

EDUKASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI KOMPUTER DAN APLIKASI DIGITAL UNTUK MENDUKUNG KREATIVITAS DAN KOLABORASI SISWA SMPN 91 JAKARTA

Muhammad Patria¹, Reni Utami², Muchamad Sandy³, Aris Munazar⁴

^{1,2,3,4} Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Dian Nusantara

Article History

Received : Juni-2025
Revised : Juni -2025
Accepted : Agustus-2025
Published : Agustus -2025

Corresponding author*:

Muhammad Patria

Contact:

muhammad.patria@undira.ac.id

Cite This Article:

Patria, M., Utami, R., & Sandy, M. (2025). Edukasi Pemanfaatan Teknologi Komputer dan Aplikasi Digital untuk Mendukung Kreativitas dan Kolaborasi Siswa SMPN 91 Jakarta. Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin, 4(2), 84–91.

DOI:

<https://doi.org/10.56127/jammu.v4i2.2258>

Abstract: Digital literacy is essential to support 21st-century skills, especially at the junior high school level. This community service aimed to enhance SMPN 91 Jakarta students' understanding of computer hardware, visual design skills using Canva, and digital collaboration through Google Workspace. The activity applied an educational-participatory approach involving lectures, demonstrations, and hands-on practice. Evaluation was conducted through pre-tests, post-tests, and performance assessments. Results showed significant improvements in post-test scores across all sessions. Students also produced relevant and applicable design works and collaborative documents. The program effectively improved digital literacy and is replicable in other school settings.

Keywords: digital literacy, computers, Canva, Google Workspace, collaboration

Abstrak: Literasi digital merupakan bagian penting dalam penguatan kompetensi abad 21, khususnya di jenjang sekolah menengah pertama. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMPN 91 Jakarta mengenai perangkat keras komputer, kemampuan desain visual menggunakan Canva, dan kolaborasi digital melalui Google Workspace. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif melalui ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Evaluasi dilakukan dengan pre-test dan post-test serta penilaian praktik. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata skor post-test seluruh sesi. Siswa juga mampu menghasilkan karya desain dan dokumen kolaboratif yang relevan dan aplikatif. Program ini terbukti efektif meningkatkan literasi digital dan dapat direplikasi pada konteks sekolah lain.

Kata Kunci: literasi digital, komputer, Canva, Google Workspace, kolaborasi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan, menuntut integrasi teknologi ke dalam pembelajaran di seluruh jenjang, termasuk Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, siswa dituntut untuk memiliki kompetensi literasi digital yang tidak hanya mencakup kemampuan teknis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif [1]. Hal ini selaras dengan upaya penguatan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan kecakapan abad 21 berbasis teknologi [2].

Pemahaman dasar mengenai perangkat keras komputer menjadi landasan penting dalam mengembangkan kemampuan analitis dan teknologis siswa. Keterampilan ini tidak hanya mendukung pemanfaatan perangkat secara optimal, tetapi juga membantu siswa memahami sistem kerja teknologi secara fungsional dan logis [3]. Dalam praktik pembelajaran modern, pemahaman tersebut dapat digunakan sebagai bekal awal untuk keterampilan tingkat lanjut seperti coding, desain sistem, dan pengembangan aplikasi.

Selain pemahaman terhadap perangkat keras, integrasi aplikasi digital seperti Canva dan Google Workspace semakin relevan untuk mendukung kreativitas dan kolaborasi siswa. Canva memungkinkan siswa menuangkan gagasan dalam bentuk visual yang menarik dan informatif, mendorong penguatan komunikasi visual dan estetika desain [4]. Sementara itu, Google Workspace memfasilitasi kerja kolaboratif secara real-time, mengembangkan keterampilan manajemen dokumen, diskusi daring, dan koordinasi tugas kelompok yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran berbasis proyek [5].

