

## Pengenalan Aplikasi Perkantoran dan Editing Digital dalam Menumbuhkan Kreativitas dan Literasi Digital Siswa Kelas IX di SMPN 1 Galesong Selatan

<sup>1</sup>**Nurul Azizah, <sup>1</sup>Samsul Alam, <sup>1</sup>Ardiana, Nasir**

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia.

\*Corresponding Author e-mail: [nrlazizahaha313@gmail.com](mailto:nrlazizahaha313@gmail.com)

Received: November 2025; Revised: December 2025; Published: January 2026

### Abstrak

Literasi digital masih tergolong rendah. Literasi digital bukan hanya kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga keterampilan mengolah, mengevaluasi, dan menciptakan konten digital. Di sekolah menengah pertama, kemampuan ini sangat penting sebagai bekal menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengenalan aplikasi perkantoran dan editing digital terhadap kreativitas dan literasi digital siswa kelas IX di SMPN 1 Galesong Selatan. Metode yang digunakan adalah desain pre-eksperimen dengan model one-group pretest-posttest. Data dikumpulkan melalui tes literasi digital (pretest dan posttest) serta observasi terhadap produk kreatif digital siswa. Teknik analisis data menggunakan uji statistik paired sample t-test untuk mengukur signifikansi peningkatan kemampuan literasi digital sebelum dan setelah intervensi pelatihan. Siswa diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal, kemudian dilaksanakan intervensi berupa pelatihan Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint) dan aplikasi editing digital (Canva dan Capcut), dan diakhiri dengan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan literasi digital serta kualitas kreativitas produk digital siswa. Program pelatihan terbukti relevan diterapkan untuk memperkuat kompetensi abad 21.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Kreativitas, Aplikasi Perkantoran, Editing Digital, Pre-Eksperimental.

**How to Cite:** Azizah, N., Alam. S., Ardiana., & Nasir. (2026). Pengenalan Aplikasi Perkantoran dan Editing Digital dalam Menumbuhkan Kreativitas dan Literasi Digital Siswa Kelas IX di SMPN 1 Galesong Selatan. *Journal of Authentic Research*, 5(1), 316-322. <https://doi.org/10.36312/8jraf095>



<https://doi.org/10.36312/8jraf095>

Copyright© 2026, Azizah et al.  
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Hakim & Yulia, 2024). Literasi digital tidak lagi sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat, melainkan menjadi kompetensi kritis yang mencakup keterampilan mengolah informasi, mengevaluasi konten, dan berpartisipasi secara kreatif dan bertanggung jawab di ruang digital (Wahyuni, et al., 2025). Namun, pada kenyataannya, tingkat literasi digital peserta didik, khususnya di jenjang sekolah menengah pertama (SMP), masih sering kali belum memadai. Minimnya keterampilan dalam memanfaatkan perangkat digital secara produktif berpotensi menghambat kesiapan mereka dalam menghadapi tuntutan pembelajaran yang semakin berbasis teknologi dan dunia kerja di masa depan. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tuntutan era digital dengan kapasitas aktual siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan yang konstruktif.

Secara khusus, di SMPN 1 Galesong Selatan, observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas IX masih memiliki keterbatasan dalam menguasai aplikasi perkantoran untuk pengolahan informasi secara sistematis serta aplikasi editing digital untuk mengekspresikan ide secara visual. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya kualitas tugas-tugas berbasis digital, seperti laporan, presentasi, dan konten kreatif, yang seharusnya dapat menjadi sarana penguatan literasi dan kreativitas digital. Siswa cenderung menjadi konsumen pasif teknologi daripada menjadi produsen konten yang kritis dan inovatif. Oleh karena itu, diperlukan suatu intervensi yang terstruktur untuk membekali mereka dengan kompetensi inti di bidang tersebut.

