
**PROGRAM EDUKASI KONTEN KREATIF DALAM MENINGKATKAN
KREATIFITAS DAN LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR**

**Putri Asdatul Permatasari¹, Mohammad Fikri Pratama², Farhan Nuruddin³, Fitria Nur
Hasanah⁴**

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

⁴Dosen Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: putripermatsr@gmail.com

ABSTRAK

Program Edukasi Konten Kreatif merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa Sekolah Dasar. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pelatihan tatap muka dan pendampingan berkelanjutan dengan materi public speaking, pembuatan video kreatif menggunakan CapCut, teknik pengambilan video, serta pembuatan website sederhana menggunakan Canva. Pelaksanaan kegiatan melibatkan siswa secara aktif di beberapa Sekolah Dasar di wilayah Sidoarjo. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan karya digital berupa video dan website sederhana serta menunjukkan peningkatan kreativitas, kepercayaan diri, dan pemahaman literasi digital.

Kata Kunci : Edukasi Konten Kreatif, Literasi Digital, Kreativitas Siswa, Sekolah Dasar, Pengabdian kepada Masyarakat

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia sejak usia dini. Pada jenjang Sekolah Dasar, proses pendidikan tidak hanya diarahkan pada penguasaan kemampuan akademik dasar, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, pola pikir, serta kesiapan siswa dalam menghadapi perubahan di era modern. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran agar tetap relevan dan bermakna bagi peserta didik. Pendidikan dasar menjadi fondasi penting dalam menanamkan nilai, sikap, dan keterampilan yang akan memengaruhi proses belajar siswa pada tahap selanjutnya (Effendi et al., 2024).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, dunia pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk menyesuaikan strategi dan pendekatan pembelajaran agar tetap bermakna. Apabila dimanfaatkan secara tepat, teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran (Agung et al., 2021). Dalam kesehariannya, siswa Sekolah Dasar sudah terbiasa berinteraksi dengan teknologi digital, seperti gawai dan media sosial.

DedikasiMU (Journal of Community Service)**Volume 8, Nomor 1, Maret 2026**

Teknologi tersebut digunakan tidak hanya untuk keperluan komunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa berada dalam lingkungan yang dekat dengan informasi digital sejak usia dini (Indonesia et al., 2024). Namun, penggunaan teknologi oleh siswa masih banyak didominasi oleh aktivitas konsumsi konten, seperti menonton video, tanpa diimbangi dengan kegiatan yang mendorong mereka untuk menghasilkan karya sendiri (Naila et al., 2021).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa literasi digital perlu diperkenalkan dan dikembangkan sejak pendidikan dasar. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup pemahaman siswa dalam menyikapi informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab. Dengan literasi digital yang baik, siswa diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara lebih positif dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan literasi digital dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas serta keberanian dalam menyampaikan ide melalui media digital. Pembelajaran yang melibatkan praktik langsung dan penggunaan media digital secara sederhana terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Digital, 2024). Selain itu, pemanfaatan teknologi yang lebih lanjut, termasuk penggunaan konsep kecerdasan buatan dalam pembelajaran berbasis proyek, mulai diperkenalkan sebagai upaya untuk mendukung pembentukan karakter siswa. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga dilibatkan dalam proses kerja yang menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian (Mardatillah et al., 2025).

Salah satu bentuk penerapan pembelajaran berbasis proyek yang dapat dilakukan di Sekolah Dasar adalah melalui program edukasi konten kreatif. Program ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan perencanaan dan pembuatan karya digital sederhana. Kegiatan semacam ini dapat membantu siswa memahami bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar dan bereksistensi (Agung et al., 2021). Program edukasi konten kreatif dalam artikel ini dilaksanakan sebagai bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bekerja sama dengan New Idea Indonesia. Kegiatan tersebut dikemas dalam bentuk seminar bertema Digital Studentpreneur yang dilaksanakan di beberapa Sekolah Dasar dengan jumlah peserta sekitar 30–40 siswa. Melalui kegiatan ini, siswa diajak untuk belajar secara aktif melalui pendekatan yang bersifat praktik dan pendampingan langsung (Effendi et al., 2024).