SMP Negeri 91 Jakarta, yang berlokasi di Jalan Raya Bogor KM. 28, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur, merupakan sekolah dengan karakteristik yang dinamis dan aktif dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Sekolah ini memiliki lebih dari 600 siswa dan lebih dari 40 guru, serta menjalankan berbagai kegiatan OSIS dan ekstrakurikuler yang menjadi sarana pembentukan karakter dan keterampilan abad 21 bagi peserta didik. Dengan potensi tersebut, SMPN 91 Jakarta menjadi mitra ideal untuk pelaksanaan program penguatan literasi teknologi melalui kegiatan pengabdian masyarakat.

Sebagai bagian dari komitmen sekolah dalam mengembangkan ekosistem pembelajaran berbasis teknologi, SMPN 91 Jakarta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mendukung peningkatan kapasitas literasi digital siswa. Dalam proses diskusi dan observasi awal, teridentifikasi sejumlah aspek yang dapat diperkuat lebih lanjut, antara lain pemahaman siswa mengenai komponen perangkat keras komputer, serta pengembangan keterampilan kreatif dan kolaboratif melalui aplikasi Canva dan Google Workspace. Aspek-aspek ini menjadi dasar untuk merancang kegiatan pelatihan yang aplikatif dan berorientasi pada penguatan kompetensi digital siswa secara menyeluruh [6], [7].

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam tiga aspek utama, yakni: (1) pemahaman terhadap komponen dan fungsi perangkat keras komputer, (2) keterampilan mendesain materi presentasi atau poster menggunakan Canva, dan (3) kemampuan berkolaborasi digital menggunakan Google Workspace. Ketiga aspek tersebut dipilih berdasarkan urgensi kompetensi yang diperlukan dalam dunia pendidikan dan organisasi siswa saat ini [6], [7], [8].

Manfaat dari kegiatan ini mencakup peningkatan literasi digital siswa secara menyeluruh yang akan berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kontribusi dalam mendukung pelaksanaan program-program OSIS, pengurus kelas, serta kegiatan ekstrakurikuler berbasis digital yang kini semakin sering menggunakan presentasi visual dan kolaborasi daring [9], [10].

Model pelatihan ini juga diharapkan dapat menjadi praktik baik yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain. Sebagaimana telah diterapkan dalam program serupa di SMK PGRI 16 Jakarta oleh tim Universitas Dian Nusantara, pelatihan berbasis aplikasi digital seperti Google Sites terbukti mampu meningkatkan literasi digital siswa melalui pendekatan yang praktis, partisipatif, dan adaptif terhadap kebutuhan mitra [11].

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif semua pihak dalam proses pembelajaran dan peningkatan kapasitas. Dalam konteks pendidikan, pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan prinsip *community-based participatory learning*, yaitu pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan komunitas dengan mendorong partisipasi aktif sebagai bentuk pemberdayaan. Melalui pendekatan ini, pelatihan tidak sekadar menjadi proses penyampaian materi satu arah, melainkan mendorong keterlibatan siswa sebagai aktor pembelajar, sehingga pembentukan kompetensi berlangsung secara alami dan kontekstual.

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung di SMP Negeri 91 Jakarta, berlokasi di Jl. Raya Bogor KM. 28, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur. Sekolah ini dipilih karena memiliki potensi pengembangan digitalisasi yang kuat, dengan dukungan infrastruktur yang memadai, partisipasi siswa yang aktif dalam kegiatan OSIS dan ekstrakurikuler, serta komitmen kepala sekolah dan guru dalam membangun lingkungan belajar yang adaptif terhadap teknologi. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2024, dalam bentuk pelatihan satu hari penuh yang terdiri dari sesi-sesi tematik yang saling terintegrasi.

Peserta kegiatan berjumlah 35 siswa, terdiri dari pengurus OSIS, pengurus kelas, serta perwakilan ekstrakurikuler. Pemilihan peserta berdasarkan prinsip representatif dan strategis; yaitu melibatkan siswa-siswa yang memiliki peran kepemimpinan, agar hasil dari pelatihan ini dapat ditransformasikan ke

komunitas siswa yang lebih luas. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan efek berantai (multiplier effect), di mana peserta pelatihan menjadi agen perubahan digital di sekolah mereka.

