



Peningkatan Literasi Teknologi Informasi melalui Pelatihan Dasar Microsoft Word bagi Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Bengkulu

(Improving Information Technology Literacy through Basic Microsoft Word Training for Students of Muhammadiyah 2 Elementary School, Bengkulu)

**Regiza Dara Lista^{1*}, Sri Handayani², Surya Ade Saputera³, Rita Wati⁴,
Bintang Akbar Salsabila⁵, Ageng Pamora⁶, Seftianto⁷**

^{1,2,3,5,6,7}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu,
Kota Bengkulu

⁴Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu,
Kota Bengkulu

*email: regizadaral@gmail.com

Diterima: 27 Februari 2026, Diperbaiki: 07 Maret 2026, Disetujui: 10 Maret 2026

Abstract. *This community service activity aimed to improve the skills of fifth-grade students in using Microsoft Word through hands-on practice and interactive evaluation based on Kahoot! for eight students. The implementation method included an opening stage, delivery of material on the basic functions and use of the main menu of Microsoft Word, hands-on practice in turns using laptops with intensive assistance, and a final evaluation through an interactive Kahoot! quiz to measure the students' level of understanding. The results of the community service show that 5 students (72%) are in the very good understanding category and 3 students (28%) are in the fairly good understanding category, so that all students have achieved the minimum level of understanding expected. This activity also increased student motivation and participation because the learning process was conducted in an active and enjoyable manner. With a limited number of students, guidance could be provided optimally, making the learning process more effective. The recommendation from this activity is the need for continuous practice with more varied and gradual material so that students' skills in operating Microsoft Word will improve and can be applied in their daily learning tasks.*

Keywords: *Learning Practices, Microsoft Word, Information Technology, Digital Literacy, Elementary School*

Abstrak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas V dalam menggunakan Microsoft Word melalui metode praktik langsung dan evaluasi interaktif berbasis Kahoot! pada siswa berjumlah 8 orang. Metode pelaksanaan meliputi tahap pembukaan, penyampaian materi mengenai fungsi dasar dan penggunaan menu utama Microsoft Word, praktik langsung secara bergantian menggunakan laptop dengan pendampingan intensif, serta evaluasi akhir melalui kuis interaktif Kahoot! untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa 5 siswa (72%) berada pada kategori sangat paham dan 3 siswa (28%) berada pada kategori cukup paham, sehingga seluruh siswa mencapai tingkat pemahaman minimal yang diharapkan. Kegiatan ini juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena proses pembelajaran dilakukan secara aktif dan menyenangkan. Dengan jumlah siswa yang terbatas, pendampingan dapat dilakukan secara optimal sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Rekomendasi dari kegiatan ini adalah perlunya pelaksanaan praktik secara berkelanjutan dengan materi yang lebih variatif dan bertahap agar keterampilan siswa dalam mengoperasikan Microsoft Word semakin meningkat serta dapat diterapkan dalam tugas pembelajaran sehari-hari.

Kata kunci: Praktik Pembelajaran, Microsoft Word, Teknologi Informasi, Literasi Digital, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital telah memberikan dampak

yang signifikan terhadap sistem pendidikan di berbagai jenjang. Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut peserta didik untuk memiliki kompetensi dasar dalam penggunaan teknologi sejak usia dini (Irwan & Kamarudin, 2021). Penguasaan keterampilan komputer menjadi bagian penting dalam membentuk kesiapan generasi muda dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat serta meningkatnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran (Darafista et al., 2024).

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan kemampuan kognitif dan keterampilan siswa. Pada jenjang sekolah dasar, pengenalan teknologi informasi secara terarah dapat membantu meningkatkan literasi digital serta menumbuhkan minat belajar berbasis teknologi (Pratiwi et al., 2022). Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap fungsi dan manfaat teknologi dalam mendukung aktivitas pembelajaran (Harefa et al., 2024). Oleh karena itu, pengenalan aplikasi dasar komputer seperti pengolah kata menjadi langkah awal yang strategis dalam membangun kompetensi digital siswa.

Salah satu perangkat lunak pengolah kata yang paling banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Microsoft Word. Aplikasi ini merupakan bagian dari paket Microsoft Office yang berfungsi untuk membuat, mengedit, dan memformat dokumen teks secara sistematis (Mulyadi et al., 2025). Penguasaan Microsoft Word memberikan manfaat bagi siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah, membuat laporan sederhana, serta melatih keterampilan mengetik dan menyusun dokumen secara rapi dan terstruktur (Wardhanie & Lebdaningrum, 2022).