Materi yang diberikan meliputi pengenalan dasar public speaking, pembuatan konten kreatif, pengeditan video menggunakan aplikasi CapCut, pembuatan website pribadi sederhana melalui Canva, serta pengenalan dasar videografi. Selama kegiatan berlangsung, siswa mendapatkan pendampingan mulai dari tahap perencanaan ide hingga publikasi hasil karya. Hasil karya siswa kemudian ditampilkan dan dibagikan melalui media sosial sekolah sebagai bentuk apresiasi atas proses belajar yang telah mereka jalani. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dapat dipandang sebagai salah satu bentuk kontribusi nyata dalam mendukung pengembangan kreativitas, literasi digital, dan karakter siswa Sekolah Dasar melalui pembelajaran yang bersifat praktik dan kontekstual.

2. PELAKSANAAN DAN METODE PENELITIAN

Permasalahan yang ditemukan dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital yang belum sepenuhnya diarahkan untuk mendukung pengembangan kreativitas dan literasi digital siswa (Hayati & Hasanah, 2025). Dalam praktiknya, penggunaan teknologi oleh siswa masih cenderung bersifat konsumtif, sementara peluang untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dan sarana berkarya masih terbatas. Kondisi ini sejalan dengan pernyataan bahwa Mirisnya lagi, terjadi krisis konten kreatif yang tidak membawa serta tema nilai-nilai Pancasila dalam setiap konten yang diproduksi (Fathurohman et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya suatu program edukatif yang mampu mengarahkan penggunaan teknologi digital ke arah yang lebih positif, kreatif, dan produktif.

Sebagai tindak lanjut dari kebutuhan tersebut, program edukasi ini dirancang dan diimplementasikan melalui kerja sama dengan pihak sekolah. Kolaborasi yang efektif antara lembaga pendidikan dan mitra eksternal merupakan fondasi utama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang holistik (2 3 4 1, 2025). Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengajuan izin serta penyampaian rencana kegiatan kepada sekolah sebagai mitra. Pelaksana kegiatan menyerahkan surat izin resmi sebagai bentuk pemberitahuan akan dilaksanakannya Program Edukasi Konten Kreatif bagi siswa Sekolah Dasar. Setelah memperoleh persetujuan dari pihak sekolah, ditetapkan waktu, tempat, serta teknis pelaksanaan kegiatan yang disesuaikan dengan kondisi dan jadwal sekolah.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan dengan model pelaksanaan kombinasi luring dan daring (in-on). Metode pelatihan dipilih karena kegiatan bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta melalui praktik, pendampingan, serta bimbingan berkelanjutan selama proses kegiatan berlangsung. Model pelatihan yang diterapkan mengacu pada pola In-On-In yang terdiri atas tiga tahap, yaitu In-service Learning 1 (In 1), On the Job Learning (On), dan In-service Learning 2 (In 2), di mana pelatihan luring dilaksanakan melalui kegiatan tatap muka di kelas, sedangkan pendampingan daring dilakukan sebagai tindak lanjut kegiatan melalui media komunikasi digital (Yogyakarta, 2023). Pelatihan secara luring (in) dilaksanakan melalui kegiatan tatap muka di kelas, sedangkan pendampingan secara daring (on) dilakukan sebagai tindak lanjut kegiatan melalui media komunikasi digital.