Metodologi pelatihan didesain dalam bentuk *learning by doing*, yang terbukti efektif dalam membangun keterampilan abad ke-21. Setiap sesi diawali dengan pengantar konsep melalui dialog interaktif, dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi atau perangkat, dan diakhiri dengan praktik langsung oleh siswa. Fasilitator berperan tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pendamping proses belajar, sehingga peserta dapat mengeksplorasi sesuai kebutuhan dan minat masing-masing. Metode ini memungkinkan pembelajaran yang adaptif, fleksibel, dan membaur dengan konteks kehidupan sekolah. Tahapan kegiatan disusun menjadi tiga sesi utama yang saling mendukung.

1. Pengenalan Komponen Perangkat Keras Komputer

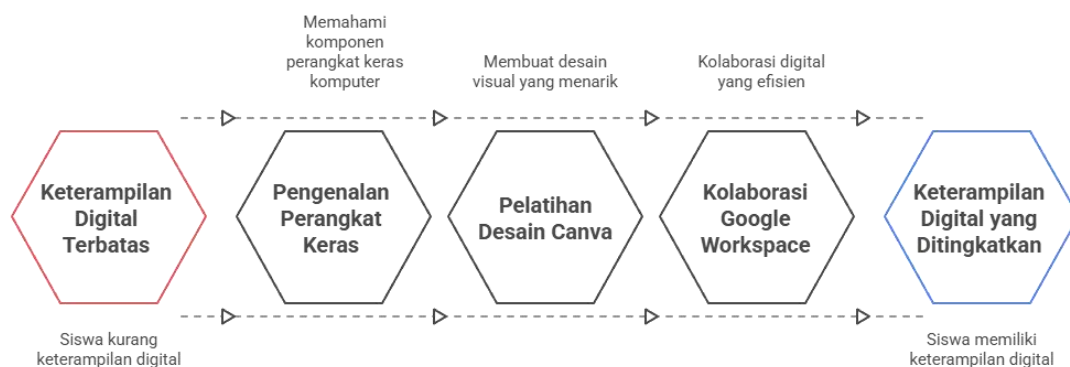
Sesi pertama bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang struktur dan fungsi perangkat keras komputer. Pemahaman ini penting sebagai fondasi literasi digital yang utuh, karena menguasai perangkat keras akan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan teknologi. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan terhadap CPU, RAM, motherboard, hard disk/SSD, power supply, serta perangkat input-output. Penyampaian dilakukan dengan bantuan perangkat visual dan fisik, termasuk kegiatan observasi langsung terhadap perangkat komputer yang dibongkar sebagian untuk keperluan identifikasi. Dalam sesi ini, peserta juga diajak mendiskusikan pengalaman mereka menggunakan komputer di sekolah maupun di rumah, sehingga pendekatan menjadi lebih kontekstual dan reflektif.

2. Pelatihan Desain Visual Menggunakan Canva

Sesi kedua diarahkan pada pengembangan kreativitas siswa dalam menyampaikan gagasan melalui media visual. Canva dipilih karena merupakan aplikasi desain daring yang ramah pengguna dan dapat diakses gratis oleh pelajar. Pelatihan mencakup pengenalan antarmuka Canva, pemilihan template, pengaturan layout, penggunaan elemen grafis, serta prinsip desain dasar seperti keseimbangan, kontras, dan hierarki. Peserta diarahkan untuk membuat poster kegiatan OSIS, pamflet kampanye kelas, atau infografik edukatif sesuai konteks kegiatan mereka di sekolah. Praktik dilakukan secara mandiri di laptop masing-masing dengan bimbingan fasilitator. Output dari sesi ini berupa karya desain yang dinilai dari aspek keterbacaan, kreativitas, dan kesesuaian dengan tujuan komunikasi visual.

