

## PENINGKATAN KETERAMPILAN DIGITAL SISWA MELALUI *PROJECT-BASED LEARNING* DI SD NEGERI 39 SUNGAI KAKAP

Indah Riyani<sup>1</sup>, Erna Listiana<sup>2</sup>, Esa Agata<sup>3</sup>, Stephani Priska Ai Chen<sup>4</sup>,  
Firhan Rahmananda<sup>5</sup>, Muhamad Farid Andryan<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tanjungpura, Jalan Prof. Dr.  
H. Hadari Nawawi Pontianak 78124

<sup>1</sup>e-mail b1021221020@student.untan.ac.id

### Abstrak

Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknologi siswa kelas VI di SDN 39 Sungai Kakap melalui pelatihan komputer dasar dan penggunaan aplikasi *Canva*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh Tim KKM-PKM Universitas Tanjungpura di SDN 39 Sungai Kakap, Kecamatan Sungai Kakap, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VI yang berjumlah 90 orang. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 24 sampai 26 Juli 2024 dan terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode yang digunakan adalah *direct instruction* dan *project-based learning*. Metode *direct instruction* berfokus pada pemberian materi secara langsung mengenai dasar-dasar penggunaan komputer dan pengenalan aplikasi *canva*, sedangkan *project-based learning* mengajak siswa terlibat aktif dalam proyek pembuatan poster digital berdasarkan tema yang telah ditentukan. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test*, pengamatan langsung, dokumentasi, *post-test* serta diskusi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam mengoperasikan komputer, penggunaan aplikasi *canva*, kreativitas dalam desain, pemahaman terhadap desain poster, dan kerja sama dalam kelompok.

**Kata Kunci:** keterampilan digital, *direct instruction*, *project-based learning*, *canva*

### Abstract

This program aims to improve the technology skills of grade VI students at SDN 39 Sungai Kakap through basic computer training and the use of the Canva application. This community service activity was carried out by the KKM-PKM Team of Universitas Tanjungpura at SDN 39 Sungai Kakap, located in Sungai Kakap District, Kubu Raya Regency, West Kalimantan. The target participants were 90 sixth-grade students. The activity took place from July 24 to 26, 2024, and consisted of three stages: preparation, implementation, and evaluation. The methods used were *direct instruction* and *project-based learning*. *Direct instruction* focused on delivering basic computer skills and introducing the *canva* application, while *project-based learning* engaged students in a hands-on project to create digital posters based on assigned themes. The evaluation was conducted through *pre-tests*, direct observation, documentation, *post-tests*, and discussions. The results showed an improvement in students' skills in operating computers, using the *canva* application, creativity in design, understanding of poster design principles, and collaboration within groups.

**Keywords:** digital skills, *direct instruction*, *project-based learning*, *canva*

## **PENDAHULUAN**

Transformasi digital di era saat ini telah mendorong perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Keterampilan digital menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa sejak usia dini agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan teknologi (Mauluddia & Yulindrasari, 2024). Namun, di berbagai wilayah, termasuk Sekolah Dasar yang masih memiliki keterbatasan fasilitas teknologi seperti SDN 39 Sungai Kakap, keterampilan ini belum sepenuhnya dikuasai oleh siswa karena keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan pelatihan yang memadai (Sinambela et al., 2024).

Kurikulum Merdeka yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penerapan kurikulum ini juga membuka peluang bagi siswa untuk berkembang secara maksimal melalui pembelajaran berbasis proyek yang mendukung penguatan kompetensi, karakter, serta keterampilan sosial-emosional (Pusat Informasi Guru Kemendikbud, 2022). Pendekatan ini sejalan dengan pendapat (Pratiwi et al., 2023) yang menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka berfokus pada pembelajaran berbasis kompetensi dan penguatan karakter siswa secara holistik.

SD Negeri 39 Sungai Kakap merupakan sekolah dasar yang berlokasi di Kecamatan Sungai Kakap, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Berdasarkan data dari Dapodik Kemendikbud (2024), sekolah ini memiliki total 577 siswa, terdiri dari 297 siswa laki-laki dan 280 siswa perempuan, serta didukung oleh 22 orang guru dan 3 tenaga kependidikan. Sebagai bentuk kontribusi terhadap penguatan pendidikan dasar berbasis teknologi, Tim Kuliah Kerja Magang – Pengabdian Kepada Masyarakat (KKM-PKM) Universitas Tanjungpura merancang program pelatihan komputer dan desain grafis menggunakan aplikasi *canva* untuk siswa kelas VI SDN 39 Sungai Kakap. Program ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan digital siswa melalui dua metode utama, yaitu metode *direct instruction* yang fokus pada pemberian materi secara langsung mengenai dasar-dasar penggunaan komputer dan

pengenalan aplikasi *canva* serta metode *project-based learning*, dimana siswa diajak untuk terlibat aktif dalam proyek pembuatan poster digital berdasarkan tema yang telah ditentukan. Kegiatan pengabdian ini juga ditujukan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka dengan menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik (Heryanti dkk., 2023). Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan digital dasar serta mampu membuat karya desain sederhana menggunakan *canva* (Herawati dkk., 2025).

Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar berbasis teknologi yang mendukung potensi dan minat belajar bagi siswa sekolah dasar. Target yang ingin dicapai mencakup peningkatan keterampilan siswa dalam mengoperasikan komputer, penggunaan aplikasi *canva*, kreativitas dalam desain, pemahaman terhadap tema poster, dan kerja sama dalam kelompok. Secara umum, kegiatan ini memberikan manfaat langsung bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan belajar dan berteknologi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta membantu sekolah dalam memperkuat proses pembelajaran berbasis teknologi.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh Tim KKM-PKM Universitas Tanjungpura di SDN 39 Sungai Kakap, Kecamatan Sungai Kakap, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VI yang berjumlah 90 orang, terbagi ke dalam tiga kelas, yaitu VI A, VI B, dan VI C. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24–26 Juli 2024 berdasarkan kesepakatan bersama pihak sekolah.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim melakukan observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyusun jadwal dan teknis pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan,

diterapkan dua metode pembelajaran, yaitu *direct instruction* dan *project-based learning*.

Metode *direct instruction* digunakan untuk memberikan pemahaman dasar dan keterampilan awal dalam mengoperasikan komputer. Metode ini berfokus pada instruksi yang jelas, terstruktur, dan bertahap, dipimpin oleh guru atau fasilitator (Syafair, 2023). Guru memiliki peran sentral dalam menyampaikan materi melalui ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan latihan praktik yang membantu siswa menguasai keterampilan secara bertahap (Aini dkk., 2024). Metode *direct instruction* diterapkan dalam pelatihan dengan mengajarkan siswa cara menyalakan dan mematikan komputer serta penggunaan dasar perangkat lunak. Metode ini terbukti efektif khususnya bagi siswa yang baru pertama kali menggunakan teknologi (Khoirun Nisah Lubis et al., 2024).

Sementara itu, metode *project-based learning* diterapkan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa melalui proyek, seperti pembuatan poster digital (Arini dkk., 2024). Dalam pelaksanaannya, siswa diajak untuk menyelesaikan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong mereka untuk aktif, kolaboratif, dan reflektif (Hasna Salsabila & Hindun Hindun, 2023). Penilaian *project-based learning* mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan selama proses pembelajaran, yang membantu siswa belajar tidak hanya dari hasil akhir, tetapi juga dari proses pencapaiannya (Alhayat dkk., 2023). Dalam pelatihan ini, siswa dikenalkan dengan aplikasi *canva*, baik melalui versi web maupun aplikasi *mobile*. *Canva* itu sendiri merupakan aplikasi desain grafis digital yang mudah diakses dan menyediakan berbagai fitur yang mendorong kreativitas serta membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan (Lestari dkk., 2024).

Untuk mengetahui ketercapaian target program, digunakan beberapa teknik evaluasi, yaitu *pre-test*, pengamatan langsung, dokumentasi hasil karya siswa, *post-test*, serta diskusi bersama siswa pada akhir kegiatan. Penilaian tidak hanya difokuskan pada hasil akhir, tetapi juga mempertimbangkan

partisipasi dan pemahaman siswa selama proses pelatihan. Keberhasilan program diukur secara kualitatif dan kuantitatif untuk menilai efektivitas metode pelatihan yang diterapkan. Alat ukur yang digunakan berupa instrumen *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap penggunaan komputer dan aplikasi *canva*. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar yang menjadi target dalam pelatihan (Siregar Aisyah et al., 2023). Untuk mendukung keberlanjutan program, diperlukan langkah-langkah lanjutan berupa pelatihan tambahan bagi guru agar mampu mengintegrasikan penggunaan teknologi, khususnya aplikasi desain grafis, ke dalam proses pembelajaran di kelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN 39 Sungai Kakap bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa melalui pelatihan komputer dasar dan pembuatan poster digital menggunakan *canva*. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah kurangnya kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat komputer dan rendahnya pemahaman terhadap media desain digital. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas dan minimnya akses terhadap pelatihan teknologi.