Pelaksanaan Program Edukasi Konten Kreatif dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi (Latifah & Mil, 2025). Tahap pertama adalah tahap persiapan, pada tahap ini pelaksanaan kegiatan menyiapkan seluruh kebutuhan yang berkaitan dengan pelaksanaan program, meliputi penyusunan materi edukasi yang akan disampaikan kepada siswa Sekolah Dasar, penyusunan alur kegiatan (rundown), serta penyiapan media dan perangkat pendukung pembelajaran. Selain itu, pelaksana kegiatan juga menyiapkan sarana komunikasi daring berupa grup WhatsApp yang digunakan sebagai media koordinasi, pendampingan, serta pengumpulan hasil karya siswa. Tahap persiapan ini bertujuan agar kegiatan dapat berjalan secara terstruktur dan

sesuai dengan tujuan program(Sd et al., 2018).

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan kegiatan, pada tahap ini program edukasi dilaksanakan secara tatap muka di kelas dalam bentuk pelatihan edukatif dan praktik langsung. Siswa diberikan materi mengenai literasi digital dasar, public speaking sederhana, pembuatan konten kreatif, pengeditan video menggunakan aplikasi CapCut, pembuatan website sederhana melalui Canva, serta pengenalan teknik dasar videografi. Penggunaan aplikasi CapCut ini dipilih karena Aplikasi CapCut, yang menyediakan fitur pengeditan video yang mudah dioperasikan, telah digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dan menarik(Putri, 2024). Setelah penyampaian materi, siswa dibimbing secara langsung untuk mempraktikkan pembuatan konten video dan website sederhana. Pendampingan lanjutan dilakukan secara daring melalui grup WhatsApp untuk memfasilitasi pengumpulan tugas, diskusi, dan pemberian umpan balik terhadap hasil karya siswa.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi dilakukan dengan mengamati keaktifan siswa selama mengikuti pelatihan serta menelaah hasil karya yang dihasilkan sebagai bentuk capaian keterampilan peserta. Hasil karya berupa video kreatif dan website sederhana kemudian ditampilkan dan dibagikan melalui media sosial, baik melalui akun pribadi siswa maupun akun milik sekolah sesuai dengan kesepakatan yang telah ditetapkan. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pelatihan dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa Sekolah Dasar, sehingga diharapkan siswa menjadi lebih fokus dalam pembelajaran serta tercipta suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan(Mastoah et al., 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Edukasi Konten Kreatif dilaksanakan melalui dua tahapan utama, yaitu pelatihan dan pendampingan. Tahap pelatihan dilaksanakan secara luring (in) melalui kegiatan tatap muka di kelas pada beberapa Sekolah Dasar di wilayah Sidoarjo. Selanjutnya, tahap pendampingan dan pengumpulan hasil karya dilakukan secara daring (on) melalui grup WhatsApp yang digunakan sebagai media komunikasi antara tim pemateri dan siswa. Pendampingan ini bersifat berkelanjutan untuk membantu siswa menyelesaikan tugas serta memberikan umpan balik terhadap karya yang dihasilkan.

Pelaksanaan Program Edukasi Konten Kreatif berlangsung pada tanggal 24 Februari hingga 29 Maret 2025 dan diikuti oleh sekitar 40 siswa Sekolah Dasar dari beberapa sekolah di daerah Sidoarjo. Selama kegiatan berlangsung, siswa mendapatkan pembelajaran yang mengombinasikan penyampaian materi dan praktik langsung. Materi yang disampaikan meliputi (1) Public Speaking dasar, (2) Tutorial pembuatan video kreatif menggunakan aplikasi CapCut, (3) Praktik di luar kelas mengenai teknik pengambilan video yang baik dan benar, (4) Pembelajaran pembuatan website sederhana menggunakan Canva, serta (5) Praktik pembuatan website yang memuat pengenalan diri dan lingkungan sekolah. Rangkaian materi tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aplikatif sekaligus mendukung pengembangan kreativitas dan literasi digital siswa. Untuk

DedikasiMU (Journal of Community Service)**Volume 8, Nomor 1, Maret 2026**

memastikan pelaksanaan program berjalan secara terstruktur dan optimal, kegiatan Edukasi Konten Kreatif dilaksanakan melalui tiga tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu:

Tahap Persiapan Program

Pada tahap ini, pelaksana kegiatan melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mitra untuk menyepakati jadwal, tempat, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Sekolah mitra yang terlibat dalam kegiatan ini meliputi SDN Trosobo 1 dan SDN Trosobo 2 yang melaksanakan kegiatan pada 10 Oktober 2025, SDN Geluran 1 pada 12 Maret, SDN Kerembangan pada 15 Maret, SDN Bohar pada 8 Maret, serta SDI At-Taqwa pada 6 Maret.

