

PENGEMBANGAN KAPASITAS DIGITAL SISWA SMP NEGRI 1 CILAWU MELALUI PROGRAM PELATIHAN SOFTWARE DAN PEMOGRAMAN DASAR

Asri Mulyani*¹, Lubna Nur Zahra², Alma Choerunisa³, Salmanudin Nugroho⁴,
Mochamad Rizki Romadan⁵, Syifa Nursaidah⁶, Muhammad Aufa Fauza Halim⁷, Nasep
Ependi⁸, Ihsan Hafiiiz Kurniawan⁹, Nadhif Murtadho Yusuf¹⁰, Muhammad Husni
Solahudin¹¹, Ilham Mubarak¹², Fakhrun Mahda Khoiriyyah¹³, Muhammad Kahfi
Rahmawan¹⁴, Rizky Ahmad Fauzi¹⁵, Moh Algifari Nurusyam¹⁶, Gilman Fajar Sulaeman¹⁷,
Muhammad Farhan Fauzan¹⁸, Azfa Muhammad Rais¹⁹, Keisha Aulia Sambas²⁰,
Saripudin²¹

¹⁻²¹Institut Teknologi Garut, Garut, Indonesia
Program Studi Teknik Industri, Teknik Informatika, Teknik Sipil, Sistem Informasi,
Arsitektur
Email: asrimulyani@itg.ac.id*

Abstrak. Era digital menuntut penguasaan keterampilan teknologi informasi sebagai bagian dari literasi dasar. Pengabdian Kelompok Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik di Desa Margalaksana ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Cilawu melalui pelatihan penggunaan software dasar seperti Microsoft Word, Excel, Canva, dan pengenalan pemrograman dasar. Program pelatihan ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan yang esensial dalam dunia pendidikan dan kerja yang semakin digital. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung dengan pendekatan partisipatif, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Perolehan atas program ini memperlihatkan terdapat kenaikan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa terhadap penggunaan software yang diajarkan. Siswa mampu membuat dokumen teks, lembar kerja, desain grafis sederhana, serta memahami konsep dasar pemrograman. Program ini pula diekspektasikan mampu mendorong siswa guna terus mengeksplorasi teknologi digital, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di SMP Negeri 1 Cilawu. Kendala yang dihadapi selama pelaksanaan meliputi keterbatasan sarana prasarana dan variasi tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi. Namun, melalui bimbingan intensif dan pendekatan yang adaptif, program ini berhasil mencapai tujuannya.

Kata Kunci: KKN Tematik, Literasi digital, SMP Negeri 1 Cilawu, Pelatihan Software.

I. PENDAHULUAN

Desa Margalaksana merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Cilawu, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Berdasarkan data terbaru dari Badan Pusat Statistik, pada semester pertama tahun 2023, Desa Margalaksana memiliki total penduduk sekitar 6.172 jiwa. Terdiri dari 3.129 laki-laki dan 3.043 perempuan. Pendidikan di Desa Margalaksana mencakup berbagai jenjang mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Jumlah Sekolah Dasar (SD) lebih banyak dibandingkan dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Meskipun terdapat SMA/SMK di desa, jumlahnya terbatas, sehingga beberapa siswa harus melanjutkan pendidikan di luar desa. Tingkat pendidikan masyarakat desa ini cenderung lebih rendah dibandingkan dengan wilayah perkotaan, yang dipengaruhi oleh variasi dalam sarana dan prasarana pendidikan serta ketersediaan tenaga pengajar yang belum memadai.

Oleh karena itu, melalui kuliah kerja nyata ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masyarakat (et al., 2020).

Pertumbuhan teknologi belakangan cukup signifikan jika dibandingkan atas perubahan dari waktu ke waktu. Kemajuan teknologi digital ini membawa banyak manfaat positif bagi kehidupan manusia, menjadikan seluruh hal semakin lebih mudah, cepat, serta praktis. Manfaat positif atas pertumbuhan teknologi ini dapat dirasakan pada beragam sektor, termasuk industri, pendidikan, transportasi, jasa, kesehatan, dan banyak lainnya (*Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2024)

