analisis terhadap 53 penelitian (Dahl-Leonard et al., 2024).

Hasil tersebut juga memperkuat temuan Wen & Walters (2022) yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis memberikan efek positif terhadap kualitas dan kuantitas tulisan siswa sekolah dasar. Meta-analisis tersebut menemukan efek sedang terhadap kualitas tulisan dan efek yang lebih kuat terhadap kuantitas tulisan. Kesamaan temuan tersebut memperlihatkan bahwa teknologi lebih potensial memberikan dampak ketika digunakan sebagai bagian dari aktivitas menghasilkan tulisan, bukan hanya sebagai media penyampaian materi.

Peningkatan kreativitas dari 66,86% menjadi 80,71% menunjukkan bahwa penggunaan *Microsoft Word* tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis. Aktivitas mengetik, menghapus, menambahkan, memindahkan, dan memperbaiki bagian tulisan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba serta mengembangkan gagasan tanpa harus menulis ulang keseluruhan pekerjaan. Dengan demikian, kemudahan melakukan revisi dapat menjadi salah satu mekanisme yang mendukung munculnya proses kreatif dalam pembelajaran menulis.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran menulis digital pada siswa sekolah dasar dapat memberikan hasil positif terhadap performa menulis. Penelitian tersebut menggunakan tablet sebagai lingkungan pembelajaran digital, sedangkan penelitian ini menggunakan *Microsoft Word* sebagai aplikasi pengolah kata untuk menghasilkan karya tulis. Hasil penelitian menunjukkan ukuran efek yang besar, dengan nilai *Cohen's dz* sebesar 1,39 pada literasi digital dan 1,30 pada kreativitas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis berbasis teknologi tidak selalu membutuhkan platform yang kompleks. Aplikasi pengolah kata sederhana seperti *Microsoft Word* dapat mendukung peningkatan literasi digital dan kreativitas apabila penggunaannya diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran yang terarah (Yamaç et al., 2020).

Temuan penelitian juga relevan dengan persoalan yang dikemukakan Malpique et al. (2025). Penelitian terhadap 340 guru sekolah dasar menunjukkan bahwa guru menganggap keterampilan *computer-based writing* penting, tetapi waktu yang dialokasikan untuk praktik tersebut masih terbatas dan sebagian guru belum memperoleh pelatihan formal yang memadai untuk mengajarkannya. Kondisi tersebut memberikan konteks penting bagi hasil penelitian ini karena pembelajaran *Microsoft Word* dapat menjadi bentuk sederhana dari praktik *computer-based writing* yang dapat diterapkan secara langsung dalam pembelajaran sekolah dasar.

Akan tetapi, hasil penelitian ini tidak dapat dimaknai bahwa penggunaan teknologi secara otomatis meningkatkan kemampuan siswa. Nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa *Microsoft Word* memberikan peningkatan, tetapi peningkatan tersebut belum berada pada kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa teknologi merupakan sarana pembelajaran, sedangkan kualitas hasil belajar tetap dipengaruhi oleh bagaimana guru merancang aktivitas, memberikan instruksi, mendampingi siswa, dan mengarahkan teknologi pada tujuan pembelajaran. Temuan Malpique et al. (2025) mendukung pandangan tersebut karena kesiapan dan efikasi guru ditemukan berkaitan dengan praktik pembelajaran *computer-based writing*.

Hal menarik lainnya adalah bahwa peningkatan kreativitas sedikit lebih tinggi secara absolut dibandingkan peningkatan literasi digital, yaitu masing-masing sebesar 13,85 poin dan 13,74 poin. Meskipun selisih tersebut kecil dan tidak dapat digunakan untuk menyatakan bahwa *Microsoft Word* lebih berpengaruh terhadap kreativitas daripada literasi digital tanpa pengujian statistik tambahan, pola tersebut menunjukkan bahwa aktivitas menulis digital berpotensi memberikan ruang yang cukup besar bagi siswa untuk mengembangkan gagasan. Siswa tidak hanya berhadapan dengan aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga harus mengambil keputusan mengenai isi, susunan, dan pengembangan tulisan.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, kebaruan penelitian ini terletak pada konteks dan integrasi variabel yang dikaji. Penelitian sebelumnya banyak membahas teknologi dan performa menulis secara umum, pembelajaran literasi berbantuan teknologi,

atau praktik *computer-based writing*. Penelitian ini secara lebih spesifik menggunakan *Microsoft Word* sebagai lingkungan produksi tulisan pada siswa kelas III sekolah dasar dan secara bersamaan mengamati perubahan literasi digital serta kreativitas. Dengan demikian, kebaruan penelitian bukan pada *Microsoft Word* sebagai teknologi baru, melainkan pada pemanfaatannya sebagai jembatan antara keterampilan menulis, penggunaan teknologi, dan pengembangan kreativitas dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.