3. Pemanfaatan Google Workspace untuk Kolaborasi Digital

Sesi ketiga berfokus pada penguatan keterampilan kolaborasi digital. Google Workspace dipilih sebagai platform pelatihan karena menyediakan berbagai aplikasi produktivitas daring yang mendukung kerja sama dan pengelolaan dokumen secara efisien. Peserta diperkenalkan pada fungsi Google Docs, Google Slides, dan Google Drive secara terintegrasi. Materi mencakup berbagi dokumen, pemberian akses edit-komentar, serta kerja real-time dalam menyusun proposal kegiatan OSIS atau laporan kegiatan kelas. Kegiatan dilakukan dalam kelompok kecil, di mana masing-masing peserta memegang peran spesifik seperti penulis utama, editor, atau pemantau revisi. Sesi ini mendorong peserta untuk berkomunikasi secara tertulis, bernegosiasi, dan menyusun dokumen kolektif dalam waktu terbatas, hal tersebut merupakan keterampilan yang sangat relevan dalam pembelajaran modern.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PKM.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan dua pendekatan utama. Evaluasi kognitif dilakukan melalui pre-test dan post-test yang disusun berdasarkan materi dari masing-masing sesi. Soal berbentuk pilihan ganda dan dirancang untuk mengukur pemahaman konseptual siswa sebelum dan sesudah pelatihan. Evaluasi kedua bersifat praktis dan berbasis produk, yaitu melalui penugasan pembuatan desain Canva dan dokumen kolaboratif di Google Workspace. Kriteria penilaian mencakup aspek kreativitas, kerapian, kerjasama, serta ketepatan teknis penggunaan fitur. Evaluasi ini digunakan untuk menilai capaian keterampilan fungsional yang menjadi fokus utama kegiatan.

Dokumentasi kegiatan dilakukan secara menyeluruh melalui pengambilan foto, video, hasil kerja siswa, serta catatan lapangan dari fasilitator. Dokumentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai bahan laporan, tetapi juga menjadi sarana refleksi bagi peserta dan pihak sekolah. Di akhir kegiatan, dilakukan sesi evaluasi dan refleksi bersama antara siswa, guru pendamping, dan tim pelaksana. Refleksi ini digunakan untuk menyusun rekomendasi keberlanjutan kegiatan, termasuk kemungkinan integrasi materi pelatihan ke dalam kurikulum muatan lokal atau program kerja OSIS. Harapannya, program ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi individu, tetapi juga menginspirasi transformasi budaya digital di lingkungan sekolah secara lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Negeri 91 Jakarta berhasil dilaksanakan secara optimal dengan partisipasi aktif dari seluruh peserta dan dukungan penuh dari pihak sekolah. Kegiatan ini berlangsung dalam suasana edukatif, kolaboratif, dan aplikatif, yang mendukung pencapaian tujuan utama penguatan literasi digital siswa. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan ditampilkan pada Gambar 2, yang memperlihatkan proses pelatihan berlangsung dalam ruang kelas yang kondusif dengan fasilitas pendukung seperti proyektor, perangkat komputer/laptop, serta pendampingan langsung dari fasilitator. Suasana ini mencerminkan kesiapan sekolah sebagai mitra yang aktif dan responsif terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 2. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Kegiatan.

Pada sesi pertama, peserta mengikuti pelatihan bertema Pengenalan Komponen Perangkat Keras Komputer. Materi ini disusun untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur internal komputer, baik dari segi fungsionalitas maupun relevansi penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Fasilitator menjelaskan komponen utama seperti CPU, motherboard, memori (RAM), penyimpanan (HDD/SSD), serta komponen input dan output. Penyampaian materi tidak hanya melalui ceramah, tetapi juga melalui pendekatan visualisasi langsung dan eksplorasi perangkat nyata. Dokumentasi materi sesi ini dapat dilihat pada Gambar 3, yang menampilkan slide edukatif yang digunakan serta alat bantu pembelajaran seperti unit komputer yang dibuka sebagian agar siswa dapat mengidentifikasi komponen secara langsung. Peserta terlihat antusias dan beberapa bahkan mampu mengidentifikasi bagian dengan tepat serta menjelaskan fungsinya.