Agar program berjalan dengan lancar dan sesuai rencana, tim menjalankan serangkaian kegiatan mulai dari tahap persiapan, seperti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah pertama kali pada tanggal 3 Mei 2024 untuk mendapatkan izin pelaksanaan serta menyusun rencana teknis kegiatan. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini meliputi peninjauan kondisi fasilitas yang tersedia seperti ruang kelas, jumlah perangkat komputer, proyektor, dan koneksi internet yang akan digunakan selama pelatihan. Tidak hanya itu, tim juga menyiapkan materi pelatihan dalam bentuk media interaktif seperti presentasi *powerpoint* yang dirancang untuk memudahkan siswa memahami konsep secara visual secara bertahap (Deria & Wardani, 2022).

Penyusunan materi disesuaikan dengan tingkat kemampuan pemahaman siswa agar mudah diimplementasikan. Selain itu, strategi penyampaian materi

juga dirancang dan dipersiapkan secara matang dan terstruktur untuk membangun hubungan yang positif antara tim dan siswa. Hal ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta merasa percaya diri mengikuti setiap tahapan kegiatan (Andini dkk., 2024). Sebagai langkah akhir dalam tahap persiapan, pada hari Selasa, 23 Juli 2024, tim kembali memastikan kesiapan teknis pelatihan. Pemeriksaan dilakukan terhadap seluruh sarana pendukung kegiatan, termasuk perangkat komputer, kesiapan ruang kelas, kestabilan koneksi internet, serta kinerja proyektor dan media presentasi lainnya. Semua komponen dipastikan dalam kondisi optimal untuk mendukung kelancaran pelatihan yang dimulai keesokan harinya, Rabu, 24 Juli 2024.

Memasuki tahap pelaksanaan, setiap siswa diberikan kesempatan untuk membuat desain poster digital secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari dua siswa yang duduk bersebelahan dalam satu meja, bekerja sama menyusun poster sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Tema “Pentingnya Menabung” diangkat untuk menanamkan kebiasaan hidup hemat dan bertanggung jawab secara finansial sejak dini (Wahyuti dkk., 2023). Sementara itu, tema “Manajemen Waktu” dipilih agar siswa belajar menyusun prioritas dan menggunakan waktu secara efektif dalam aktivitas harian, baik di sekolah maupun di rumah (Rofi dkk., 2025). Adapun tema “Kejujuran dalam Jual Beli” dimaksudkan untuk menanamkan nilai kejujuran dan etika dalam bertransaksi, yang sering mereka jumpai dalam kegiatan keseharian mereka di kantin sekolah maupun lingkungan sekitar (Yani & Chaniago, 2023). Pemilihan tema-tema ini diharapkan dapat memperkuat pendidikan karakter siswa melalui media visual yang mencerminkan keseharian dari lingkungan yang mereka kenali. Proses pengerjaan poster dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap perencanaan desain, pemilihan elemen visual, hingga penyusunan tata letak dan penulisan pesan utama.

Pada hari pertama pelaksanaan kegiatan, yaitu Rabu, 24 Juli 2024, pukul 07.00 WIB, dilaksanakan pelatihan komputer untuk siswa kelas VI A dengan

tema "Pentingnya Menabung." Kegiatan dibuka dengan pemberian *pre-test* berupa lima soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai penggunaan komputer dan aplikasi *canva*. Pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi. Sesi pertama menggunakan metode *direct instruction* yang fokus pada pemberian materi secara langsung mengenai dasar-dasar penggunaan komputer dan pengenalan aplikasi *canva*. Sesi kedua menggunakan metode *project-based learning*, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam proyek pembuatan poster digital berdasarkan tema yang telah ditentukan.

Materi yang telah disusun oleh tim mengenai dasar-dasar penggunaan komputer meliputi cara menyalakan komputer, menggunakan *mouse* dan *keyboard*, menjalankan program dasar seperti *browser* dan *microsoft word*, menyimpan dan membuka *file*, serta mematikan komputer dengan benar. Setelah itu, siswa diperkenalkan dengan aplikasi desain grafis *canva*. Penjelasan diberikan mengenai fitur-fitur dasar seperti elemen desain, pemilihan *font*, warna, dan tata letak yang dapat digunakan dalam pembuatan poster.