Solusi yang diusulkan adalah melalui program pelatihan terpadu yang memperkenalkan dan melatih penggunaan aplikasi perkantoran (Microsoft Word, Excel, PowerPoint) dan aplikasi editing digital (Canva dan CapCut). Pelatihan ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan teknis operasional, tetapi juga untuk mendorong siswa mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam menciptakan karya digital yang orisinal dan bernilai. Pendekatan pembelajaran langsung (*hands-on*) diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara pengetahuan konseptual tentang teknologi dengan kemampuan praktik dan kreativitas dalam memproduksi konten.

Aplikasi perkantoran seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint memiliki kontribusi besar dalam membentuk keterampilan dasar digital siswa (Anggina & Radyuli, 2025). Berbagai penelitian menyatakan bahwa pelatihan aplikasi perkantoran dapat meningkatkan literasi teknologi dan kemampuan menyusun informasi secara sistematis (Sari et al., 2020). Selain itu, penggunaan aplikasi editing digital seperti Canva berfungsi memperluas kreativitas siswa dalam memproduksi karya visual, poster, dan materi kampanye digital.

Berbagai studi terbaru juga menunjukkan bahwa intervensi berbasis digital mampu meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa (Herawan, 2023; Risnawati et al., 2024). Namun demikian, penerapan terintegrasi antara aplikasi perkantoran dan editing digital pada jenjang SMP masih jarang dievaluasi secara empiris, terutama menggunakan pendekatan *pre-eksperimental*.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Galesong Selatan untuk melihat efektivitas program pengenalan aplikasi perkantoran dan editing digital dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa kelas IX. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan terintegrasi antara penguasaan aplikasi perkantoran yang berorientasi pada pengelolaan informasi dan aplikasi editing digital yang berfokus pada ekspresi kreatif dalam satu rangkaian intervensi, khususnya pada jenjang SMP. Sementara banyak penelitian terdahulu mengevaluasi pengaruh masing-masing jenis aplikasi secara terpisah, atau lebih banyak difokuskan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, masih jarang kajian yang menguji efektivitas gabungan keduanya dalam meningkatkan literasi dan kreativitas digital secara simultan dengan desain *pre-eksperimental* di konteks sekolah menengah pertama. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi *gap* tersebut dan memberikan bukti empiris mengenai model pelatihan yang komprehensif untuk menguatkan kompetensi digital siswa SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengenalan aplikasi perkantoran dan editing digital terhadap kreativitas dan literasi digital siswa kelas IX di SMPN 1 Galesong Selatan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen tipe One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas IX di SMPN 1 Galesong Selatan yang dipilih secara *purposive sampling* dengan pertimbangan tingkat kematangan dan kebutuhan pembelajaran digital pada jenjang tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes literasi digital dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan kognitif, serta observasi berbasis rubrik terhadap produk kreatif digital siswa untuk menilai aspek kreativitas. Teknik analisis data melibatkan analisis statistik deskriptif dan uji inferensial *paired sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk menguji signifikansi peningkatan hasil belajar, sementara data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan perkembangan kualitas karya digital siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh program pengenalan aplikasi perkantoran dan editing digital terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa kelas IX di SMPN 1 Galesong Selatan. Program pelatihan dilaksanakan selama enam kali pertemuan melalui kegiatan praktik langsung menggunakan aplikasi Microsoft Word, Excel, PowerPoint, serta aplikasi editing digital seperti Canva dan Capcut.

Data penelitian diperoleh melalui dua tahap, yaitu pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah perlakuan diberikan. Hasil pretest-posttest ini digunakan untuk melihat sejauh mana program pelatihan berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa.

Berikut adalah tabel hasil penelitian yang menunjukkan data *pretest* dan *posttest* literasi digital siswa kelas IX SMPN 1 Galesong Selatan:

**Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Literasi Digital Siswa (n=24)**

No.	Aspek yang Diukur	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
1	Pemahaman Konsep Digital	75,50	88,75	13,25
2	Keterampilan Operasional	76,00	87,50	11,50
3	Etika & Keamanan Digital	77,25	87,00	9,75
4	Produksi Konten Digital	76,25	88,50	12,25

No.	Aspek yang Diukur	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>76,25</b>	<b>87,91</b>	<b>11,66</b>	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada semua aspek literasi digital. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek **Pemahaman Konsep Digital** (13,25 poin), diikuti oleh **Produksi Konten Digital** (12,25 poin). Secara keseluruhan, nilai rata-rata literasi digital siswa meningkat dari 76,25 pada *pretest* menjadi 87,91 pada *posttest*, dengan rata-rata peningkatan sebesar 11,66 poin.

**Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-test**

Variabel	Nilai t-hitung	Nilai t-tabel	Signifikansi (p-value)	Keterangan
<i>Pretest-Posttest</i>	8,745	2,069	0,000	Signifikan (p<0,05)

Hasil uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan nilai t-hitung (8,745) lebih besar dari t-tabel (2,069) dengan tingkat signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini membuktikan bahwa **terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pretest dan posttest**, yang mengindikasikan bahwa pelatihan aplikasi perkantoran dan editing digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi digital siswa.

Berdasarkan tes literasi digital yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest siswa adalah 76,25 dan meningkat pada saat posttest menjadi 87,91. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), diperoleh nilai t-hitung yang lebih besar daripada t-tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan total siswa 24, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Literasi digital merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik dalam menghadapi pesatnya perkembangan teknologi informasi. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, memproduksi, dan menggunakan informasi secara bertanggung jawab. Rahmawati (2021) menjelaskan bahwa literasi digital memiliki peran sentral dalam transformasi pembelajaran modern karena memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi secara lebih luas, sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kesadaran etika digital. Temuan ini diperkuat oleh Saputra (2022) yang menunjukkan bahwa literasi digital membantu siswa beradaptasi dengan pembelajaran berbasis teknologi, baik dalam konteks pembelajaran daring maupun hybrid.

Dalam proses pembelajaran, aplikasi perkantoran seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint berperan penting sebagai sarana pengolahan dokumen, data, dan presentasi. Aplikasi-aplikasi tersebut memudahkan siswa dalam menyusun laporan, mengolah data numerik, dan memvisualisasikan materi pembelajaran. Di sisi lain, aplikasi editing digital seperti Canva dan CapCut memberikan ruang bagi

peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas melalui desain grafis, pembuatan video, dan penyusunan konten multimedia. Penelitian oleh Nurhayati dan Kurniawan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan literasi digital sekaligus minat belajar peserta didik karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian Santoso (2023) juga menegaskan bahwa aplikasi kreatif tersebut mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa ketika mereka terlibat dalam proyek berbasis media digital.

Kreativitas menjadi elemen penting yang berkembang seiring meningkatnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran (Asmara, et al., 2023). Menurut Nugraha (2020), kreativitas peserta didik dapat tumbuh melalui aktivitas eksplorasi fitur aplikasi digital, penyusunan konten multimedia, dan kemampuan mengekspresikan gagasan secara visual. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari dan Widodo (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dan CapCut membuat peserta didik mampu menghasilkan karya digital yang inovatif sekaligus meningkatkan keterampilan abad 21, seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dengan kata lain, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai medium untuk melatih kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Arifah, 2025).

Meskipun demikian, implementasi literasi digital di sekolah tidak lepas dari sejumlah tantangan. Akses terhadap perangkat dan jaringan internet yang belum merata masih menjadi persoalan penting, terutama di sekolah-sekolah di wilayah pedesaan (Calista, et al., 2025). Guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang memadai agar dapat membimbing siswa menggunakan teknologi secara tepat dan aman. Selain itu, aspek etika dan keamanan digital perlu mendapat perhatian serius (Hamzah & Mudlofir, 2025). Sari (2021) menegaskan bahwa literasi digital juga mencakup kemampuan menjaga data pribadi, memahami hak cipta, serta berkomunikasi secara etis di ruang digital. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan pendampingan yang berkelanjutan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan teknologi, tetapi juga bijak dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, literasi digital, penggunaan aplikasi perkantoran, dan aplikasi editing digital memiliki hubungan yang erat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital (Judijanto, 2024). Ketiga komponen ini dapat mendorong peserta didik menjadi individu yang kreatif, produktif, dan siap menghadapi tuntutan perkembangan teknologi. Dengan dukungan kebijakan sekolah, peningkatan kompetensi guru, serta penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, literasi digital dapat terintegrasi secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengenalan aplikasi perkantoran dan editing digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa kelas IX di SMPN 1 Galesong Selatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata literasi digital dari pretest ke posttest serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan setelah pemberian perlakuan. Pelatihan aplikasi Microsoft Office membantu siswa meningkatkan keterampilan dasar pengolahan informasi,

