

---

## Pelatihan Canva dan Microsoft Word untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Siswa SMPN 13 Makassar

Syilvi Putri Amelia<sup>1</sup>, Andini Surya Rezki S<sup>1</sup>, Muh. Bahly Basri<sup>1</sup>, Iin Nur Yasinta<sup>1\*</sup>, Dedi Risaldi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

\*Corresponding Email: iin.nur.yasinta@unm.ac.id

---

### Artikel Info

Submisi:  
11 Mei 2026  
Penerimaan:  
1 Juni 2026  
Terbit:  
4 Juni 2026

---

### Keywords:

literasi digital, canva, microsoft word, kompetensi digital

---

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut siswa memiliki keterampilan literasi digital yang baik dalam mendukung proses pembelajaran. Namun, kemampuan siswa dalam memanfaatkan aplikasi digital sebagai media pembelajaran masih tergolong rendah, khususnya dalam penggunaan aplikasi Canva dan Microsoft Word. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Ruang Kreasi Digital dilaksanakan di SMP Negeri 13 Makassar dengan tujuan meningkatkan keterampilan digital siswa melalui pemanfaatan aplikasi Canva dan Microsoft Word. Kegiatan ini melibatkan 16 siswa kelas VII dan VIII. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap fitur Canva meningkat dari 58% menjadi 88%, sedangkan pemahaman terhadap Microsoft Word meningkat dari 28% menjadi 78%. Selain itu, aspek keterampilan dan kreativitas hasil karya siswa memperoleh persentase sebesar 86%, sedangkan aspek kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi digital meningkat dari 35% menjadi 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa program Ruang Kreasi Digital efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Canva dan Microsoft Word dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung penguatan literasi digital siswa di sekolah.

---

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di era modern. Siswa di era digital dituntut mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar, komunikasi, dan pengembangan kreativitas. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas sebagai kompetensi abad ke-21. Penggunaan media digital mampu meningkatkan literasi digital siswa melalui kegiatan belajar yang lebih kreatif dan interaktif (Alindra dkk., 2023; Makmur

dkk., 2025). Ningrum dkk. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat membantu mengembangkan budaya literasi digital sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Alindra dkk. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kemampuan literasi digital siswa melalui aktivitas yang lebih kreatif dan interaktif. Pendapat tersebut diperkuat oleh Makmur dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa Canva merupakan platform desain grafis yang efektif digunakan untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas, meningkatkan

partisipasi belajar, dan memperkuat kemampuan literasi digital.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan saat ini ialah Microsoft Word dan Canva. Microsoft Word (MW) merupakan aplikasi pengolah kata yang membantu siswa dalam menyusun tugas, laporan, karya tulis, dan berbagai dokumen pembelajaran secara lebih rapi dan sistematis. Furqon dkk. (2025) menjelaskan bahwa Microsoft Word merupakan aplikasi pengolah kata yang dirancang untuk membantu pengguna membuat, mengedit, menyimpan, dan mencetak dokumen secara efisien dan profesional. Selain itu, Umami dkk. (2025) menyatakan bahwa Microsoft Word memiliki fitur lengkap yang membantu dalam penyusunan dokumen, seperti pembuatan surat, makalah, pengeditan, dan pemformatan teks. Penguasaan Microsoft Word menjadi keterampilan penting karena banyak digunakan dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja.

SMPN 13 Makassar merupakan salah satu sekolah yang berupaya menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Namun, berdasarkan hasil observasi dan diskusi bersama pihak sekolah, kemampuan digital sebagian siswa masih tergolong rendah. Beberapa siswa memiliki minat dalam bidang desain dan pengeditan digital, tetapi belum tersedia wadah yang dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan tersebut secara optimal. Selain itu, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun dokumen digital, mengatur format tulisan, membuat daftar isi otomatis, menyisipkan gambar, dan menyelesaikan tugas berbasis teknologi secara mandiri. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Umami dkk. (2025) yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan Microsoft

Word menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas berbasis penulisan dan penyusunan laporan akademik. Furqon dkk. (2025) juga menjelaskan bahwa keterbatasan fasilitas teknologi dan minimnya pengalaman penggunaan aplikasi digital menjadi salah satu hambatan utama dalam pengembangan literasi digital siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembinaan dan penyediaan wadah untuk mendukung pengembangan keterampilan digital dan kreativitas siswa.