Namun demikian, berdasarkan observasi awal di SD Muhammadiyah 2, masih ditemukan siswa yang belum memahami penggunaan dasar Microsoft

Word secara optimal. Sebagian siswa hanya mengenal fungsi mengetik tanpa memahami fitur format teks, pengaturan paragraf, maupun penyimpanan dokumen dengan benar. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pelatihan dasar yang terstruktur guna meningkatkan kompetensi teknologi informasi siswa sejak dini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dasar Microsoft Word menjadi salah satu solusi yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut (Naimah et al., 2024). Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya diperkenalkan pada fungsi dasar aplikasi, tetapi juga diberikan kesempatan praktik langsung sehingga terjadi peningkatan keterampilan secara nyata. Pengabdian ini berkontribusi dalam mendukung penguatan literasi digital di lingkungan sekolah dasar serta sejalan dengan upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang teknologi informasi (Pande et al., 2023).

Dengan demikian, pelatihan dasar Microsoft Word bagi siswa SD Muhammadiyah 2 menjadi penting sebagai langkah strategis dalam pengenalan teknologi informasi sejak dini. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi pengolah kata serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pendekatan partisipatif menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan langsung dalam membangun pemahaman melalui praktik dan interaksi. Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa pembelajaran aktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan

hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Bond et al., 2020; Børte et al., 2020). Keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran juga terbukti memperkuat pemahaman konseptual dan retensi jangka panjang (Theobald et al., 2020).

Kegiatan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Bengkulu dengan sasaran siswa kelas V. Pemilihan kelas V didasarkan pada kesiapan literasi dasar dan perkembangan kognitif yang memungkinkan siswa memahami instruksi sistematis dalam penggunaan teknologi sederhana. Studi terbaru menunjukkan bahwa literasi digital pada jenjang sekolah dasar menjadi fondasi penting dalam mendukung kesiapan belajar abad ke-21 (Vuorikari et al., 2022; Falloon, 2020). Pada tahap ini, siswa mulai terpapar tugas berbasis komputer sehingga pengenalan aplikasi pengolah kata menjadi relevan dan kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran (Siddiq et al., 2021).

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah penyampaian materi mengenai pengenalan laptop dan dasar-dasar penggunaan Microsoft Word. Penyampaian dilakukan melalui demonstrasi langsung agar siswa dapat mengamati langkah-langkah penggunaan perangkat secara sistematis. Pendekatan demonstratif yang dikombinasikan dengan penjelasan eksplisit terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman prosedural pada pembelajaran berbasis teknologi (Schindler et al., 2021; Moreno-Guerrero et al., 2020). Penjelasan mencakup fungsi laptop, cara penggunaan yang benar, membuka program Microsoft Word, mengetik teks, mengatur ukuran dan jenis huruf, serta menyimpan dokumen.

Tahap kedua adalah praktik langsung. Siswa diminta membuat dokumen sederhana yang memuat judul dan satu paragraf teks. Pembelajaran berbasis praktik atau experiential learning terbukti meningkatkan keterampilan digital dan kepercayaan diri siswa dalam

menggunakan teknologi (Campos et al., 2021). Pendampingan selama praktik juga penting untuk memastikan setiap siswa dapat mengikuti langkah-langkah dengan baik, karena dukungan langsung dari fasilitator meningkatkan efektivitas pembelajaran teknologi di sekolah dasar (López-Belmonte et al., 2020).

Tahap terakhir adalah evaluasi melalui kuis interaktif menggunakan platform Kahoot!. Integrasi game-based learning dalam evaluasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa secara signifikan (Wang & Tahir, 2020). Penelitian lanjutan juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses evaluasi pembelajaran (Bicen & Kocakoyun, 2021; Prieto et al., 2022). Penggunaan kuis interaktif tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu guru memperoleh umpan balik cepat mengenai tingkat pemahaman siswa (Ismail & Mohammad, 2021).

