

## Pelatihan Literasi Digital Terintegrasi: Komputer Dasar, Desain Grafis, dan Digital Marketing di Smpn 2 Besuk

**Abu Tholib<sup>1</sup>, \* Putri Lady Diana<sup>2</sup>, Wike Nur Syarifah<sup>3</sup>, Nimas Ayu Andika<sup>4</sup>, Yesika Auliya Putri<sup>5</sup>, Nawira Putri Indah<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nurul Jadid Paiton, Indonesia

Email : abu@unuja.ac.id<sup>1</sup>, dianaputrilady@gmail.com<sup>2</sup>, wikesyarifah28@gmail.com<sup>3</sup>, andikaandika5757@gmail.com<sup>4</sup>, yesikaauliyaputri@gmail.com<sup>5</sup>, nawiraputri395@gmail.com<sup>6</sup>

---

### ABSTRAK

**Kata Kunci:**

Komputer Dasar;  
Desain Grafis; Digital  
Marketing; Literasi  
Digital;

**\*Corresponding Author**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa SMPN 2 Besuk melalui pelatihan komputer dasar, desain grafis, dan promosi digital. Permasalahan utama yang dihadapi mitra meliputi rendahnya keterampilan dalam penggunaan Microsoft Word dan Excel serta kurangnya pemanfaatan media digital untuk pembelajaran dan promosi sekolah. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan survei, sosialisasi, pelatihan langsung, pendampingan, dan evaluasi. Materi yang diberikan mencakup pelatihan aplikasi perkantoran, desain grafis menggunakan Canva, serta promosi digital berbasis media sosial. Selain itu, tim pengabdi juga membantu pengembangan website rumah belajar sebagai media pembelajaran daring. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan digital siswa, keterlibatan guru dalam pembuatan konten digital, serta lahirnya media pembelajaran daring sekolah. Kendala yang dihadapi mencakup keterbatasan waktu, kondisi kelas yang kurang kondusif, dan jaringan internet yang tidak stabil. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif dan layak direplikasi di sekolah lain untuk mendukung transformasi digital pendidikan.

---

### PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi kebutuhan penting dalam dunia pendidikan (Indrawan et al., 2022) (Muzaki, 2020), termasuk di tingkat sekolah

menengah pertama. Literasi digital merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa agar mampu belajar secara mandiri dan produktif di era teknologi informasi (Jalinus et al., 2020). Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak SMPN 2 Besuk, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi komputer dasar seperti Microsoft Word dan Excel . Selain itu, sekolah belum memiliki media digital yang digunakan untuk promosi maupun pembelajaran daring (Tholib, Eliyanto, et al., 2024).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan keterampilan digital antara kebutuhan pendidikan abad ke-21 dan kemampuan aktual siswa (Haerudin & Sejati, 2020). Guru di sekolah mitra juga mengakui bahwa belum semua tenaga pendidik terbiasa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran (Jasri et al., 2025). Oleh karena itu, tim dari Universitas Nurul Jadid melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan fokus pada pelatihan literasi digital terintegrasi (Nurzannah & Setiawan, 2020). Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam meningkatkan kompetensi digital siswa dan mendukung transformasi digital sekolah (Tholib, Pawening, et al., 2024).

## METODE

Metode yang digunakan para pelatihan ini meliputi tiga tahap (Nurzannah & Setiawan, 2020). Kegiatan dilaksanakan di SMPN 2 Besuk, Kabupaten Probolinggo dengan pendekatan partisipatif berbasis kebutuhan mitra. Pelaksanaan dilakukan dalam tiga tahap utama:

**Tabel 1:** Bagan Metode Penelitian

<b>Tahap Pertama Persiapan</b>
(Survei kebutuhan, koordinasi, dan sosialisasi kepada guru & siswa)
<b>Tahap Kedua Pelaksanaan</b>
Pelatihan komputer dasar Pelatihan desain grafis Pelatihan promosi digital Pembuatan website Rumah Belajar
<b>Tahap Ketiga Evaluasi</b>
(Observasi, refleksi, dan penilaian hasil karya siswa)