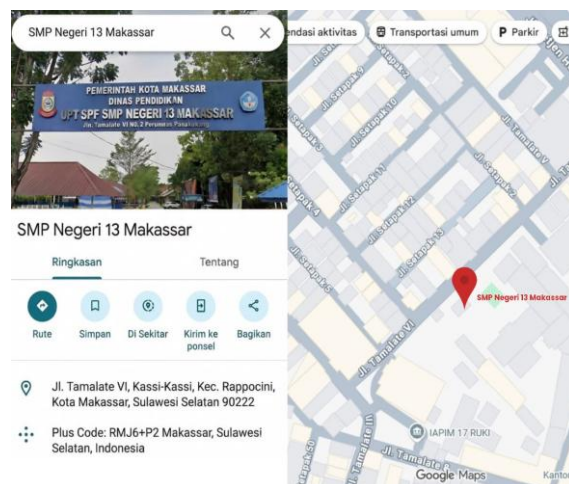
Hasil identifikasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi siswa dalam pemanfaatan teknologi digital di SMPN 13 Makassar, yaitu kemampuan siswa dalam mengoperasikan Microsoft Word dan Canva masih terbatas, belum tersedia pelatihan yang terstruktur, kemampuan siswa dalam membuat dokumen maupun desain digital secara mandiri masih rendah, serta pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum berjalan optimal. Oleh karena itu, kegiatan ini menghadirkan pelatihan pemanfaatan Microsoft Word dan Canva sebagai upaya meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa di SMPN 13 Makassar. Kegiatan ini dilaksanakan melalui praktik langsung agar siswa lebih mudah memahami penggunaan aplikasi. Pelatihan Microsoft Word difokuskan pada kemampuan membuat dan mengatur dokumen digital, sedangkan pelatihan Canva diarahkan untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas melalui pembuatan poster, presentasi, dan media pembelajaran lainnya. Furqon dkk. (2025) menyatakan bahwa metode learning by doing mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetik, memformat dokumen, dan menyisipkan gambar secara mandiri. Selain itu, Lengmani dkk. (2026)

juga menjelaskan bahwa metode demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi terbukti efektif membantu siswa memahami materi sesuai tingkat kemampuan masing-masing.

Adapun tujuan pelaksanaan kegiatan ini yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan Microsoft Word dan Canva, memberikan pelatihan terstruktur terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat dokumen dan desain digital secara mandiri, serta mengembangkan kreativitas dan literasi digital siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Fokus utama kegiatan ini terletak pada peningkatan kompetensi digital siswa melalui pelatihan praktik penggunaan Microsoft Word dan Canva sehingga siswa mampu menghasilkan karya yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

### Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 13 Makassar dilaksanakan dengan sasaran utama siswa yang terlibat melalui partisipasi aktif sesuai minat dan kebutuhan pengembangan diri mereka. Peserta kegiatan merepresentasikan kondisi keterampilan digital yang mengacu pada permasalahan yang ditemukan di sekolah. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pembagian angket pre-test dan post-test untuk mengukur aspek pemahaman fitur canva, pemahaman fitur mincrosoft word, dan kepercayaan diri siswa meenggunakan kedua aplikasi tersebut serta penilaian hasil karya siswa yang dibuat selama proses pembelajaran berlangsung guna mengukur perkembangan kemampuan siswa pada kelas pelatihan.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan melalui sejumlah tahapan yang sistematis. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dapat diuraikan sebagai berikut.

### Tahap Persiapan

Tahap awal kegiatan diawali dengan diskusi dan koordinasi bersama guru Bahasa Indonesia untuk memahami kebutuhan serta kondisi pembelajaran siswa. Selanjutnya, tim melakukan observasi langsung di kelas guna mengetahui kemampuan, minat, dan kendala yang dihadapi siswa selama proses belajar. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, tim kemudian menyusun tujuan kegiatan, merancang materi dan konsep program, menentukan sistem pelaksanaan, serta menyiapkan strategi yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Program yang dirancang berupa penyediaan Ruang Kreasi Digital dengan pemanfaatan aplikasi Canva dan Microsoft Word sebagai media pembelajaran dan pengembangan keterampilan digital siswa. Setelah seluruh perencanaan selesai, kegiatan disosialisasikan kepada siswa kelas VII dan VIII serta dilanjutkan dengan koordinasi bersama pihak sekolah mitra untuk memastikan sarana dan prasarana pendukung tersedia dengan baik agar

program dapat berlangsung secara efektif dan lancar.