Konteks 35 siswa kelas III SDN 1 Jatirejo juga memberikan kontribusi empiris karena penelitian dilakukan pada kondisi pembelajaran sekolah dasar yang nyata. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa aplikasi pengolah kata yang relatif sederhana dapat digunakan untuk mengintegrasikan keterampilan akademik dan kompetensi digital tanpa harus bergantung pada platform pembelajaran yang kompleks. Temuan ini memperluas hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan manfaat teknologi dalam pembelajaran literasi dengan memberikan contoh penerapan yang lebih sederhana dan dekat dengan aktivitas menulis sehari-hari siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mendukung pandangan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis dapat memberikan perubahan positif pada kemampuan literasi dan kreativitas siswa, tetapi efektivitasnya bergantung pada desain pembelajaran dan cara teknologi digunakan. Peningkatan yang berada pada kategori sedang juga menjadi temuan penting karena menunjukkan bahwa penggunaan *Microsoft Word* merupakan sarana pendukung, bukan satu-satunya faktor yang menentukan perkembangan kemampuan siswa. Oleh karena itu, integrasi teknologi perlu ditempatkan sebagai bagian dari strategi pedagogis yang mengarahkan siswa untuk menghasilkan, merevisi, dan mengembangkan karya secara aktif.

Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini adalah menunjukkan bahwa integrasi *Microsoft Word* ke dalam pembelajaran menulis dapat menjadi pendekatan sederhana untuk mengembangkan dua kompetensi sekaligus, yaitu literasi digital dan kreativitas siswa sekolah dasar. Hasil tersebut memperkuat bukti empiris mengenai manfaat teknologi dalam pembelajaran menulis sekaligus mengisi ruang penelitian yang masih terbatas pada penggunaan aplikasi pengolah kata sederhana sebagai media produksi tulisan bagi siswa kelas III.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Microsoft Word* dalam pembelajaran menulis terhadap literasi digital dan kreativitas siswa kelas III SDN 1 Jatirejo, Kecamatan Rejoso, Kabupaten Nganjuk. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata literasi digital dari 68,43% menjadi 82,17% dan kreativitas dari 66,86% menjadi 80,71% setelah pembelajaran menulis menggunakan *Microsoft Word*, dengan peningkatan masing-masing berada pada kategori sedang berdasarkan analisis N-Gain. Hasil *paired-samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada kedua variabel dengan $p < 0,001$. Nilai *Cohen's dz* sebesar 1,39 untuk literasi digital dan 1,30 untuk kreativitas menunjukkan ukuran efek yang besar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Microsoft Word* dapat dimanfaatkan bukan hanya sebagai aplikasi pengolah kata, tetapi juga sebagai lingkungan produksi tulisan yang membantu siswa menggunakan teknologi secara produktif sekaligus mengembangkan gagasan dalam proses menulis. Penggunaan teknologi sederhana dalam pembelajaran menulis juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan manfaat pembelajaran menulis digital bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang hanya

melibatkan 35 siswa dari satu kelas dan penggunaan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas dan perubahan yang terjadi belum sepenuhnya dapat dipisahkan dari faktor pembelajaran lainnya. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sekolah dan subjek yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol atau desain eksperimen yang lebih kuat, serta menambahkan variabel seperti motivasi belajar, kemampuan menulis, keterampilan guru, dan intensitas penggunaan teknologi untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran menulis berbasis teknologi.