Evaluasi kegiatan dilakukan berdasarkan keaktifan siswa selama pelatihan, kemampuan menyelesaikan tugas praktik, serta hasil kuis yang diperoleh. Pendekatan evaluasi berbasis performa dan partisipasi aktif dinilai lebih komprehensif dalam mengukur pencapaian kompetensi dibandingkan tes tertulis semata (Sailer et al., 2021). Keberhasilan kegiatan ditandai dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap penggunaan dasar Microsoft Word serta tingginya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa integrasi teknologi yang dirancang secara pedagogis dapat meningkatkan literasi digital dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (OECD, 2021; Redecker, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan pelatihan Praktik Microsoft Word dan evaluasi pembelajaran melalui kuis menggunakan Kahoot!

dilaksanakan dengan jumlah peserta sebanyak 8 orang siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dasar siswa dalam mengoperasikan Microsoft Word serta mengukur tingkat pemahaman mereka melalui media evaluasi yang interaktif dan menyenangkan.

Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan yang berlangsung secara tertib dan kondusif. Pada tahap ini, perwakilan tim PKL menyampaikan salam pembuka serta menjelaskan secara singkat tujuan dan rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan. Siswa diberikan gambaran umum mengenai pentingnya keterampilan komputer, khususnya penggunaan Microsoft Word, dalam mendukung aktivitas pembelajaran di sekolah. Suasana pembukaan berlangsung hangat dan komunikatif sehingga siswa terlihat siap mengikuti kegiatan hingga selesai.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pelatihan

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sambutan dan arahan dari Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Dalam penyampaianya, DPL memberikan motivasi kepada siswa agar memanfaatkan kesempatan pelatihan ini dengan sebaik-baiknya. DPL juga menekankan pentingnya penguasaan teknologi di era digital saat ini, terutama keterampilan dasar seperti mengetik dokumen, mengatur format tulisan dan menyimpan file dengan benar.

Arahan tersebut bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa bahwa keterampilan komputer merupakan bagian penting.



Gambar 2. Penyampaian Materi Dari DPL

Setelah sesi sambutan selesai, kegiatan memasuki tahap penyampaian materi oleh anggota PKL. Pada tahap ini, pemateri menjelaskan secara rinci mengenai tampilan antarmuka Microsoft Word, fungsi menu Home, pengaturan font, ukuran huruf, perataan paragraf, serta cara menyimpan dokumen. Penjelasan diberikan secara bertahap dan menggunakan contoh langsung yang ditampilkan melalui layar proyektor agar siswa dapat mengikuti dengan mudah. Interaksi dua arah juga terlihat ketika siswa mengajukan pertanyaan terkait fungsi-fungsi tertentu dalam Microsoft Word.



Gambar 3. Penyampaian Materi oleh Anggota PKL

Tahap berikutnya adalah praktik langsung. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan laptop secara bergantian maupun satu per satu dengan pendampingan langsung dari tim PKL. Dalam sesi praktik ini, siswa diminta mengetik teks sederhana, mengatur jenis dan ukuran huruf, membuat judul dengan format yang berbeda, serta menyimpan dokumen sesuai instruksi.



Gambar 4. Praktik Microsoft Word Menggunakan Laptop

Sebagai tahap akhir, dilakukan uji coba kuis dan pelaksanaan kuis menggunakan aplikasi Kahoot. Sebelum kuis dimulai, pemateri melakukan simulasi singkat cara mengakses Kahoot dengan memasukkan PIN permainan. Setelah semua siswa berhasil masuk, kuis resmi dimulai. Pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan materi praktik Microsoft Word, seperti fungsi menu tertentu, cara

Dengan jumlah siswa yang hanya 8 orang, proses pendampingan berjalan lebih efektif karena setiap siswa dapat dibimbing secara personal ketika mengalami kendala. Suasana praktik terlihat aktif dan kondusif, serta siswa tampak antusias mencoba setiap langkah yang telah dijelaskan sebelumnya.



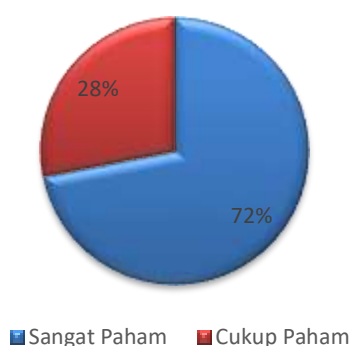
menyimpan dokumen, dan pengaturan format teks. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa dapat melihat skor dan peringkat secara langsung di layar. Kegiatan evaluasi ini tidak hanya mengukur pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan semangat belajar melalui suasana kompetitif yang sehat.



Gambar 5. Uji Coba dan Pelaksanaan Kuis Menggunakan Kahoot!

