

PELATIHAN DASAR MEMBUKA DAN MENGOPERASIKAN LAPTOP SERTA PENGGUNAAN CANVA BAGI SISWA SD NEGERI 2 SINGAPADU TENGAH

**I Made Nada⁽¹⁾, Ni Ketut Santi⁽¹⁾, Aland Mahardika Nugraha⁽²⁾, Ni Made Indah
Mentari⁽³⁾**

Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email : santi.ketut20@gmail.com⁽¹⁾, alandngrha@gmail.com⁽²⁾

ABSTRAK

SD Negeri 2 Singapadu Tengah merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki potensi dalam pengembangan keterampilan digital siswa. Namun, sebagian besar siswa kelas V masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan perangkat teknologi, khususnya laptop. Siswa belum sepenuhnya memahami cara menyalakan laptop dengan benar, menggunakan perangkat *input* seperti *mouse* dan *keyboard*, serta mengoperasikan aplikasi dasar yang dapat menunjang pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi yang pesat dengan kemampuan siswa dalam memanfaatkannya secara optimal. Penggunaan teknologi oleh siswa cenderung tidak terarah dan kurang maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Maka dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu pelatihan dasar dalam penggunaan laptop, pelatihan penggunaan canva sebagai media pembelajaran dan pendampingan pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara tatap muka (*luring*) yang diawali dengan tahap observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah SD Negeri 2 Singapadu Tengah. Seluruh tahapan kegiatan, mulai dari observasi, persiapan, pelaksanaan, hingga penutupan, telah dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur. Selain itu, seluruh program kerja yang telah dirancang dapat terealisasi dengan baik, sebagaimana ditunjukkan dalam tingkat ketercapaian kegiatan yang mencapai 100%. Siswa kelas V SD Negeri 2 Singapadu Tengah mampu memahami penggunaan dasar laptop dengan baik, mulai dari cara menyalakan, menggunakan perangkat input, hingga membuka aplikasi sederhana sebagai penunjang pembelajaran. Siswa mampu menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain sederhana. Siswa menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung dan mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok.

Kata Kunci : Pelatihan Dasar, Membuka, Mengoperasikan, Laptop, Canva

ANALISIS SITUASI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya jenjang sekolah dasar (Auliakhasanah, 2023). Kemampuan literasi digital

menjadi salah satu kompetensi dasar yang penting dimiliki oleh siswa sejak usia dini. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis dalam konteks digital, tetapi juga meliputi keterampilan dalam

mengoperasikan perangkat teknologi seperti laptop serta memanfaatkan aplikasi pendukung pembelajaran secara efektif (Hasanah, 2020).



Gambar 1. SD Negeri 2 Singapadu Tengah

SD Negeri 2 Singapadu Tengah merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki potensi dalam pengembangan keterampilan digital siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas V masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan perangkat teknologi, khususnya laptop.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi dengan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa keterampilan digital siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah akibat kurangnya pelatihan dan

pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Madinah, 2024).

Selain itu, pemanfaatan aplikasi berbasis desain seperti Canva sebagai media pembelajaran juga masih belum maksimal. Canva merupakan salah satu platform desain grafis yang mudah digunakan dan dapat membantu siswa dalam membuat media pembelajaran visual seperti presentasi, poster, dan infografis secara kreatif (Mulyana, 2023).

Penggunaan media visual yang menarik dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Pelatihan penggunaan Canva meningkatkan keterampilan siswa dalam menyajikan informasi secara visual dan menarik (Putu & Saputra, 2022).

Program pelatihan yang dilakukan secara langsung dan berbasis praktik memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam menggunakan teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Selain faktor keterbatasan keterampilan siswa, kurangnya pendampingan dalam penggunaan teknologi juga menjadi salah satu penyebab utama rendahnya literasi digital. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam membimbing

siswa agar dapat menggunakan teknologi secara bijak dan produktif (Faizah, 2016).

Tanpa adanya pendampingan yang optimal, penggunaan teknologi oleh siswa cenderung tidak terarah dan kurang maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan mempertimbangkan kondisi dan potensi tersebut, maka diperlukan suatu program pengabdian masyarakat yang

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas V SD Negeri 2 Singapadu Tengah dalam membuka dan mengoperasikan laptop dengan benar sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana meningkatkan keterampilan siswa kelas V dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain sederhana seperti PowerPoint sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana efektivitas pelatihan dasar penggunaan laptop dan aplikasi Canva dalam meningkatkan kemampuan literasi digital serta

berfokus pada pelatihan dasar penggunaan laptop serta pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Program ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan digital siswa, menumbuhkan kreativitas, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

kreativitas siswa kelas V SD Negeri
2 Singapadu Tengah?