Referensi

- Az Zakiyah, K., & Wulandari, F. E. (2024). PBL-based e-module enhances 7th-grade cognitive learning outcomes: E-modul berbasis PBL meningkatkan hasil belajar kognitif kelas 7. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 19(2). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v19i2.815>
- Bierer, S. B., Beck Dallaghan, G., Borges, N. J., Brondfield, S., Fung, C. C., Huggett, K. N., Teal, C. R., Thammasitboon, S., & Colbert, C. Y. (2025). Moving beyond simplistic research design in health professions education: What a one-group pretest-posttest design will not prove. *MedEdPORTAL: The Journal of Teaching and Learning Resources*, 21, 11527. <https://doi.org/10.15766/mep.2374-8265.11527>
- Dahl-Leonard, K., Hall, C., & Peacott, D. (2024). A meta-analysis of technology-delivered literacy instruction for elementary students. *Educational Technology Research and Development*, 72(3), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10354-0>
- Khamcharoen, P., Polnigongit, W., & Fitzgerald, S. (2026). Digital literacy learning for elementary school students. *Educational Media International*, 63(1), 51–68. <https://doi.org/10.1080/09523987.2025.2605025>
- Malpique, A., Valcan, D., Pino-Pasternak, D., & Ledger, S. (2025). Teaching computer-based writing: Primary teachers' preparation, self-efficacy, and instructional practices. *Australian Educational Researcher*, 52(6), 4555–4580. <https://doi.org/10.1007/s13384-025-00910-9>
- Nuryuni, S., Hodsay, Z., & Pratama, A. (2025). Pengaruh media gambar berbasis digital terhadap kemampuan menulis karangan sederhana siswa kelas III SD. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 17(1), 95–108. <https://doi.org/10.32678/primary.v17i1.11760>
- Purnama Sari, B. Y., & Candra Sayekti, I. (2023). Talking stick learning model assisted by media question box: Effectiveness on science learning outcomes in elementary schools. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(1), 35–42. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i1.58196>
- Rohim, D. C., & Nugraha, Y. A. (2023). Pengaruh model project based learning terhadap kemampuan numerasi siswa di SD Jatiroto 01. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(3), 183–189. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n3.p183-189>
- Romero Jeldres, M., Díaz Costa, E., & Faouzi Nadim, T. (2023). A review of Lawshe's method for calculating content validity in the social sciences. *Frontiers in Education*, 8, 1271335. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1271335>
- Romlah, R., Hadi, S., & Sobri, A. Y. (2025). Pengembangan literasi digital untuk meningkatkan pembelajaran melalui supervisi dan belajar kolaboratif pada guru SDN 1 Jambesari. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 42–63. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3826>

- Rudyanto, H. E., Pradana, L. N., Mumtahana, H. A., & Pamungkas, R. (2023). Digital Environment Learning (DEL): Creativity in framework of digital literacy. *Profesi Pendidikan Dasar*, 10(1), 15–23. <https://doi.org/10.23917/ppd.v10i1.21821>
- Sasongko, T. (2024). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar materi bangun datar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(2), 411–428. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i2.1212>
- Setiawan, A., Lukmanulhakim, L., & Linarsih, A. (2023). Efektivitas gerakan literasi digital di sekolah jenjang pendidikan dasar di Kota Pontianak. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 15(1), 102. <https://doi.org/10.26418/jvip.v15i1.60994>
- Spilling, E. F., Rønneberg, V., Rogne, W. M., Roeser, J., & Torrance, M. (2023). Writing by hand or digitally in first grade: Effects on rate of learning to compose text. *Computers & Education*, 198, 104755. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104755>
- Susanti, M. D. E., Wibawa, R. P., Sujatmiko, B., Al Rosyid, H., Wibawa, R. C., & Prismaana, I. G. L. P. E. (2024). Evaluasi pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan model ADDIE dan usability testing. *Journal of Informatics and Computer Science*, 6(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jinacs/article/view/73933>
- Susilawati, I., Hidayat, Y., Nurhidayat, E., Septiaji, A., & Yonanda, D. A. (2026). The effectiveness of local wisdom based science and social teaching materials on character development: a pre-experimental study. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 10(1), 121-132. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/13292>
- Wen, X., & Walters, S. M. (2022). The impact of technology on students' writing performances in elementary classrooms: A meta-analysis. *Computers and Education Open*, 3, 100082. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100082>
- Wijayanti, A., Dwiningrum, S. I. A., Saptono, B., & Maulyda, M. A. (2025). Elementary school student digital literacy framework: A Confirmatory Factor Analysis (CFA). *Ricerche di Pedagogia e Didattica*, 20(1), 29–44. <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/19986>
- Yamaç, A., Öztürk, E., & Mutlu, N. (2020). Effect of digital writing instruction with tablets on primary school students' writing performance and writing knowledge. *Computers & Education*, 157, 103981. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103981>