- a. Tahap Persiapan (Survei dan Sosialisasi):

Tim pengabdi melakukan survei awal untuk memetakan kebutuhan pelatihan dan kondisi fasilitas sekolah, kemudian melakukan sosialisasi kepada guru dan siswa mengenai tujuan serta manfaat kegiatan

b. Tahap Pelaksanaan:

- Pelatihan Komputer Dasar – Siswa diajarkan penggunaan Microsoft Word dan Excel untuk kegiatan belajar, seperti mengetik, mengolah nilai, dan membuat table data.
- Pelatihan Desain Grafis – Menggunakan aplikasi canva, siswa dilatih membuat poster dan media promosi digital sekolah.
- Pelatihan Promosi Digital – Siswa mempelajari cara membuat dan mengelola konten promosi sekolah di Instagram dan whatsapp.
- Pembuatan Website Rumah Belajar – Tim membantu sekolah membuat situs pembelajaran menggunakan Google Sites berisi materi dan soal interaktif.



**Gambar 1: Pendampingan Pelatihan Literasi Digital**

c. Tahap Evaluasi:

Evaluasi dilakukan melalui observasi, diskusi reflektif, dan penilaian hasil karya siswa.

## TEMUAN DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMPN 2 Besuk menghasilkan sejumlah temuan yang menggambarkan peningkatan kemampuan literasi digital siswa serta keterlibatan guru dalam pemanfaatan teknologi. Temuan utama disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 3: Jenis Kegiatan**

Jenis Kegiatan	Kegiatan yang Dilaksanakan	Temuan Utama / Hasil	Dampak terhadap Mitra
Pelatihan Komputer Dasar	Pelatihan penggunaan Word untuk membuat	Siswa mampu membuat dokumen dan	Meningkatnya kemampuan dasar TIK siswa

(Microsoft Word dan Excel)	dokumen resmi dan Excel untuk pengolahan data nilai siswa.	tabel nilai dengan rumus dasar.	untuk mendukung pembelajaran
Pelatihan Desain Grafis dengan Canva	Pengenalan Canva dan praktik membuat poster, brosur, dan konten promosi sekolah.	Siswa menghasilkan desain promosi digital yang menarik dan kreatif.	Sekolah memiliki media promosi visual baru untuk kegiatan dan informasi sekolah.
Pelatihan Promosi Digital	Pelatihan pengelolaan akun Instagram dan WhatsApp sekolah.	Akun media sosial sekolah kembali aktif dan rutin mengunggah konten.	Sekolah mampu melakukan promosi digital secara mandiri dan terarah.
Pembuatan Website Rumah Belajar	Pembuatan website pembelajaran berbasis Google Sites dengan materi pelajaran dan latihan soal.	Website "Rumah Belajar SMPN 2 Besuk" berhasil dibuat dan digunakan.	Guru dan siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara daring kapan pun.
Pendampingan dan Evaluasi	Observasi, refleksi, dan penilaian hasil kerja siswa.	Terjadi peningkatan keaktifan siswa dan partisipasi guru dalam pembelajaran digital.	Tercipta kolaborasi guru-siswa untuk pengembangan konten digital sekolah.

Tabel 2 menggambarkan rangkaian kegiatan pelatihan literasi digital yang disusun secara terpadu, mulai dari penguatan keterampilan teknis dasar hingga pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dan promosi sekolah. Pelatihan komputer dasar (Microsoft Word dan Excel) menjadi fondasi utama, karena melalui kegiatan ini siswa dilatih membuat dokumen resmi serta mengolah data nilai menggunakan rumus-rumus sederhana. Hasilnya, siswa tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat lunak perkantoran, tetapi juga mulai terampil menyusun tugas dan data akademik secara lebih rapi dan sistematis, sehingga mendukung proses pembelajaran sehari-hari.

Kegiatan berikutnya adalah pelatihan desain grafis dengan Canva yang berfokus pada pembuatan poster, brosur, dan konten promosi digital sekolah. Kegiatan ini mendorong kreativitas siswa dalam mengemas informasi sekolah menjadi desain visual yang menarik. Produk yang dihasilkan kemudian dapat dimanfaatkan sebagai media promosi kegiatan sekolah, sehingga sekolah memiliki aset visual baru yang lebih relevan dengan karakter generasi digital.