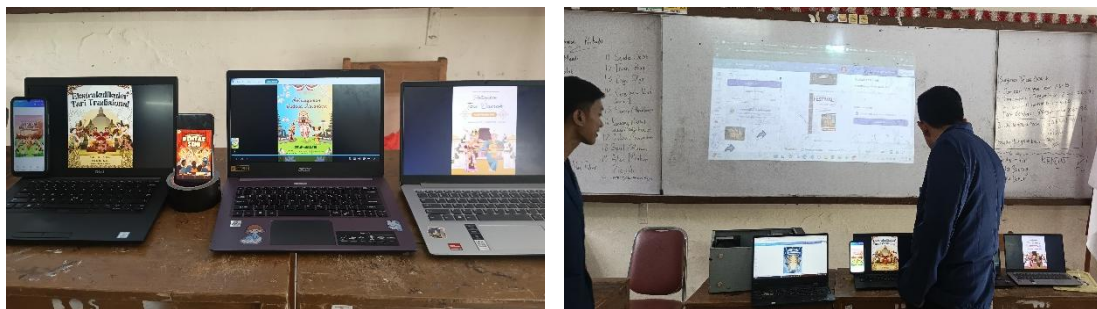
Gambar 3. Dokumentasi Materi Pengenalan Komponen Perangkat Keras Komputer.

Sesi kedua berfokus pada pelatihan Desain Visual Menggunakan Canva, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kreatif siswa dalam menciptakan materi publikasi digital. Canva dipilih karena merupakan aplikasi berbasis cloud yang intuitif, banyak digunakan di lingkungan pendidikan, dan memungkinkan siswa membuat desain profesional tanpa memerlukan latar belakang desain grafis. Materi mencakup pengenalan antarmuka Canva, pemilihan template, penggunaan elemen grafis, prinsip desain dasar, serta teknik penyusunan layout. Gambar 4 menampilkan materi yang digunakan selama pelatihan, termasuk contoh poster, infografis, dan brosur kegiatan sekolah.



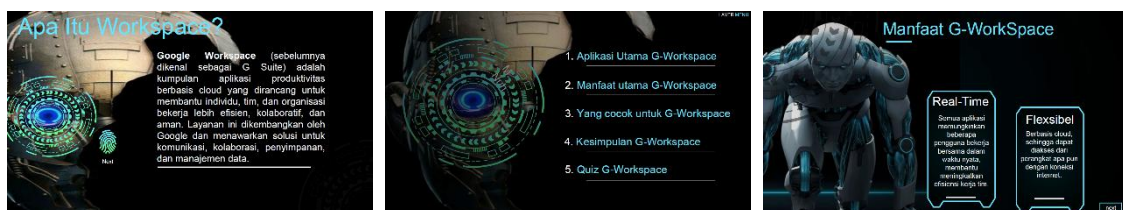
Gambar 4. Dokumentasi Materi Pelatihan Desain Visual Menggunakan Canva.

Dalam praktiknya, siswa diminta membuat desain poster bertema “Literasi Digital di Sekolah”, yang kemudian dipresentasikan kepada peserta lain. Kemampuan siswa dalam mengombinasikan elemen visual, memilih warna yang kontras, dan menyusun hierarki informasi meningkat secara signifikan dalam waktu singkat. Hasil karya yang mereka buat menunjukkan pemahaman akan komunikasi visual yang kuat dan berorientasi pada konteks lingkungan sekolah. Beberapa desain bahkan telah disiapkan untuk digunakan sebagai materi resmi OSIS dalam publikasi kegiatan. Dokumentasi karya-karya siswa dapat dilihat pada Gambar 5, yang memperlihatkan hasil output dari sesi ini.



Gambar 5. Dokumentasi Foto atas Hasil Karya Desain Siswa.

Sesi ketiga diarahkan pada Pemanfaatan Google Workspace, yaitu rangkaian aplikasi berbasis cloud seperti Google Docs, Google Slides, dan Google Drive untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi daring. Pelatihan difokuskan pada pembuatan dokumen secara bersama-sama, pengaturan hak akses, pemberian komentar, serta kolaborasi sinkronus dalam menyusun materi OSIS atau laporan kegiatan kelas. Dokumentasi materi pelatihan Google Workspace dapat dilihat pada Gambar 6, yang menunjukkan tampilan antarmuka platform dan alur penggunaannya.