Pada akhir sesi pelatihan, hasil poster digital siswa dikumpulkan melalui email. Siswa menggunakan akun sekolah untuk mengirimkan hasil karya tersebut ke email Tim KKM-PKM. Mekanisme ini tidak hanya mempermudah proses pengumpulan, tetapi juga melatih siswa menggunakan email sebagai alat komunikasi dan pengarsipan digital (Fajri dkk., 2024), sekaligus menghubungkan keterampilan teknologi dengan kreativitas serta nilai-nilai penting yang diangkat dalam tema poster. Tim kemudian memilih dua poster terbaik untuk diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi.



**Gambar 1 Pelatihan dan Pembagian Hadiah di Kelas VI A**

Pelatihan serupa dilanjutkan pada Kamis, 25 Juli 2024, untuk siswa kelas VI B dengan tema “*Pentingnya Manajemen Waktu.*” Seperti hari sebelumnya, kegiatan ini diawali dengan *pre-test* dilanjutkan dengan pelatihan yang terbagi menjadi dua sesi. Pada tema ini, siswa diajak untuk memahami pentingnya mengelola waktu dalam kehidupan sehari-hari, kemudian menuangkannya dalam bentuk visual. Para siswa aktif dalam berdiskusi dan tampak percaya diri dalam mengeksplorasi ide-ide mereka. Suasana yang kondusif juga membuat pelatihan di kelas ini terasa begitu menyenangkan. Setelah karya dikumpulkan melalui email, dipilih dua karya terbaik untuk mendapat hadiah.



**Gambar 2 Pelatihan dan Pembagian Hadiah di Kelas VI B**

Pelatihan terakhir dilaksanakan pada Jumat, 26 Juli 2024 di kelas VI C dengan tema “*Pentingnya Kejujuran dalam Jual Beli.*” Seperti dua kelas sebelumnya, pelatihan diawali dengan *pre-test* dilanjutkan dengan pelatihan yang terbagi menjadi dua sesi. Pada tema ini, siswa diajak untuk menggambarkan pentingnya bersikap jujur dalam aktivitas jual beli melalui poster. Mereka menggunakan simbol-simbol sederhana seperti uang, timbangan, atau dialog pembeli-penjual dalam desain yang mereka buat. Sama seperti dua kelas sebelumnya, setelah karya dikumpulkan melalui email, dipilih dua karya terbaik untuk mendapat hadiah.



**Gambar 3 Pelatihan dan Pembagian Hadiah di Kelas VI C**

Setelah pembagian hadiah dan dokumentasi, baik di kelas VI A, VI B maupun VI C, seluruh siswa diinstruksikan duduk kembali ke kursi masing-masing untuk mengerjakan *post-test* yang berisi lima soal pilihan ganda untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka setelah pelatihan. Kemudian siswa diarahkan untuk mengumpulkan jawaban ke tim. Kegiatan selanjutnya diakhiri dengan diskusi bersama siswa, di mana mereka berbagi pengalaman, kesan, serta kendala selama pelatihan. Informasi dari diskusi ini kemudian diolah dan diukur secara kualitatif dan kuantitatif.

Memasuki tahap evaluasi, tim melakukan pengolahan data untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian target program. Data yang digunakan berasal dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan oleh siswa sebelum dan sesudah pelatihan. Nilai-nilai tersebut kemudian dirata-ratakan untuk menggambarkan peningkatan pemahaman siswa, dan hasilnya disajikan dalam Tabel 1 berikut.

**Tabel 1 Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa**

| <b>Kelas</b> | <b>Rata-rata <i>Pre-Test</i></b> | <b>Rata-rata <i>Post test</i></b> |
|--------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| VI A         | 60                               | 80                                |
| VI B         | 40                               | 80                                |
| VI C         | 40                               | 60                                |

Dari Tabel 1, terlihat bahwa terdapat peningkatan signifikan pada pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan. Rata-rata kenaikan nilai pada masing-masing kelas bervariasi. Kelas VI B mengalami peningkatan paling tinggi yaitu sebesar 40 poin, disusul oleh kelas VI A sebesar 20 poin, dan kelas VI C sebesar 20 poin. Hal ini menunjukkan bahwa metode pelatihan menggunakan metode *direct instruction* dan *project-based learning* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan komputer dan aplikasi desain grafis *canva*, dengan hasil terbaik ditunjukkan oleh siswa kelas VI B.