### *Tahap Pelaksanaan*

#### *Penyusunan rencana pelaksanaan*

Rencana kegiatan ini disusun berdasarkan kesepakatan antara tim pelaksana dan pihak sekolah mitra. Kesepakatan tersebut dicapai melalui sosialisasi program. Sekolah mitra memberikan saran dan masukan untuk menyempurnakan rancangan kegiatan. Perencanaan kegiatan ini dibuat berdasarkan hasil kesepakatan bersama antara tim pelaksana dan pihak sekolah mitra. Kesepakatan tersebut diperoleh melalui sosialisasi program yang menjadi wadah diskusi antara kedua belah pihak dalam memberikan masukan dan saran guna menyempurnakan rancangan kegiatan agar selaras dengan kebutuhan sekolah dan peserta didik. Program ini mendapat respon positif dari pihak sekolah karena dianggap mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam membuat desain, menyusun tugas berupa dokumen digital, dan memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, koordinasi bersama pihak sekolah juga dilakukan dalam menentukan jadwal pelaksanaan, kesiapan fasilitas pendukung, serta teknis pelaksanaan kegiatan agar program dapat berlangsung dengan baik, terarah, dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa kelas VII dan VIII.

#### *Pelaksanaan*

Program dilaksanakan sesuai jadwal melalui beberapa tahap pembelajaran dalam Kelas Ruang Kreasi Digital. Pada tahap awal, peserta didik diperkenalkan pada penggunaan aplikasi Canva, mulai dari pengenalan fitur dasar hingga praktik pembuatan desain kosakata baku dan

infografis sastrawan Indonesia. Selanjutnya, peserta didik mengikuti kegiatan eksplorasi fitur Canva secara interaktif untuk meningkatkan keterampilan desain digital. Pada tahap akhir, peserta didik mempelajari penggunaan Microsoft Word dalam penyusunan kliping bertema “Dampak Penggunaan Bahasa Gaul dalam Media Sosial di Kalangan Remaja” dengan pendampingan selama proses pembelajaran.

#### *Evaluasi*

Tahap evaluasi dilakukan pada akhir program untuk meninjau hasil dari seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini bertujuan mengidentifikasi kendala yang muncul selama pelaksanaan di lapangan sekaligus merumuskan langkah penyelesaiannya. Selain itu, tahap ini juga digunakan untuk mengukur peningkatan kompetensi siswa melalui instrumen pre-test dan post-test yang mencakup seluruh materi literasi dan digital yang telah diberikan. Hal ini didukung juga dengan hasil karya siswa dalam penggunaan aplikasi canva berupa desain grafis dan penggunaan Microsoft Word berupa kliping. Hasil evaluasi kemudian menjadi dasar untuk melihat peluang pengembangan maupun keberlanjutan kegiatan serupa di masa mendatang.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penguatan keterampilan digital dilaksanakan di SMP Negeri 13 Makassar melibatkan siswa kelas VII dan VIII sebagai peserta kegiatan. Kegiatan ini diikuti oleh 16 siswa. Program ini berfokus pada pemanfaatan aplikasi Canva dan Microsoft Word sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kreativitas serta kemampuan literasi digital siswa. Kegiatan terdiri atas

empat pertemuan utama, yaitu: (a) pengenalan fitur aplikasi Canva dan pembuatan desain kosakata baku, (b) pembuatan infografis sastrawan Indonesia, (c) pembelajaran interaktif melalui permainan menggunakan Canva, dan (d) pengenalan fitur Microsoft Word serta pembuatan klipng digital. Pelaksanaan kegiatan ini diuraikan secara detail sebagai berikut:

#### *Pengenalan fitur aplikasi Canva*

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 11 April 2026 dengan fokus kegiatan pada pengenalan antarmuka dan fitur-fitur dasar aplikasi Canva sebagai alat bantu desain grafis yang inklusif dan mudah diakses oleh siswa. Pada tahap ini, siswa diberikan penjelasan mengenai fungsi Canva sebagai media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk membuat berbagai desain kreatif dan edukatif. Tim pelaksana memperkenalkan beberapa fitur dasar Canva, seperti penggunaan template, pemilihan warna dan font, penambahan elemen grafis, serta cara menyisipkan gambar dan teks ke dalam desain. Setelah itu, siswa diarahkan untuk menentukan ide dan konsep desain yang akan dibuat. Pada kegiatan inti, siswa membuat desain pamflet bertema kosakata baku dengan tampilan yang menarik dan kreatif. Selama proses kegiatan, siswa terlihat antusias mencoba berbagai fitur yang tersedia pada Canva. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa telah memahami penggunaan dasar aplikasi Canva dan mampu membuat desain pamflet kosakata baku secara mandiri. Proses ini mengajarkan bahwa pemilihan warna, tipografi, dan tata letak memiliki peran penting dalam menarik perhatian audiens sekaligus menumbuhkan minat untuk mempelajari kosakata bahasa Indonesia yang benar. Dengan demikian, siswa tidak

hanya berlatih menguasai materi kebahasaan, tetapi juga belajar mengemasnya menjadi karya visual yang komunikatif dan menarik.



Gambar 2. Pelaksanaan Pertemuan Pertama Ruang Kreasi Digital

#### *Pembuatan Infografis Sastrawan Indonesia*

Pertemuan Kedua dilaksanakan pada tanggal 17 April 2026 dengan fokus kegiatan membuat Infografis Tokoh Sastra Indonesia. Pada pertemuan ini, fokus pembelajaran beralih pada keterampilan mengolah informasi biografis yang kompleks menjadi bentuk visual yang ringkas sekaligus edukatif. Kegiatan diawali dengan memperlihatkan beberapa sastrawan Indonesia beserta karya-karyanya. Selanjutnya, siswa diarahkan memilih salah satu tokoh sastrawan untuk dijadikan tema infografis. Siswa diberikan pendampingan terkait penyusunan informasi, tata letak desain, serta penggunaan elemen visual agar tampilan infografis lebih menarik dan mudah dipahami. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar menggunakan Canva, tetapi juga memperoleh pengetahuan baru mengenai tokoh sastra Indonesia. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu membuat infografis sederhana dengan desain yang kreatif dan informatif. Melalui proses ini, mereka belajar bahwa visualisasi data bukan sekadar mempercantik tampilan, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk

menyampaikan pengetahuan secara singkat, jelas, dan menarik.



Gambar 3. Pelaksanaan Pertemuan Kedua pada Ruang Kreasi Digital

### *Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Fitur Canva*

Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada tanggal 24 April 2026 dengan focus kegiatan mengenai gamifikasi dan interaksi fitur Canva. Pertemuan ini dirancang untuk mengeksplorasi sisi interaktif dari media digital melalui konsep gamifikasi, sehingga proses belajar tidak terasa monoton atau membosankan. Pada kegiatan ini, siswa diajak mengikuti beberapa permainan edukatif yang dirancang dengan memanfaatkan fitur presentasi dan desain interaktif pada Canva. Permainan yang dilakukan berupa permainan ular tangga menggunakan fitur Canva, kuis, tantangan sederhana, dan permainan seru lainnya. Kegiatan ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan mudah memahami penggunaan aplikasi Canva. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih percaya diri dalam menggunakan berbagai fitur Canva secara mandiri. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi Canva semakin meningkat dan siswa menjadi lebih kreatif dalam membuat desain pembelajaran.