Selanjutnya, kegiatan juga dilaksanakan di SDN Sepanjang dan SDN Bebekan pada 10 Maret, SDN Wonocolo 4 dan SDN Taman pada 14 Maret, SDN Sepanjang 2 pada 13 Maret, SDN Pertapan pada 17 Maret, serta SDN Sadang pada 19 Maret. Selain itu, pelaksanaan kegiatan di SDN Tanjungsari 1 dan SDN Tanjungsari 2 dilakukan pada 20 Maret. Seluruh rangkaian kegiatan di masing-masing sekolah dilaksanakan pada pukul 07.00 hingga 13.00 WIB, menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran sekolah.

Selain koordinasi jadwal dan lokasi, pada tahap persiapan juga dilakukan penyusunan alur kegiatan (rundown) serta penyiapan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah seluruh persiapan teknis selesai, siswa diarahkan untuk melakukan pemindaian barcode sebagai akses masuk ke grup WhatsApp. Grup WhatsApp tersebut digunakan sebagai media koordinasi, pendampingan, serta sarana untuk mengakses modul pembelajaran yang berisi panduan dasar penggunaan aplikasi Canva dan CapCut guna mendukung kegiatan pengeditan selama pelaksanaan program.

Tahap Pelaksanaan Program

Setelah seluruh rangkaian persiapan selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan ke tahap pelaksanaan Program Edukasi Konten Kreatif. Pada tahap ini, kegiatan difokuskan pada penyampaian materi dan praktik langsung kepada siswa Sekolah Dasar sesuai dengan alur kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan awal pada tahap pelaksanaan dimulai dengan memastikan seluruh siswa telah tergabung dalam grup WhatsApp yang telah disiapkan. Proses ini dibantu oleh tim penyelenggara yang bertugas melakukan pemindaian barcode agar siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran serta informasi kegiatan. Penggunaan grup WhatsApp bertujuan untuk memudahkan koordinasi dan membantu siswa dalam mengakses materi secara berkelanjutan.

Setelah seluruh siswa berhasil bergabung, kegiatan dilanjutkan dengan sesi ice breaking untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan semangat siswa sebelum menerima materi. Kegiatan ini dilakukan agar siswa merasa lebih nyaman, rileks, dan siap mengikuti rangkaian pembelajaran. Pemaparan materi kemudian dilaksanakan sesuai dengan rundown yang telah disusun dalam Program Edukasi Konten Kreatif. Kegiatan pelaksanaan dibagi ke dalam lima (5) sesi pembelajaran.

Sesi pertama disampaikan oleh Putri Asdatul Permatasari dengan materi public speaking dasar. Materi ini menekankan pada keberanian siswa untuk berbicara di depan

DedikasiMU (Journal of Community Service)**Volume 8, Nomor 1, Maret 2026**

kelas dengan sikap percaya diri. Siswa dilatih untuk berdiri dengan postur yang baik, melakukan kontak mata, menampilkan ekspresi wajah yang sesuai, serta berbicara dengan suara yang jelas. Selain itu, siswa juga dibimbing untuk membuka dan menutup pembicaraan dengan sopan, membiasakan diri mendengarkan saat teman berbicara, berani menjawab pertanyaan, serta berlatih berbicara secara bergantian agar terbiasa tampil di depan umum. Dokumentasi penyampaian materi pertama yaitu public speaking sesuai pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi pemaparan materi Public Speaking