**Tabel 2 Pengukuran Kualitatif**

| No | Pernyataan                                  | Sebelum Pelatihan                                                                       | Setelah Pelatihan                                                                                                                              |
|----|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Kemampuan mengoperasikan komputer           | Sebagian besar siswa belum memahami cara dasar mengoperasikan komputer secara mandiri   | Siswa mampu mengoperasikan komputer dasar, seperti menghidupkan, membuka program, menyimpan <i>file</i> hingga mematikan komputer dengan benar |
| 2. | Kemampuan menggunakan aplikasi <i>canva</i> | Siswa belum mengenal aplikasi <i>canva</i> dan tidak memiliki pengalaman menggunakannya | Siswa mampu menggunakan <i>canva</i> untuk membuat desain poster sesuai arahan                                                                 |
| 3. | Kreativitas dalam desain                    | Desain siswa masih sangat terbatas, cenderung meniru contoh dan kurang inovatif         | Siswa mulai menunjukkan ide-ide yang unik dan kreatif dalam menyusun elemen visual                                                             |
| 4. | Pemahaman terhadap tema poster              | Siswa kesulitan menerjemahkan tema ke dalam bentuk visual dan pesan poster              | Siswa mampu memahami tema dan menuangkannya secara tepat dalam desain poster                                                                   |
| 5. | Kemampuan sama bekerja dalam kelompok       | Siswa cenderung bekerja sendiri dan kurang terlibat dalam diskusi kelompok              | Siswa mampu berdiskusi, berbagi peran, dan menyelesaikan tugas poster secara bersama-sama                                                      |

Dari Tabel 2, terlihat bahwa pelatihan memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa. Pengukuran kualitatif ini diperoleh berdasarkan hasil pengamatan langsung dan diskusi bersama siswa, di mana mereka berbagi pengalaman, kesan, serta kendala selama pelatihan. Pengukuran ini memperlihatkan adanya peningkatan dalam berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dari aspek kognitif, siswa mengalami peningkatan pemahaman dalam mengoperasikan komputer serta penggunaan aplikasi desain grafis seperti *canva*. Sebelum pelatihan, mayoritas siswa belum memiliki pengetahuan dasar mengenai perangkat komputer dan aplikasi desain, namun setelah pelatihan mereka mampu mengoperasikan perangkat dan menggunakan *canva* untuk menghasilkan karya sesuai tema yang diberikan.

Pada aspek afektif, pelatihan berhasil menumbuhkan sikap positif siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya antusiasme dan partisipasi siswa selama sesi berlangsung. Siswa yang awalnya kurang tertarik terhadap pembelajaran berbasis teknologi menjadi lebih aktif, menunjukkan minat yang tinggi dalam setiap tahap kegiatan.

Sementara itu, dari aspek psikomotorik, siswa mampu menerapkan secara langsung pengetahuan yang diperoleh melalui praktik pembuatan poster digital secara berkelompok. Mereka menunjukkan kreativitas dalam menyusun elemen desain serta mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek. Hal ini membuktikan bahwa dua metode pelatihan yang diterapkan efektif dalam mengembangkan kompetensi digital siswa secara menyeluruh.

**Tabel 3 Pengukuran Kuantitatif**

| <b>Keterampilan</b>         | <b>Sebelum<br/>pelatihan (%)</b> | <b>Sesudah<br/>pelatihan (%)</b> | <b>Peningkatan<br/>(%)</b> |
|-----------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------|
| Mengoperasikan komputer     | 30%                              | 90%                              | 60%                        |
| Menggunakan aplikasi desain | 20%                              | 85%                              | 65%                        |

|                           |     |     |     |
|---------------------------|-----|-----|-----|
| Membuat poster digital    | 15% | 80% | 65% |
| Pemahaman tema poster     | 25% | 70% | 45% |
| Kerja sama dalam kelompok | 40% | 95% | 55% |