Microsoft Office ialah kumpulan aplikasi perangkat lunak produktivitas dimana dirancang *Microsoft*. Paket ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1990 dan sejak itu telah menjadi salah satu perangkat lunak paling populer di dunia untuk kebutuhan perkantoran dan produktivitas pribadi. Beberapa aplikasi utama yang termasuk dan populer dalam *Microsoft Office* adalah *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel*. *Microsoft Word* ialah mekanisme perangkat lunak yang mempunyai fungsi guna mengolah data dan memiliki antarmuka yang *user-friendly* (Baskoro & Istanti, 2021). Aplikasi ini pertama kali dirilis tahun 1983, awalnya bernama Multi Word, sebelum dikembangkan pada berbagai sistem operasi. Menguasai *Microsoft Word* ialah suatu keterampilan khusus yang wajib dikuasai para siswa pada jaman digitalisasi saat ini, mengingat kegiatan belajar mengajar semakin didominasi oleh penggunaan aplikasi ini (Amerza et al., 2023). *Microsoft Office Excel* ialah program aplikasi lembar kerja (*spreadsheet*) dimana dikembangkan serta dipasarkan oleh *Microsoft Corporation*. Aplikasi ini bisa dioperasikan dalam sistem operasi *Microsoft Windows* serta *Mac OS*. Dengan fitur-fitur seperti kalkulasi serta pembentukan grafik, serta dukungan dari strategi pemasaran agresif *Microsoft*, *Excel* telah menjadi suatu program komputer terpopuler dipergunakan di komputer mikro sampai sekarang. *Excel* menawarkan berbagai fungsi dan kegunaan, salah satunya adalah untuk membuat laporan keuangan akuntansi (Astuti et al., 2023). *Canva* ialah platform online untuk mendesain serta komunikasi visual yang memungkinkan semua orang membentuk serta mempublikasikan desain dengan mudah (Agung et al., 2023). *Canva* memudahkan pengguna, termasuk yang tidak berpengalaman dalam desain, untuk membuat berbagai jenis desain dengan cepat melalui antarmuka yang sederhana dan template siap pakai. Platform ini juga mendukung kolaborasi tim dan bisa diakses dari mana saja, menawarkan berbagai elemen desain yang sebagian besar gratis (Artikel, 2024). Pemrograman dasar merupakan pengenalan terhadap konsep dan logika fundamental dalam menulis kode untuk mengembangkan program komputer. Mengajarkan pemrograman dasar kepada siswa sekolah menengah pertama memiliki manfaat yang signifikan, seperti meningkatkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, pemrograman juga dapat mendorong kreativitas serta memberikan pemahaman mendalam tentang teknologi, yang semakin relevan di era digital ini (Aisyah et al., 2023).

Pelatihan merupakan proses yang bertujuan untuk mengasah dan meningkatkan keterampilan serta pengetahuan, baik pada diri sendiri maupun orang lain, dalam rangka menguasai kompetensi tertentu yang dianggap penting (Tri Romadloni et al., 2024). Inti dari pelatihan ini adalah mempersiapkan peserta untuk menjalani karier yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan tuntutan organisasi di tempat mereka bekerja. Selain itu, pelatihan dirancang untuk membantu peserta meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai aktivitas, khususnya dalam hal pemahaman dan keterampilan praktis. Melalui pelatihan, diharapkan para pekerja dapat memperoleh pengetahuan, keahlian, serta sikap yang dibutuhkan dan mampu menerapkannya secara efektif dalam rutinitas kerja sehari-hari (Sebayang, 2020).

Tujuan pelaksanaan pelatihan software ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman TIK siswa-siswa di SMP 1 Cilawu, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam menyelesaikan tugas-tugas terkait TIK yang diberikan oleh guru kelas mereka (Wungo et al., 2023). Pada pelatihan ini, kelompok 14 memanfaatkan berbagai instrumen serta perangkat lunak pendukung, termasuk proyektor, laptop, serta beberapa