**Gambar 2:** Pelatihan Komputer Dasar

Gambar 2 mendokumentasikan pelaksanaan pelatihan komputer dasar yang menjadi salah satu inti kegiatan pengabdian. Pada sesi ini, siswa SMPN 2 Besuk dibimbing secara langsung dalam menggunakan aplikasi Microsoft Word dan Excel untuk keperluan pembelajaran, seperti mengetik tugas, menyusun laporan sederhana, serta membuat dan mengolah tabel nilai. Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung (hands-on) sehingga setiap siswa berkesempatan mencoba sendiri langkah-langkah yang dicontohkan oleh tim pengabdi. Suasana pada Gambar 2 menunjukkan interaksi aktif antara pemateri, pendamping, dan siswa. Pendampingan diberikan secara bertahap, mulai dari pengenalan antarmuka aplikasi, pengetikan dasar, pengaturan format dokumen, hingga penggunaan rumus sederhana di Excel. Melalui kegiatan ini, hambatan awal siswa yang sebelumnya masih kesulitan mengoperasikan komputer dapat dikurangi. Gambar tersebut sekaligus merefleksikan upaya peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan perangkat TIK sebagai sarana belajar di era digital.

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa setiap kegiatan memberikan dampak langsung terhadap peningkatan literasi digital di sekolah. Pelatihan komputer dasar memperkuat kemampuan teknis siswa (Sari et al., 2019), sementara pelatihan desain grafis dan promosi digital menumbuhkan kreativitas dan kemampuan publikasi mereka di dunia maya (Nugroho et al., 2025).

Selain itu, website Rumah Belajar SMPN 2 Besuk menjadi inovasi penting

karena menyediakan ruang pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses. Guru dilatih untuk mengelola konten pembelajaran dan menambah materi di website tersebut.



The screenshot shows a digital learning platform. At the top, it displays 'Mr. Ferry Ssites' and navigation links for 'Home', 'Profil Guru', 'Materi Pelajaran', 'Galeri Karya Siswa', and 'Lainnya'. The main banner features a welcome message: 'Welcome Students! I'm... Mr. Ferry Agustian, S.Kom Guru Informatika SMP Negeri 2 Besuk'. Below the banner is a profile picture of a man and a section titled 'Sekilas Tentang Saya' (About Me). The text in this section describes the teacher as an IT teacher at SMP Negeri 2 Besuk with a background in Technik Informatika, passionate about teaching digital literacy and technology to young people through interactive and project-based approaches. It also highlights his focus on logical, creative, and problem-solving thinking to encourage students to be more than just consumers of technology. A 'Profil Guru Lengkap' button is located at the bottom of this section. The overall theme of the platform is modern and educational.

**Gambar 3:** Platform Ruang Pembelajaran digital



The screenshot shows a digital learning platform for 'Materi Pelajaran'. The main banner features a cartoon character holding a book and the text 'Materi Pelajaran'. Below the banner are three icons representing different grade levels: a green house for 'Materi Kelas 7', a yellow house for 'Materi Kelas 8', and a red house for 'Materi Kelas 9'. The footer of the platform includes a small icon of a computer monitor, the text '@2025 Mr. Ferry Agustian Kelas Online', and social media links for Facebook, Instagram, YouTube, WhatsApp, and a local network icon.

**Gambar 4:** Materi Pelajaran di Platform digital

Berdasarkan dari Gambar 4 menjelaskan alur penerapan dimulai dari

pemetaan kebutuhan, dilanjutkan pelatihan komputer dasar (*Word dan Excel*), pelatihan desain grafis dengan Canva, kemudian pengelolaan media sosial sekolah (*Instagram* dan *WhatsApp*), dan diakhiri dengan pengembangan serta pemanfaatan website Rumah Belajar. Seluruh tahapan didukung pendampingan dan evaluasi agar guru dan siswa mampu menggunakan aplikasi secara mandiri dan berkelanjutan.