Sesi kedua disampaikan oleh Mohammad Fikri Pratama dengan materi tutorial pembuatan video kreatif menggunakan aplikasi CapCut. Pada sesi ini, siswa diperkenalkan pada aplikasi CapCut, mulai dari persiapan bahan video, pembuatan proyek baru, teknik memotong dan menyusun klip, penambahan teks, efek, transisi, serta musik. Selain itu, siswa juga mempelajari pengaturan warna dan filter hingga tahap pratinjau, penyempurnaan, dan penyimpanan video untuk dibagikan melalui media sosial. Dokumentasi penyampaian materi pembuatan video kreatif sesuai dengan Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi pemaparan materi Pembuatan Video Kreatif

DedikasiMU (Journal of Community Service)**Volume 8, Nomor 1, Maret 2026**

Sesi ketiga didampingi oleh Farhan Nuruddin, yang berfokus pada praktik di luar kelas mengenai teknik pengambilan video yang baik dan benar. Pada sesi ini, siswa mendapatkan pengalaman langsung terkait cara menentukan sudut pengambilan gambar, pencahayaan, serta kestabilan kamera agar video yang dihasilkan lebih menarik dan berkualitas. Dokumentasi kegiatan di luar kelas dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Dokumentasi pendampingan take video content

Sesi keempat kembali disampaikan oleh Putri Asdatul Permatasari dengan materi pembuatan website sederhana menggunakan Canva. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan Canva sebagai alat desain website, pemilihan template, pengaturan halaman dan tata letak, penambahan teks, gambar, ikon, dan warna, pengelolaan navigasi sederhana, serta penyesuaian desain agar mudah dibaca dan menarik. Siswa juga dibimbing dalam proses menyimpan dan mempublikasikan website agar dapat diakses secara daring. Dokumentasi pendampingan siswa saat materi website sederhana bisa dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Dokumentasi Pendampingan siswa saat materi pembuatan website.

Sesi terakhir, yaitu sesi kelima, didampingi oleh Mohammad Fikri Pratama dan Farhan Nuruddin. Pada sesi ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menentukan topik dan bahan konten website yang akan dikembangkan. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kerja sama, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam mengembangkan ide agar tampilan website menjadi lebih menarik. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama pada materi pembuatan website sederhana menggunakan Canva. Program Edukasi Konten Kreatif dirancang dengan pendekatan

pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa Sekolah Dasar dapat belajar teknologi



digital dalam suasana yang aktif, interaktif, dan tidak membosankan.

Gambar 5. Dokumentasi saat presentasi hasil karya website siswa

Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dalam pelaksanaan Program Edukasi Konten Kreatif adalah tahap evaluasi pelatihan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta respons siswa terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Proses evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap keterlibatan peserta selama mengikuti kegiatan pelatihan, meliputi keaktifan dalam menerima materi, partisipasi saat praktik, serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sebagai hasil dari proses pelatihan. Evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk menilai keberhasilan program dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan.

Pada tahap ini hasil karya siswa berupa video kreatif dan website sederhana ditelaah untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Karya-karya terbaik kemudian dipilih dan ditampilkan di depan kelas sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan kreativitas siswa. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk melihat hasil karya teman-temannya serta mendorong munculnya rasa bangga dan percaya diri terhadap karya yang telah dihasilkan. Dokumentasi saat bersama-sama menyaksikan hasil video content kreatif yang dibuat para siswa di depan kelas seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Dokumentasi saat melihat hasil content bersama guru dan siswa di dalam kelas