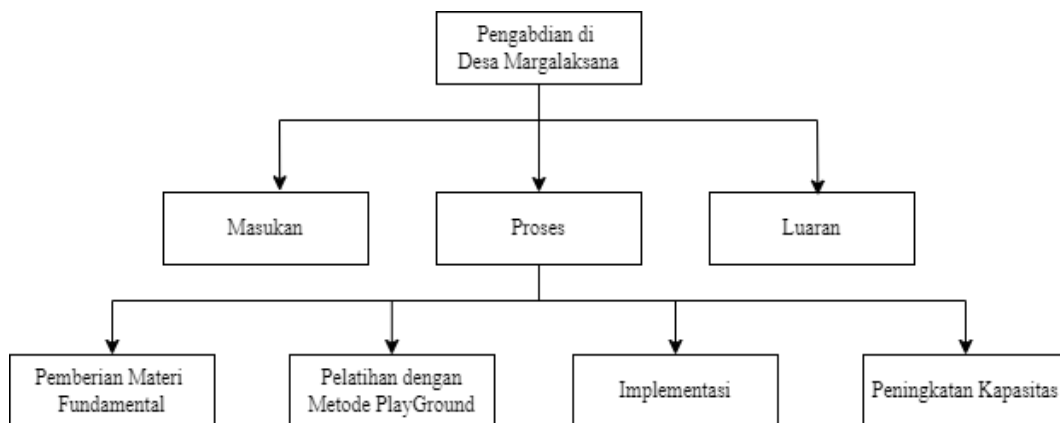
aplikasi seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, Canva, dan Visual Studio Code. Konten dibuat dengan informasi visual yang menarik untuk membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, sehingga siswa lebih mudah memahaminya dan mengingatnya (Tahun et al., 2023).

Kegiatan ini diekspektasikan memberi pengaruh positif pada perkembangan pendidikan di daerah pedesaan dengan meningkatkan literasi digital, keterampilan, dan pemahaman intelektual peserta didik serta masyarakat (Tri Romadloni et al., 2024). Hal ini akan berkontribusi pada perbaikan taraf hidup masyarakat dan memungkinkan mereka untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam meringankan pekerjaan sehari-hari (Adiastri, 2024).

II. METODE

Metode demonstrasi ialah pendekatan yang memanfaatkan peragaan dalam menerangkan sebuah konsep ataupun menunjukkan cara melaksanakan suatu hal pada siswa (Cara & Jenazah, 2021). Metode demonstrasi adalah teknik pengajaran di mana informasi disampaikan melalui peragaan langsung, untuk memperjelas atau menunjukkan bagaimana sesuatu dilakukan. Dalam metode ini, guru atau instruktur menunjukkan langkah-langkah atau proses tertentu secara langsung kepada siswa, yang kemudian dapat diikuti atau ditiru oleh mereka. Pendekatan ini membantu siswa memahami konsep atau keterampilan dengan melihat contoh konkret dan mengamati penerapan praktisnya. Metode demonstrasi sering digunakan untuk mengajarkan keterampilan praktis, prosedur, atau teknik tertentu dalam berbagai bidang. Keberlangsungan program penelitian ini mencakup sejumlah jenis aktivitas, seperti di bawah:

1. Sosialisasi Program atau pemberian materi dasar mengenai aplikasi Microsoft Word, Microsoft Excel, Canva, Python, dan Visual Studio Code.
2. Pelatihan. Di sini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (*Discussion Group*) sesuai minat mereka. Lalu, pembekalan materi sesuai minat masing-masing secara interaktif.
3. Implementasi materi yaitu dengan mengadakan sesi uji coba langsung kepada siswa.
4. Peningkatan Kapasitas Peserta.



Gambar 1. *Work breakdown structure* program sosialisasi SMPN 1 Cilawu

Tahap pertama adalah masukan, di mana peserta menerima materi dasar yang penting untuk kegiatan selanjutnya. Setelah itu, pada tahap proses, peserta mengikuti pelatihan yang menggunakan metode *PlayGround* untuk memastikan mereka memahami dan dapat menerapkan materi yang diberikan. Hasil dari tahap-tahap ini, yang disebut

luaran, mencakup penerapan materi oleh peserta dalam situasi nyata serta peningkatan kemampuan mereka.