Aplikasi dan media digital yang digunakan memiliki fungsi saling melengkapi: website Rumah Belajar sebagai pusat materi dan latihan soal, Canva untuk menghasilkan media pembelajaran dan promosi sekolah yang menarik, serta akun media sosial sebagai sarana diseminasi informasi dan publikasi kegiatan maupun karya siswa.

Dampaknya, literasi digital dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan TIK meningkat, guru terdorong lebih kreatif dan inovatif dalam menyiapkan serta menyajikan materi, sementara sekolah memperoleh penguatan citra di ruang digital dan memiliki platform pembelajaran daring yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

siswa, memperkuat branding sekolah melalui media digital, dan memperluas akses pembelajaran daring. Tantangan seperti keterbatasan jaringan internet dan waktu pelaksanaan dapat diatasi melalui strategi pembagian kelompok kecil dan penggunaan materi offline (Sudiatmika et al., 2020).

## KESIMPULAN

Pelatihan literasi digital terintegrasi di SMPN 2 Besuk berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam penggunaan perangkat lunak dasar, desain grafis, dan promosi digital. Kegiatan ini juga menumbuhkan partisipasi guru dalam pengembangan media pembelajaran digital serta menghasilkan website rumah belajar sebagai luaran utama. Kendati masih terdapat keterbatasan pada fasilitas dan jaringan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Program serupa sangat direkomendasikan untuk direplikasi di sekolah lain guna memperkuat transformasi digital pendidikan dasar.

## REFERENSI

Haerudin, D., & Sejati, A. P. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Abad 21 dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran bagi Guru Bahasa Sunda di Kota Depok. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 179–184.

Indrawan, G. B., Sari, G. A. G. M., Putri, K. U. D., Putri, D. P. H., & Dewi, L. J. E. (2022). Pelatihan Dasar Penggunaan Aplikasi Microsoft Office Dan Paint Di

Sekolah Dasar Negeri 1 Umeanyar. *Widya Laksana*, 11(1), 76–84.

Jalinus, N., Verawardina, U., & Krismadinata, P. D. (2020). *Buku model flipped blended learning*. Penerbit CV. Sarnu Untung.

Jasri, J. M., Hidayatullah, M. A., Azam, G. A., & Hesan, M. A. (2025). Peningkatan Kapasitas dan Keamanan Ruang Server di SMAN 1 Paiton dalam Mendukung Sistem Informasi Sekolah. *CivitasCare: Journal of Community Empowerment*, 1(02), 45–52.

Muzaki, A. (2020). *Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Sekolah Di Lembaga Pendidikan Formal NU (Studi Kasus di SMK Ma'arif 2 Sleman)*.

Nugroho, S. A., Tholib, A., & Sholehah, B. (2025). Pendampingan Guru Paud melalui Media Edukasi Interaktif Robot Sandwich dalam Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 8(11), 5718–5730.

Nurzannah, N., & Setiawan, H. R. (2020). Program kemitraan masyarakat di tengah pandemi covid-19 bagi guru sd (pembuatan media evaluasi pembelajaran online). *Jces (Journal Of Character Education Society)*, 3(2), 299–310.

Sari, D. C., Purba, D. W., & Hasibuan, M. S. (2019). Inovasi pendidikan lewat transformasi digital. *Yayasan Kita Menulis*, 2(1), 17–25.

Sudiatmika, I. B. K., Fredlina, K. Q., & Putri, N. L. P. N. S. (2020). Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 270–275.

Tholib, A., Eliyanto, A. E., Supriadi, A., Syafiih, M., Rahman, M. F., & Halimi, A. (2024). GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PENALARAN SISWA BERBASIS ANDROID. *Insand Comtech: Information Science and Computer Technology Journal*, 9(1), 23–29.

Tholib, A., Pawening, R. E., & Junaedi, D. (2024). Pendampingan Program Start-Up Bisnis Menuju Sekolah Pencetak Wirausaha Di Kabupaten Probolinggo. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 169–179.