Gambar 6. Dokumentasi Materi Pemanfaatan Google Workspace.

Dalam pelaksanaan praktik, siswa dibagi dalam kelompok kecil dan ditugaskan untuk menyusun proposal kegiatan menggunakan Google Docs, lengkap dengan struktur penulisan, lampiran gambar, dan pembagian peran. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa mampu memahami logika kolaborasi digital, menyunting dokumen secara bersamaan, serta menggunakan fitur komentar untuk memberi masukan satu sama lain. Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga melatih kemampuan manajerial, komunikasi daring, serta tanggung jawab kolektif dalam menyelesaikan tugas bersama.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, dilakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test pada setiap sesi. Soal-soal berbentuk pilihan ganda yang mengukur aspek pemahaman dasar, penalaran, serta kemampuan menerapkan konsep dalam konteks kegiatan. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan signifikan. Nilai rata-rata pre-test peserta pada sesi pengenalan perangkat keras komputer adalah 52,6 dan meningkat menjadi 84,0 pada post-test. Sementara itu, pada pelatihan Canva, nilai awal 57,1 meningkat menjadi 88,3. Sedangkan pada Google Workspace, peningkatan terjadi dari 61,4 menjadi 90,6. Perbandingan lengkap dapat dilihat pada Tabel 1. Perbandingan Pre-Test dan Post-Test, yang menunjukkan peningkatan rerata pemahaman siswa di semua materi.

Tabel 1. Perbandingan Pre-Test dan Post-Test di Tiap Sesi.

| Materi | Pre-Test | Post-Test | Peningkatan |
|------------------|-----------------|------------------|--------------------|
| Pengenalan PC | 52,6 | 84,0 | 31,4% |
| Desain Canva | 57,1 | 88,3 | 31,2% |
| Google Workspace | 61,4 | 90,6 | 29,2% |

Peningkatan ini memperlihatkan bahwa pendekatan pelatihan yang berbasis praktik langsung dan interaksi aktif memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman dan penguasaan materi. Selain peningkatan kognitif, praktik langsung juga menunjukkan peningkatan keterampilan siswa yang dinilai dari hasil kerja mereka, baik dalam desain grafis maupun kolaborasi digital. Keberhasilan pelatihan ini tidak hanya terlihat pada hasil tes, tetapi juga dalam kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan organisasi dan pembelajaran mereka.

Kegiatan diakhiri dengan sesi refleksi dan diskusi terbuka yang melibatkan seluruh peserta pelatihan. Dalam sesi ini, siswa secara aktif menyampaikan pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan, termasuk kesan terhadap metode penyampaian, kemudahan memahami materi, serta manfaat langsung yang dirasakan. Banyak peserta mengungkapkan antusiasme untuk menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam kegiatan OSIS, kelas, dan ekstrakurikuler lainnya. Mereka juga berharap pelatihan serupa dapat dilanjutkan dengan cakupan materi yang lebih luas di masa mendatang. Dokumentasi kegiatan penutupan dan foto bersama seluruh peserta ditampilkan pada Gambar 7, yang menjadi simbol keberhasilan kolaboratif antara tim pelaksana dan komunitas siswa sebagai mitra dalam program pengabdian ini.



Gambar 7. Dokumentasi Foto Bersama Peserta PKM.

Secara umum, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa sekolah menengah pertama memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam bidang teknologi digital, asalkan diberikan akses, pendampingan, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Kemampuan mereka dalam menyerap materi baru, mengembangkan kreativitas, dan bekerja secara kolaboratif menjadi indikator keberhasilan intervensi berbasis pelatihan terarah.

Ke depan, kegiatan ini memiliki potensi untuk direplikasi dan diperluas cakupannya, baik secara horizontal ke sekolah-sekolah mitra lain, maupun secara vertikal dengan integrasi ke dalam program

kerja OSIS, ekstrakurikuler, maupun pembelajaran tematik berbasis proyek (*project-based learning*). Pendampingan lanjutan dan penguatan keterampilan lanjutan seperti desain presentasi, pemanfaatan AI dalam pendidikan, atau pengelolaan konten digital juga dapat menjadi pengembangan program berikutnya.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utama dalam meningkatkan kompetensi literasi digital siswa SMPN 91 Jakarta. Program pelatihan yang dirancang dalam tiga sesi tematik, yaitu mengenai pengenalan perangkat keras komputer, pelatihan desain visual menggunakan Canva, dan pemanfaatan Google Workspace, telah memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta.