No	Aktivitas	Manusia	Perangkat
1.	Sosialisasi kepada pihak sekolah	Muhammad Afa Fauza Halim, Syifa Nursaidah, Fakhrun Mahda Khoiriyyah, Lubna Nur Zahra	-
2.	Sosialisasi kepada peserta didik SMPN 1 Cilawu	Alma Choerunisa, Syifa Nursaidah, Muhammad Afa Fauza Halim, Nasep Ependi, Ihsan Hafiih Kurniawan, Nadhif Murtadho Yusuf, Muhammad Husni Solahudin, Ilham Mubarak, Muhammad Kahfi Rahmawan, Muhammad Farhan Fauzan, Lubna Nur Zahra, Keisha Aulia Sambas, Sariipudin	Proyektor, Laptop

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberlangsungan kegiatan ini dipecah jadi dua bagian, masing-masing terdiri dari empat tahap kegiatan dan tiga poin hasil yang dicapai, sebagai berikut:

A. Hasil Aktivitas

1. Sosialisasi Program

Pada tahap ini diawali dengan pemberian materi dasar yaitu mengenalkan perbedaan *hardware* dan *software* serta program aplikasi yang akan digunakan kepada siswa dengan menjelaskan definisi, tujuan, manfaat, dan harapan dari program tersebut. Selain itu, setelah pemberian materi fundamental mengenai aplikasi-aplikasi terkait, siswa juga akan dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan minat mereka masing-masing.



Gambar 1. Sosialisasi pelatihan software dan pemrograman dasar

2. Pelatihan

Pasca sosialisasi, peserta memasuki tahapan pelatihan di mana mereka akan mendapatkan arahan, materi, serta pengajaran yang diperlukan guna menguasai keterampilan ataupun wawasan terkait.



Gambar 2. Pelaksanaan pelatihan *software* dan pemrograman dasar.

3. Implementasi

Setelah mengikuti pelatihan dan memahami materi, peserta didik akan melanjutkan dengan mengerjakan lembar kerja untuk kelompok Microsoft Word dan Microsoft Excel, pembuatan poster untuk kelompok Canva, dan pembuatan website sederhana untuk kelompok pemrograman dasar secara mandiri dengan bimbingan dari kelompok 14.



Gambar 3. Implementasi penggunaan *software* dan pemrograman dasar

4. Peningkatan Kapasitas Peserta.

Selama pelatihan *Microsoft Word*, *Excel*, *Canva*, dan pemrograman dasar, peserta menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Awalnya, mereka tampak ragu dalam menggunakan fitur-fitur lanjutan di *Word* dan *Excel*, tetapi seiring berjalannya waktu, kepercayaan diri mereka meningkat. Peserta mampu menyelesaikan tugas praktis, seperti membuat dokumen terformat di *Word* dan mengelola data di *Excel*.

Pada sesi *Canva*, peserta dengan cepat menguasai dasar-dasar desain grafis, menghasilkan karya kreatif yang menunjukkan pemahaman yang baik. Dalam pemrograman dasar, meskipun beberapa peserta kesulitan di awal, mereka menunjukkan kemajuan melalui latihan-latihan sederhana. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta, meskipun ada tantangan dalam memahami pemrograman.



Gambar 4. Peningkatan Kapasitas Peserta

B. Penyelesaian Masalah

Dalam pelaksanaan program pelatihan *Microsoft Word, Excel, Canva*, dan pemrograman dasar melewati metode demonstrasi, sejumlah hasil yang didapat adalah:

1. Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai penggunaan *Microsoft Word, Excel, Canva*, dan konsep pemrograman dasar.
2. Meningkatkan penguasaan alat-alat kerja dan konsep-konsep terkait di masing-masing aplikasi.
3. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir logis peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis desain dan pemrograman.

C. Keberlanjutan Program

Dalam hasil program pelatihan *Microsoft Word, Microsoft Excel, Canva*, dan pemrograman dasar terdapat sejumlah aktivitas dimana akan dilanjutkan oleh staff pengajar SMPN 1 Cilawu berupa penyusunan materi pembelajaran baru yang berfokus pada penggunaan *Microsoft Word, Microsoft Excel, Canva* dan pemrograman dasar.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan literasi digital yang dilaksanakan di SMP 1 Cilawu, mencakup penggunaan *Microsoft Word, Excel, Canva*, dan pemrograman dasar, telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Walaupun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan fasilitas dan variasi dalam tingkat kemampuan siswa, pendekatan yang adaptif dan bimbingan intensif telah berhasil mengatasi tantangan tersebut, memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