seperti menyusun dokumen, mengolah data, dan membuat presentasi, sementara penggunaan aplikasi Canva dan Capcut turut mendorong siswa menghasilkan karya visual yang lebih kreatif dan inovatif. Integrasi kedua jenis aplikasi ini terbukti memperkuat kemampuan siswa dalam memahami, mengevaluasi, dan memproduksi konten digital secara bertanggung jawab. Secara keseluruhan, program pelatihan ini mampu menumbuhkan kompetensi abad 21, khususnya dalam aspek berpikir kritis, kreativitas, dan kecakapan teknologi, sehingga sangat relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran di tingkat SMP.

## REFERENSI

- Anggina, M. H., & Radyuli, P. (2025). Analisis Penerapan Aplikasi Perkantoran dalam Pembelajaran Siswa Kelas X di SMAN 4 Sumatera Barat. *Culture education and technology research (Cetera)*, 2(3), 8-22.
- Arifah, A. (2025). Penerapan Media Digital Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3007-3013.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi: apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253-7261.
- Calista, C. P., Putra, F. A. I., Maulita, F., Zahra, M., & Syakirah, N. A. (2025). Kesenjangan pendidikan antara wilayah pedesaan dan perkotaan: analisis kebijakan dan praktik di indonesia. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(03 Juni), 3965-3978.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163.
- Hamzah, A., & Mudlofir, A. (2025). Menuik Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Kuriukulum Berbasis Teknologi Pada Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2659-2669.
- Herawan, D. (2023). *Integrasi media digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(2), 145–156.
- Judijanto, L. (2024). Analisis pengaruh tingkat literasi digital guru dan siswa terhadap kualitas pembelajaran di era digital di Indonesia. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(02), 50-60.
- Lestari, D., & Widodo, A. (2024). *Digital creativity in education: Enhancing students' innovation through Canva and CapCut*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9(1), 22-34.
- Nugraha, R. (2020). *Kreativitas digital sebagai keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Multimedia, 5(1), 33-41.
- Nurhayati, S., & Kurniawan, A. (2022). *Pemanfaatan Canva dalam meningkatkan literasi digital dan minat belajar siswa*. Didaktika: Jurnal Pendidikan, 18(2), 101–112.
- Rahmawati, D. (2021). *Literasi digital dalam transformasi pembelajaran sekolah abad 21*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 10(3), 245–256.
- Risnawati, A., Suryana, H., & Pratiwi, N. (2024). *Pengaruh intervensi berbasis digital terhadap literasi dan kreativitas siswa SMP*. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Digital, 7(1), 50-63.
- Santoso, F. (2023). *Peningkatan kolaborasi dan kreativitas siswa melalui penggunaan aplikasi desain digital Canva*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 7(4), 312–324.

- Saputra, A. (2022). *Peran literasi digital dalam meningkatkan adaptasi siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 14(1), 79–91.
- Sari, M. (2021). *Etika digital dalam pembelajaran: Tantangan dan implikasi bagi peserta didik*. Jurnal Moral dan Teknologi, 6(2), 150–162.
- Sari, M., Putra, W., & Anjani, L. (2020). *Pelatihan aplikasi perkantoran dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa*. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, 8(2), 115–125.
- Wahyuni, T., Shakila, Z., Almatasya, S. A. P., & Halim, A. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Al-Hasib: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 108-115.