Dari Tabel 3, terlihat bahwa pelatihan memberikan dampak yang positif terhadap keterampilan siswa dalam bentuk peningkatan angka kuantitatif. Data pada tabel diperoleh dari hasil diskusi bersama siswa dan penilaian terhadap proyek yang dihasilkan. Data kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase, menggambarkan perbandingan kondisi sebelum dan sesudah pelatihan, seperti hanya sekitar 30% siswa yang mampu mengoperasikan komputer sebelum pelatihan, sedangkan setelah pelatihan, meningkat menjadi 90%. Begitu pula penggunaan aplikasi desain meningkat dari 20% menjadi 85%, dan kemampuan membuat poster digital meningkat dari 15% menjadi 80%. Indikator lainnya seperti pemahaman tema poster juga menunjukkan peningkatan dari 25% menjadi 70% , dan kerja sama dalam kelompok meningkat dari 40% menjadi 95%.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pelatihan keterampilan digital melalui metode *direct instruction* dan *project-based learning* yang dilaksanakan oleh Tim KKM-PKM Universitas Tanjungpura di SDN 39 Sungai Kakap terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas VI dalam mengoperasikan komputer, menggunakan aplikasi desain grafis *canva*, serta membuat poster digital yang sesuai dengan tema pendidikan karakter. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan baik secara kualitatif maupun kuantitatif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak positif terhadap penguasaan teknologi, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kerja sama, serta antusiasme siswa dalam proses belajar berbasis teknologi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan program pelatihan komputer di SDN 39 Sungai Kakap. Terutama kepada Kepala Sekolah dan seluruh staf pengajar yang telah memberikan izin. Semoga kerjasama yang telah terjalin bisa terus berlanjut dan memberikan manfaat yang besar bagi kemajuan pendidikan di SDN 39 Sungai Kakap.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, A. N., Indrawati, C., & Susantiningrum, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Belajar Direct Instruction Dengan Tutor Teman Sebaya. *JIKAP (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 8(2), 114.
- Albakir, M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hadits Silaturahmi Di Kelas IV SDN 05 Taluditi. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 2(3), 1209–1231.
- Alhayat, A., Mukhidin, M., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance Of The Project-Based Learning (PjBL) Learning Model With Kurikulum Merdeka Belajar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 106–116.
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Guru Dalam Menciptakan Proses Belajar Yang Menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298–2305.
- Arini, A., Putri, M., Azzahra, N., & Lestari, W. D. (2024). Inovasi Sumber Belajar Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dalam Meningkatkan Keterampilan Kreatif Dan Kolaboratif Di Salah Satu SDN Kabupaten Bogor. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1466–1478.
- Dapodik Kemendikbud. (2024). *Data Pokok Pendidikan SDN 39 Sungai Kakap*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, 1(2), 148–156.
- Fajri, F. N., Supriadi, Y., Dani, A., Zulkarnain, M. A., & Kafila, F. (2024). Pengabdian Kepada Masyarakat Optimasi Penggunaan Email Belajar Sebagai Sarana Cloud Education Di SMP Negeri 1 Dringu. *NJCEE: Nusantara Journal of Community Engagement and Empowerment*, 2(1), 28–34.

- Herawati, N., Nuryani, N., & Saputra, A. E. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 4(1), 102–112.
- Heryanti, Y. Y., Muhtar, T., & Herlambang, Y. T. (2023). Makna Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Serta Relevansinya Bagi Perkembangan Siswa Di Sekolah Dasar: Telaah Kritis Dalam Tinjauan Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1270–1280.
- Lestari, M. A., Kamil, A. M. B. M., Rofiee, N. A. B., Akbar, W., Zidan, A., & Putri, F. Z. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(4), 825–836.
- Lubis, K. N., Sari, N., & Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Strategi Pembelajaran Langsung (Direct Instruction). *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), 60–70.
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital Dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220.
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Suherman. (2023). Kurikulum Merdeka Sebagai Kurikulum Masa Kini. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 80–90.
- Pusat Informasi Guru Kemendikbud. (2022). *Latar belakang kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Rofi, M. F., Nisa, T. S., Widyastuti, A. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Analisis Manajemen Waktu Siswa Sekolah Dasar Melalui Jurnal Harian. *Pusat Publikasi Ilmu Manajemen*, 3(1), 283–290.
- Salsabila, H., & Hindun. (2023). Penerapan Metode Pengajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Model Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris (JUPENSI)*, 4(1), 19–29.
- Sinambela, S. M., Lumbantobing, J. N. Y., Saragih, M. D., Mangunsong, A. F., Nisa, C., Simanjuntak, J. P., & Jamaludin. (2024). Kesenjangan Digital Dalam Dunia Pendidikan Masa Kini Dan Masa Yang Akan Datang (Studi Kasus di SMP N 35 Medan). *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(3), 15–24.
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cermin. *Edunomika*, 7(1), 1–12.
- Wahyuti, S., Nasrun, A., & Zannati, S. L. (2023). Edukasi Pentingnya Budaya Menabung Sejak Dini Untuk Bekal Masa Depan. *Dharma Gama: Jurnal Pengabdian Masyarakat Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda*, 1(1), 16–19.

Yani, D. A., & Chaniago, F. Z. (2023). Konsep Jujur Dalam Muamalah. *AL-KARIM: Journal of Islamic and Educational Research*, 1(1), 21–26.