Untuk meningkatkan efektivitas program ini, disarankan agar sekolah meningkatkan sarana dan prasarana teknologi informasi. Selain itu, pelatihan rutin harus diadakan secara berkala untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh keterampilan yang diperlukan. Integrasi penggunaan software yang diajarkan ke dalam aktivitas belajar sehari-hari juga penting untuk memperkuat keterampilan yang telah dipelajari. Evaluasi berkelanjutan terhadap program pelatihan akan membantu dalam mengidentifikasi area perbaikan dan memastikan bahwa program ini terus berkembang sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan perkembangan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Kami, tim penulis, ingin mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih secara mendalam bagi seluruh pihak yang sudah memberi dukungan pada pelaksanaan kegiatan KKN Tematik pada Desa Margalaksana, Kecamatan Cilawu, Kabupaten Garut. Kami menghaturkan apresiasi kepada Bapak Rektor Institut Teknologi Garut beserta seluruh jajaran, Panitia Pelaksana KKN-Tema Institut Teknologi Garut 2024, Dosen Pembimbing Lapangan, Kelompok 14, Camat Kecamatan Cilawu Anas Aulia Malik serta Wahyu Malik S.Pd MM.Pd selaku Kepala Desa Margalaksana. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Civitas Akademika SMPN 1 Cilawu dan seluruh elemen masyarakat Desa Margalaksana atas partisipasi dan dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiastri, S. E. (2024). Peran Teknologi Modern Dalam Meningkatkan Efektivitas Pekerjaan Di Perusahaan. 8(5), 428–434.
- Agung, W. C., Kustiyarto, R. A., & Anggoro, P. W. (2023). Peningkatan Keterampilan Teknologi Digital Bagi Masyarakat Inklusif di Desa Argosari Melalui Pelatihan Canva. 2(7), 126–134.
- Aisyah, R., Sawaludin, Y., Vergania, R., Mashfufah, S., Fauzi, I. R., Nasir, M., Azahra, S., Alim, A. A. N., Raysona, M. F., Sari, S. T., Nirwana, L. A., Nurhalizah, A. A., Fauzyah, S., Nugraha, R. S., Doank, H., Khadafi, M. H., Nuriman, N., Agnia, P. R. Y., Solehudin, B., & Fachrezi, M. D. (2023). Strategi Pendidikan Literasi Digital Yang Kreatif Dan Menyenangkan Di Pedesaan. *Jurnal PkM MIFTEK*, 4(2), 71–78. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.4-2.1460>
- Amerza, R., Edhar, Z., Kusmiarti, R., Nathanael, G. K., & Bengkulu, U. M. (2023). Pengenalan Komputer Dan Pelatihan Dasar *Microsoft Office Word* Untuk Anak Pesantren Modern. 1(3), 199–206.
- Artikel, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Smks Karya Serdang. 5(2), 1996–2002.
- Astuti, E., Yunita, P., Tambunan, F., Wahyuni, F. S., & Setiyawati, R. I. (2023). Pelatihan Pengenalan dan Penerapan Aplikasi Komputer *Microsoft Excel* pada SMU Swasta Dharmawangsa Medan. 2(1), 50–57. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i1.1660>
- Baskoro, D. A., & Istanti, L. N. (2021). Belajar Mudah Microsoft Word (Issue September 2021).
- Cara, T., & Jenazah, P. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMK Negeri 1 Balikpapan Tahun. 1(1), 44–91.
- Fitriani, L., Cahyana, R., Tresnawati, D., & Mulyani, A. (2020). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Untuk Peningkatan Kemampuan TIK Masyarakat Pasirwangi Garut. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.1-1.29>
- Pediaqu: *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. (2024). 3(1), 145–163.
- Sebayang, S. (2020). 1), 2), 3). 2.
- Tahun, S., Siregar, A., Amri, H., & Pulungan, P. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Tik Kepada Anak-Anak Melalui Program KKN Di Desa Simanosor ., 6, 4030–4034.
- Tri Romadloni, N., Resi Intan Penatari, Nisa Dwi Septiyanti, Wakhid Kurniawan, Rauhulloh Ayatulloh Khomeini Noor Bintang, & Cucut Hariz Pratomo. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Melalui Pengembangan Kapasitas Guru. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 47–55. <https://doi.org/10.47065/jpm.v5i1.2005>
- Wungo, S. La, Indrayani, L., & Aziz, F. (2023). *Hybrid Workshop Microsoft Access 2013 Di Pondok*. 3(2), 64–69.