Gambar 4. Pelaksanaan Pertemuan Ketiga pada Ruang Kreasi Digital

### *Pengenalan Fitur Microsoft Word*

Pertemuan Keempat dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2026 dengan focus kegiatan berupa pengenalan fitur dasar Microsoft Word dan cara pengetikan yang benar dalam membuat klipng digital. Pada tahap awal, siswa diberikan penjelasan mengenai fungsi Microsoft Word sebagai aplikasi pengolah kata yang dapat digunakan untuk menyusun dokumen secara rapi dan sistematis. Tim pelaksana memperkenalkan beberapa fitur dasar, seperti pengaturan font, spasi, paragraf, margin, dan cara menyisipkan gambar ke dalam dokumen. Setelah itu, siswa diarahkan membuat klipng digital dengan tema “Dampak Penggunaan Bahasa Gaul dalam Media Sosial di Kalangan Remaja”. Dalam proses pengerjaan, siswa dibimbing untuk mencari informasi yang relevan dan menyusun isi klipng sesuai dengan kaidah penulisan yang benar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu membuat klipng digital dengan tampilan yang lebih rapi dan terstruktur serta memahami dasar penggunaan Microsoft Word dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, pertemuan terakhir ini menjadi puncak dari seluruh rangkaian, karena siswa berhasil mengintegrasikan keterampilan teknis dengan kemampuan literasi untuk menghasilkan karya yang komunikatif, rapi, dan bernilai akademis.

Tim pelaksana yang berperan sebagai fasilitator mampu menjaga ritme kerja siswa dengan baik, memberikan bimbingan teknis secara personal, sekaligus terus memotivasi mereka untuk berani mengeksplorasi kreativitas. Para peserta tampak antusias dalam memadukan elemen visual dengan teks, saling bertukar ide mengenai estetika desain, serta terlibat dalam diskusi yang hidup. Suasana kompetisi sehat pun tercipta, di mana setiap siswa berusaha menghasilkan karya digital yang paling menarik dan profesional. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak hanya menjadi ruang latihan keterampilan teknis, tetapi juga wadah bagi siswa untuk menumbuhkan rasa percaya diri, kolaborasi, dan semangat berkreasi.



Gambar 5. Pelaksanaan Pertemuan Keempat pada Ruang Kreasi Digital

Evaluasi keberhasilan program dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test serta hasil karya siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran. Instrumen evaluasi pre-test dan post-test disebarkan melalui platform Google Form sebagai sarana pengumpulan data yang sistematis dan mudah diakses oleh siswa. Melalui mekanisme ini, dapat diukur sejauh mana peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mendapatkan pendampingan intensif selama program berlangsung. Analisis hasil pengisian instrumen tidak hanya menunjukkan perbedaan skor sebelum dan sesudah

kegiatan, tetapi juga memberikan gambaran konkret mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, evaluasi ini berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan sekaligus pijakan untuk merancang strategi pengembangan program serupa di masa mendatang.

Tabel 1. Hasil Evaluasi

Aspek yang dinilai	Indikator	Hasil
Pemahaman Fitur Canva	Siswa memahami fitur Canva dan mampu mengaplikasikannya dalam pembuatan desain digital.	Pre-test: 58% Post-test: 88% Peningkatan: 30%
	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa.	
Pemahaman Fitur Microsoft Word	Siswa memahami dan mampu menggunakan fitur Microsoft Word.	Pre-test: 28% Post-test: 78% Peningkatan: 50%
	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa.	
Keterampilan dan Kreativitas Hasil Karya	Siswa mampu menunjukkan keterampilan dan kreativitas dalam membuat karya digital. Penilaian dilakukan langsung berdasarkan pada hasil karya siswa yang dibuat dalam pembelajaran.	86%
	Siswa menunjukkan kepercayaan diri dalam menggunakan dan mengaplikasikan fitur-fitur pada aplikasi Canva dan Microsoft Word selama proses pembelajaran. Penilaian dilakukan berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa.	
Kepercayaan Diri	Siswa menunjukkan kepercayaan diri dalam menggunakan dan mengaplikasikan fitur-fitur pada aplikasi Canva dan Microsoft Word selama proses pembelajaran. Penilaian dilakukan berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa.	Pre-test: 35% Post-test: 85% Peningkatan: 50%
	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa.	

Evaluasi pada Ruang Kreasi Digital difokuskan pada penilaian kemampuan siswa dalam mengoperasikan platform desain visual dan aplikasi pengolah kata, sekaligus mengukur sejauh mana intervensi