Peningkatan skor pada hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif dengan metode *learning by doing* efektif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan siswa. Tidak hanya terjadi peningkatan kognitif, namun juga terlihat perkembangan dalam aspek afektif dan psikomotorik, seperti kepercayaan diri, kreativitas visual, serta kemampuan berkolaborasi digital.

Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berani berekspresi dalam konteks teknologi pendidikan. Hasil desain visual dan kolaborasi dokumen yang mereka hasilkan menunjukkan pemahaman aplikatif dan kemampuan teknis yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan OSIS, pembelajaran kelas, dan aktivitas ekstrakurikuler. Dengan demikian, program ini turut memperkuat pembentukan budaya literasi digital di lingkungan sekolah.

Berdasarkan capaian tersebut, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan dan diintegrasikan dalam program kerja OSIS atau muatan lokal sekolah. Topik pelatihan lanjutan seperti manajemen media sosial sekolah, pengelolaan konten digital, atau pengenalan teknologi berbasis AI (seperti ChatGPT untuk edukasi) dapat menjadi materi berikutnya. Perlu juga dipertimbangkan model pendampingan jangka menengah agar keterampilan yang telah diperoleh dapat dipertajam dan diterapkan secara konsisten oleh siswa.

Selain itu, keterlibatan siswa sebagai agen perubahan digital perlu terus difasilitasi agar literasi digital tidak hanya menjadi kompetensi individu, melainkan menjadi gerakan kolektif yang mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi di sekolah. Model kolaborasi antara tim pelaksana dan komunitas siswa yang telah terjalin di SMPN 91 Jakarta dapat dijadikan praktik baik untuk direplikasi di sekolah lain dengan pendekatan yang kontekstual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Yunanah, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 91 Jakarta beserta seluruh jajaran yang telah memberikan dukungan penuh dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Partisipasi aktif dan keterbukaan pihak sekolah sangat berkontribusi terhadap kelancaran dan keberhasilan program.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Anita Ratnasari, S.Kom, M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Dian Nusantara atas arahan, dukungan akademik, serta fasilitasi yang diberikan kepada tim pelaksana selama proses perencanaan hingga pelaporan kegiatan ini.

Semoga sinergi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah menengah ini dapat terus berlanjut dalam upaya bersama meningkatkan kualitas literasi digital generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Rizaldi, D. R., Nurhayati, E., & Fatimah, Z. (2020, September). The correlation of digital literacy and STEM integration to improve Indonesian students' skills in 21st century. *International Journal of Asian Education*, 1(2), 73–80. <https://doi.org/10.46966/ijae.v1i2.36>
- Fakhrudin, A., & H., . (2023, May). Digital literacy analysis of primary school students. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i8.13280>
- Hidayat, E. Y., Affandy, A., & Pertiwi, A. (2020, September). Pembelajaran computational thinking untuk siswa SMA Institut Indonesia Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 93. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i3.104>

- Rezkyana, D., & Agustini, S. (2022, March). The use of Canva in teaching writing. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3, 71–74. <https://doi.org/10.30595/pspfs.v3i.267>
- Sayed Abul Khair, S. M. A., Mohd, T., & Megat Abdul Rahim, P. R. (2022, September). Exploring architecture student's behaviour in using Google Workspace for design studio learning during COVID-19 pandemic. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(3). <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i3/14807>
- Ixfina, F. D., Fitriani, S. L., & Rohmah, S. N. (2023, December). Penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan teknologi knowledge guru era digital di Sekolah Dasar YP Nasional Surabaya. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 13–20. <https://doi.org/10.36781/khidmatuna.v2i2.482>
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022, January). Pemanfaatan Canva for Education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>