DedikasiMU (Journal of Community Service)**Volume 8, Nomor 1, Maret 2026**

Selain ditampilkan di kelas, hasil karya siswa juga dibagikan melalui media sosial, baik melalui akun pribadi siswa maupun akun resmi milik sekolah, sesuai dengan kesepakatan yang telah ditetapkan bersama. Publikasi ini bertujuan untuk memberikan penghargaan terhadap hasil belajar siswa serta memperluas dampak positif kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan hasil evaluasi Program Edukasi Konten Kreatif mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa Sekolah Dasar sebagai bagian dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar mengenai penggunaan teknologi digital, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara kreatif dan produktif melalui pembuatan konten video dan website sederhana. Tahap evaluasi ini menjadi indikator bahwa kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dapat mendukung peningkatan kreativitas dan literasi digital siswa Sekolah Dasar serta memberikan kontribusi nyata dalam pemanfaatan teknologi secara positif di lingkungan pendidikan dan masyarakat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program Edukasi Konten Kreatif yang dilaksanakan pada siswa Sekolah Dasar di beberapa sekolah wilayah Sidoarjo merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis pelatihan yang mampu memberikan pengalaman belajar bermakna dalam pengembangan kreativitas dan literasi digital siswa. Melalui kombinasi pelatihan tatap muka dan pendampingan daring, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman dasar mengenai public speaking, pembuatan konten video, dan pembuatan website sederhana, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk karya digital nyata. Keterlibatan aktif dan antusiasme siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang interaktif dan aplikatif efektif dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi digital ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam menumbuhkan kepercayaan diri, kreativitas, serta kemampuan literasi digital siswa Sekolah Dasar sejak dini sebagai bagian dari peran perguruan tinggi dalam pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 4, 346–354.
- Digital, L. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Resti Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Rizka Annisa Wati Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Salamun Ma ' Arif Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Syarifuddin Universitas Sriwijaya , Palembang , Indonesia Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Effendi, M. I., Sukma, R., Dewi, I., & Nurjanah, L. (2024). Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Aplikasi Sederhana Berbasis Canva Web Prototype. 4(3), 2256–2266.

- Fathurohman, I., Amri, M. F., & Septiyanto, A. (2023). Integrating STEM based Education for Sustainable Development (ESD) to Promote Quality Education : A Systematic Literature Review. 9(11), 1052–1059. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4430>
- Hayati, I., & Hasanah, I. A. (2025). Growing Digital Literacy Through YouTube-Based Learning Innovations in Elementary Schools Menumbuhkan Literasi Digital Melalui Inovasi Pembelajaran berbasis YouTube di Sekolah Dasar. 8(2), 794–807.
- Indonesia, G. P., Saifuddin, M. F., Putra, L. D., Dahlan, U. A., & Dahlan, U. A. (2024). Digital Literacy in Elementary School: A Systematic Literature Review. 5(2), 86–99. <https://doi.org/10.30870/gpi.v5i2.24830>
- Latifah, N., & Mil, S. (2025). Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Workshop Media Edukasi Digital di SMA Tadika Pertiwi Depok. 5, 20–31. <https://doi.org/10.33752/dinamis.v5i1.8960>
- Mardatillah, B., Wulandari, I., & Zulfiati, H. M. (2025). Penggunaan Deep Learning dalam Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Pengembangan Karakter : Sebuah Tinjauan Pustaka Sistematis. 5(2), 175–190.
- Mastoah, I., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2022). MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MENGGUNAKAN MEDIA GAME EDUKASI KREATIF Improving Digital Literature Using Creative Educational Game Media. 9(1), 69–80.
- Naila, I., Ridlwan, M., Haq, M. A., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. M., Bahasa, P., Surabaya, U. M., Komputer, T., & Surabaya, U. M. (2021). LITERASI DIGITAL BAGI GURU DAN SISWA SEKOLAH DASAR : ANALISIS KONTEN DALAM PEMBELAJARAN. 7(2), 116–122.
- Putri, N. A. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi CapCut dan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa. 1(1), 27–33.
- Sd, B. G., Di, M., Medan, K., & Ginting, N. (2018). Pengembangan Program Pembelajaran Tematik Terpadu. 2(2).
- Yogyakarta, D. I. (2023). Peningkatan Kompetensi Penyusunan Soal Literasi melalui Pelatihan dengan Pola In-On-In. 8(3), 627–633.