ini mampu meningkatkan motivasi mereka dalam literasi digital. Aspek teknis yang dinilai mencakup keterampilan memilih elemen visual, mengatur tipografi, memanfaatkan fitur animasi sederhana, hingga menyusun dokumen formal dengan tata letak yang rapi dan sistematis. Evaluasi juga menyoroti perubahan sikap siswa terhadap literasi digital, yang terlihat dari antusiasme mereka dalam memadukan kreativitas dengan teknologi untuk menghasilkan karya yang komunikatif dan profesional. Penilaian ini tidak hanya menekankan pada penguasaan perangkat lunak, tetapi juga pada transformasi motivasi belajar yang menjadikan siswa lebih percaya diri dan adaptif dalam menghadapi tantangan era digital.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan penguatan keterampilan digital melalui pemanfaatan aplikasi Canva dan Microsoft Word memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi digital sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Makmur dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan keterampilan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada aspek pemahaman fitur Canva, persentase siswa meningkat dari 58% pada tahap pre-test menjadi 88% pada tahap post-test, sehingga terjadi peningkatan sebesar 30%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap fitur-fitur Canva, seperti penggunaan template, elemen, font, warna, dan tata letak desain dalam pembuatan poster, infografis, serta

konten media sosial. Selain itu, siswa juga mulai memahami perbedaan antara Canva gratis dan Canva premium beserta fungsi fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Hasil ini juga mendukung pendapat Ruselvi (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa karena peserta didik lebih aktif menuangkan ide melalui media visual.

Pada aspek penguasaan fitur Microsoft Word, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Persentase penguasaan siswa meningkat dari 28% pada tahap pre-test menjadi 78% pada tahap post-test dengan peningkatan sebesar 50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami fungsi Microsoft Word sebagai aplikasi pengolah kata dan mampu menggunakannya untuk membuat dokumen digital, seperti klipng dan tugas sekolah. Siswa juga mulai memahami cara mengetik yang rapi, penggunaan paragraf, pengaturan font, serta penyusunan dokumen yang lebih terstruktur dibandingkan sebelum kegiatan dilaksanakan. Hasil ini sejalan dengan pendapat Umami dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan Microsoft Word dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan dalam menyusun dan mengelola dokumen secara lebih sistematis. Selain itu, Furqon dkk. (2025) juga menjelaskan bahwa metode learning by doing efektif membantu siswa memahami penggunaan aplikasi Microsoft Word secara langsung sehingga keterampilan digital siswa meningkat secara signifikan. Secara kuantitatif, peningkatan pemahaman siswa dalam penggunaan Microsoft Word lebih tinggi daripada pemahaman penggunaan Canva. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kemudahan penggunaan Microsoft Word daripada Canva. Selain itu, tampilan

interface MW juga lebih sederhana daripada Canva bagi pemula.



Gambar 6. Hasil Karya Siswa pada Pertemuan Pertama

Pada aspek keterampilan dan kreativitas hasil karya, diperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai karya digital secara mandiri, seperti poster kosakata baku, infografis sastrawan Indonesia, pamflet, feed Instagram, hingga desain konten media sosial. Siswa mampu memadukan warna, gambar, elemen, dan tata letak desain dengan cukup baik sehingga menghasilkan karya visual yang menarik dan kreatif. Selain itu, siswa juga menunjukkan kemampuan dalam mengembangkan ide desain sesuai dengan tema pembelajaran yang diberikan. Hasil tersebut mendukung pendapat Makmur dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan pembuatan media visual yang interaktif dan menarik. Berikut disajikan salah satu contoh hasil karya siswa sebagai bentuk

representasi keterampilan dan kreativitas peserta dalam dua pertemuan.



Gambar 7. Hasil Karya Siswa pada Pertemuan Kedua

Pada aspek kepercayaan diri, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Persentase kepercayaan diri siswa meningkat dari 35% pada tahap pre-test menjadi 85% pada tahap post-test dengan peningkatan sebesar 50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan dan mengaplikasikan fitur-fitur Canva dan Microsoft Word selama proses pembelajaran. Peningkatan kepercayaan diri siswa terlihat dari keberanian siswa mencoba fitur baru, membuat desain secara mandiri, serta kemampuan siswa menjelaskan fungsi dan hasil karya yang telah dibuat selama kegiatan berlangsung. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Lengmani dkk. (2026) yang menyatakan bahwa pelatihan teknologi digital dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan perangkat teknologi dan aplikasi pembelajaran berbasis digital.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan penguatan keterampilan digital melalui penggunaan Canva dan Microsoft Word memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Hasil ini juga memperkuat pendapat Furqon dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis praktik digital mampu membantu siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan terampil dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan Ruang Kreasi Digital di SMPN 13 Makassar dapat menjadi salah satu upaya efektif dalam meningkatkan kompetensi digital siswa di era perkembangan teknologi saat ini.