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Dalam penyelesaian masalah tersebut dibutuhkan Solusi yang tepat dan akurat.

1. Pelatihan Dasar Penggunaan Laptop: Memberikan pelatihan kepada siswa mengenai cara menyalakan dan mematikan laptop dengan benar, mengenal fungsi dasar perangkat seperti mouse dan keyboard, serta membuka dan mengoperasikan aplikasi sederhana guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar siswa dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.
2. Pelatihan Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran: Mengadakan

pelatihan penggunaan aplikasi Canva melalui praktik langsung dengan panduan langkah demi langkah dalam membuat desain sederhana seperti presentasi (PowerPoint), poster, atau media visual lainnya guna meningkatkan kreativitas serta kemampuan siswa dalam menyajikan informasi secara menarik.

3. Pendampingan Pembelajaran Berbasis Teknologi: Memberikan pendampingan secara langsung selama kegiatan berlangsung dengan pendekatan interaktif dan praktik, sehingga siswa dapat memahami penggunaan laptop dan Canva secara lebih optimal serta meningkatkan literasi digital dan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan adalah kegiatan untuk menumbuhkan situasi secara langsung dapat mengarahkan dorongan-dorongan yang ada dalam diri seseorang kepada kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Kegiatan pengabdian masyarakat terkait dengan pelatihan dasar membuka dan mengoperasikan laptop serta penggunaan canva bagi

siswa SD Negeri 2 Singapadu Tengah, dilaksanakan dari tanggal 6 Maret 2026 dengan kegiatan:

Pelaksanaan kegiatan difokuskan pada siswa kelas V sebagai sasaran utama program. Pemilihan kelas V didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada tingkat ini telah memiliki kemampuan dasar dalam menerima pembelajaran yang lebih aplikatif serta kesiapan dalam mengikuti pelatihan berbasis teknologi, seperti penggunaan laptop dan aplikasi digital. Seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat, mulai dari observasi, koordinasi dengan pihak sekolah, pelaksanaan pelatihan. Kegiatan, dilaksanakan di lingkungan sekolah, khususnya di ruang kelas yang telah disediakan oleh pihak SD Negeri 2 Singapadu Tengah. Selain itu, kegiatan ini juga didukung oleh fasilitas sekolah seperti ruang kelas yang memadai serta perangkat pendukung pembelajaran yang menunjang kelancaran pelaksanaan program kerja. Dengan pemilihan lokasi ini, diharapkan program pelatihan dasar penggunaan laptop serta pemanfaatan aplikasi Canva dapat terlaksana secara optimal dan memberikan manfaat nyata bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan

digital sebagai bagian dari proses pembelajaran

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai pelatihan dasar membuka dan mengoperasikan laptop serta penggunaan canva bagi siswa SD Negeri 2 Singapadu Tengah. Adapun pencapaian program kerja dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Spesifikasi Kegiatan

NO	Judul Program Kerja	Spesifikasi Kegiatan	Realisasi Ketercapaian
1	Pelatihan Dasar Membuka dan Mengoperasikan Laptop serta Penggunaan Canva bagi Siswa SD Negeri 2 Singapadu Tengah	Melakukan observasi ke lokasi sasaran dengan melakukan wawancara terkait potensi yang dapat dikembangkan.	100%
		Pelatihan dasar penggunaan laptop. Siswa diberikan pemahaman dan praktik langsung mengenai cara menyalakan dan mematikan laptop dengan benar, penggunaan mouse dan keyboard, serta membuka aplikasi sederhana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.	100%
		Pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Siswa diberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dengan panduan langkah demi langkah untuk membuat desain sederhana seperti presentasi (PowerPoint).	100%

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini telah terlaksana dengan baik. Kegiatan pengabdian masyarakat di SD Negeri 2 Singapadu Tengah dengan melibatkan siswa kelas V sebagai peserta utama. Kegiatan ini dilaksanakan secara interaktif dengan



menggabungkan metode demonstrasi dan praktik langsung.

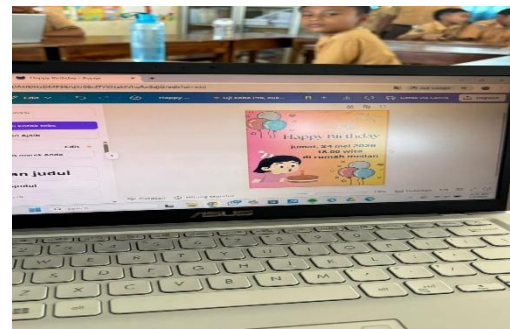
Gambar 2. Pelaksanaan Program Kerja

Pada kegiatan ini, terdapat dua fokus utama pelatihan, yaitu:

Pertama yaitu pelatihan dasar penggunaan laptop. Siswa diberikan pemahaman dan praktik langsung mengenai cara menyalakan dan mematikan laptop dengan benar, penggunaan mouse dan keyboard, serta membuka aplikasi sederhana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Kedua yaitu pelatihan penggunaan canva sebagai media pembelajaran. Siswa diberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dengan panduan langkah demi langkah untuk membuat desain sederhana presentasi (*PowerPoint*). Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk berkreasi secara langsung sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta kreativitas memanfaatkan teknologi.