### **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dan evaluasi yang telah dilakukan, program penguatan keterampilan digital melalui pemanfaatan aplikasi Canva dan Microsoft Word di SMP Negeri 13 Makassar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital siswa. Kegiatan yang dilaksanakan melalui empat pertemuan berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam menggunakan aplikasi digital sebagai media pembelajaran interaktif dan kreatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap fitur Canva mengalami peningkatan dari 58% pada tahap pre-test menjadi 88% pada tahap post-test dengan peningkatan sebesar 30%. Sementara itu, pemahaman siswa terhadap penggunaan Microsoft Word meningkat dari 28% menjadi 78% dengan peningkatan sebesar 50%. Selain itu, aspek keterampilan dan kreativitas hasil karya siswa memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori

sangat baik, yang terlihat dari kemampuan siswa menghasilkan berbagai karya digital seperti poster, infografis, pamflet, dan konten media sosial secara mandiri. Pada aspek kepercayaan diri, persentase siswa meningkat dari 35% menjadi 85% dengan peningkatan sebesar 50%, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan Ruang Kreasi Digital melalui pemanfaatan Canva dan Microsoft Word terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, kreativitas, serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi digital. Program ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran berbasis digital yang mampu mendukung pengembangan literasi digital siswa melalui internalisasi dalam kegiatan ekstrakurikuler. Agar program dapat terlaksana dalam jangka panjang, diperlukan peningkatan kapasitas tenaga pendidik dalam pemanfaatan Canva dan Microsoft word sehingga dapat diaktualisasikan kepada siswa.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada pihak SMP Negeri 13 Makassar atas izin, fasilitas, serta dukungan penuh yang diberikan selama pelaksanaan program pendampingan Ruang Kreasi Digital. Apresiasi tinggi juga kami sampaikan kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Universitas Negeri Makassar (UNM) yang telah memberikan kesempatan dan dukungan sehingga rangkaian kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas literasi serta kompetensi digital siswa.

## Daftar Pustaka

- Alindra, A. L., Sari, A. N., Nursyahbani, A., Tufahati, N. A. W., Melia, N., Trisnawati, P., & Salsabila, R. A. (2023). Penugasan Power Point melalui Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa: Studi Kasus di SDN Ciwangi Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 601-612.
- In, J. N., Lafianti, L., Mutmainah, S. A., Amalya, N., Sinta, S., Putri, P., ... & Putra, E. (2025). Pelatihan Dasar Microsoft Word untuk Peningkatan Keterampilan Digital Dasar bagi Siswa SMPN 1 Watubangga. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 329-336.
- Lengmani, I. E., Ailabui, M., Laaduka, M., Nenu, M. A., Gegung, K., Molina, J. I., & Selly, J. J. (2026). Pelatihan Penggunaan Microsoft Word pada Siswa/Siswi Di MIS Al-Islamiah Batu Putih, Desa Alila Timur Kabupaten Alor, Provinsi NTT. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi dan Komputer untuk Masyarakat*, 6(1), 19-24.
- Maghfirah, U., & JASIAH, J. (2025). Pengembangan Modul Digital Interaktif Menggunakan Canva pada Materi Infak dan Sedekah Sebagai Penguatan Literasi Digital Siswa. *Masaliq Surat: Darul Yasin Al Sys*, 5(1), 147-159.
- Makmur, E., Miru, A. S. B., Wahyudi, W., Nuran, A. S., & Awal Burhan, M. (2025). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran melalui Canva untuk Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 276-280.
- Muhammad Furqon, Lilis Suharti, Siti Komala, Leonita Maharani, Achdan Firjatullah, Durotun Nisah, & Muhammad Sulton. (2025). Mengenal Dunia Digital Sejak Dini: Pelatihan Microsoft Word untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 5(2), 144-151.
- 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.
- Ruselvi, D. (2025). Pengaruh Project-Based Learning (PBL) dengan Media Canva dan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 758-771.
- Umami, W. Y., Islami, K. D., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan Aplikasi Microsoft Word Pada Siswa dan Siswi SMKN 1 Arjasa Kangean Sumenep. *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(2), 289-295.