Selama pelaksanaan kegiatan, tim pelaksana memberikan pendampingan kepada siswa agar setiap peserta dapat



mengikuti kegiatan dengan baik serta memahami setiap tahapan.

Gambar 3. Siswa membuat surat undangan di Canva

Pelaksanaan kegiatan program pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Dasar Membuka dan Mengoperasikan Laptop serta Penggunaan Canva bagi Siswa SD Negeri 2 Singapadu Tengah” telah berjalan dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi, persiapan, pelaksanaan, hingga penutupan kegiatan. Secara umum, seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan mencapai target yang telah ditentukan. Siswa sebagai peserta utama menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, baik dalam mengikuti pelatihan penggunaan laptop maupun saat praktik menggunakan aplikasi Canva.

Seluruh tahapan kegiatan, mulai dari observasi, persiapan, pelaksanaan, hingga penutupan, telah dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur. Selain itu, seluruh program kerja yang telah dirancang dapat terealisasi dengan baik, sebagaimana ditunjukkan dalam tingkat ketercapaian kegiatan yang

mencapai 100%. Kegiatan pelatihan dasar membuka dan mengoperasikan laptop serta penggunaan aplikasi Canva bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Singapadu Tengah dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Dengan demikian, program Pelatihan Dasar Membuka dan Mengoperasikan Laptop serta Penggunaan Canva bagi Siswa SD Negeri 2 Singapadu Tengah dapat dikatakan berhasil dilaksanakan serta mampu meningkatkan keterampilan dasar teknologi dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada SD Negeri 2 Singapadu Tengah, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar. Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa program ini merupakan bagian dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan secara

langsung kepada masyarakat, khususnya di lingkungan sekolah dasar. Adapun hasil yang telah dicapai dalam kegiatan ini antara lain:

Siswa kelas V SD Negeri 2 Singapadu Tengah mampu memahami penggunaan dasar laptop dengan baik, mulai dari cara menyalakan, menggunakan perangkat input, hingga membuka aplikasi sederhana sebagai penunjang pembelajaran. Siswa mampu menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain sederhana, seperti poster atau undangan, serta memahami fitur dasar yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Siswa menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, terutama dalam sesi praktik langsung, tanya jawab, serta kegiatan kreatif menggunakan Canva, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan literasi digital siswa. Siswa mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok, terutama saat berbagi perangkat laptop, serta menunjukkan kemampuan dalam mengikuti instruksi dan menyelesaikan tugas bersama.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan dasar teknologi, kreativitas, serta literasi digital siswa sebagai bagian dari proses

pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, adapun saran yang dapat disampaikan adalah Diharapkan siswa SD Negeri 2 Singapadu Tengah dapat terus melatih keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi yang telah diperoleh, baik dalam mengoperasikan laptop maupun dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain sederhana. Dengan latihan yang berkelanjutan, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan serta kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu, diharapkan guru dapat terus mengembangkan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, serta mengintegrasikan penggunaan laptop dan aplikasi digital seperti Canva dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini penting untuk meningkatkan kreativitas, minat belajar, serta literasi digital siswa. Kegiatan praktik seperti pembuatan presentasi, poster, maupun media visual lainnya juga perlu terus diterapkan agar siswa terbiasa menggunakan teknologi secara produktif dan kreatif. Siswa tidak hanya berkembang dalam aspek akademik, tetapi juga dalam keterampilan digital

yang sangat dibutuhkan di era perkembangan teknologi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliakhasanah, S. (2023). *Pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(2), 123–130.
- Faizah, U. (2016). *Pengembangan literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 1(2), 45–54.
- Hasanah, N. (2020). *Pentingnya literasi digital bagi siswa sekolah dasar di era revolusi industri 4.0*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 4(1), 10–15.
- Madinah, R. (2024). *Analisis keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar di Indonesia*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(1), 55–63.
- Mulyana, A. (2023). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif di sekolah dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2), 89–97.
- Putu, I. G., & Saputra, I. M. (2022). *Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Abdimas Mahasaraswati (JADMA), 2(1), 45–52.
- Tersedia pada: <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/jadma>