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, sebagian besar siswa mampu mengikuti praktik dengan baik dan menunjukkan peningkatan pemahaman melalui hasil kuis yang memuaskan. Dari 8 siswa, mayoritas dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan menunjukkan bahwa materi telah dipahami dengan baik. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kombinasi antara praktik langsung dan evaluasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan serta motivasi belajar siswa dalam penggunaan Microsoft Word.

Berdasarkan hasil pelaksanaan praktik Microsoft Word dan evaluasi melalui kuis menggunakan Kahoot!, diperoleh data bahwa dari 8 siswa yang mengikuti kegiatan, sebanyak 5 siswa (72%) berada pada kategori sangat paham dan 3 siswa (28%) berada pada kategori cukup paham. Siswa yang termasuk dalam kategori sangat paham mampu mengoperasikan Microsoft Word secara mandiri, mulai dari mengetik teks, mengatur jenis dan ukuran huruf, mengubah perataan paragraf, hingga menyimpan dokumen dengan benar, serta dapat menjawab pertanyaan kuis dengan tepat dan cepat.



Gambar 6. Diagram Persentase Hasil Praktikum dan Kuis

Sementara itu, siswa dalam kategori cukup paham pada dasarnya telah memahami materi yang diberikan, namun masih memerlukan sedikit arahan dalam mengingat urutan langkah atau fungsi

menu tertentu, meskipun tetap dapat menyelesaikan praktik dengan baik. Secara keseluruhan, 100% siswa telah mencapai tingkat pemahaman minimal cukup paham dan tidak terdapat siswa dalam kategori kurang paham, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran melalui praktik langsung yang dipadukan dengan evaluasi interaktif menggunakan Kahoot berjalan efektif, terlebih dengan jumlah peserta yang hanya 8 orang sehingga memungkinkan pendampingan yang lebih intensif dan suasana belajar yang lebih kondusif.

Peningkatan literasi teknologi informasi pada siswa sekolah dasar merupakan salah satu fokus utama pembelajaran di era digital saat ini. Literasi teknologi tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga kemampuan untuk berpikir kritis dan menggunakan teknologi secara efektif dalam konteks pembelajaran (Falloon, 2020; OECD, 2021). Menurut Vuorikari et al. (2022), kompetensi digital pada usia sekolah dasar sangat penting untuk mendukung kesiapan siswa menghadapi tuntutan akademik dan keterampilan abad ke-21. Penelitian oleh Siddiq et al. (2021) juga menunjukkan bahwa pemberian pelatihan teknologi informasi sejak dini mampu memperkuat fondasi literasi digital siswa secara signifikan.

Pengenalan aplikasi perangkat lunak produktivitas seperti Microsoft Word menjadi salah satu strategi praktis dalam meningkatkan literasi teknologi informasi. Microsoft Word adalah perangkat lunak pengolah kata yang sering digunakan dalam tugas akademik dan kehidupan profesional, sehingga keterampilan dasarnya menjadi modal penting untuk siswa (Rodríguez et al., 2021). Hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan perangkat lunak produktivitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan teknologi siswa secara signifikan (Campos et al., 2021; Sailer et

al., 2021). Selain itu, program pelatihan dengan pendekatan praktik langsung terbukti lebih efektif daripada pembelajaran berbasis ceramah dalam mengembangkan keterampilan teknologi pada siswa sekolah dasar (Theobald et al., 2020; Bicen & Kocakoyun, 2021).

Dalam konteks pelatihan Microsoft Word, pembelajaran yang dirancang secara sistematis mencakup pengenalan antarmuka pengguna, pengetikan teks, pengaturan format, dan penyimpanan dokumen. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *scaffolding* dan pembelajaran berbasis praktik yang dapat membantu siswa membangun keterampilan bertahap dengan dukungan langsung dari pendidik (López-Belmonte et al., 2020; Moreno-Guerrero et al., 2020). Temuan dari Schindler et al. (2021) menunjukkan bahwa pemberian praktik langsung dengan bimbingan meningkatkan keterampilan digital dan kepercayaan diri siswa secara nyata. Hal ini juga diperkuat oleh Wang dan Tahir (2020), yang menemukan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas teknologi berbasis praktik meningkatkan retensi pembelajaran dan pemahaman konsep.

Peningkatan literasi teknologi informasi tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga terkait dengan pemahaman penggunaan teknologi secara bertanggung jawab dan kritis. OECD (2021) menyatakan bahwa literasi digital harus mencakup kemampuan untuk mengevaluasi informasi, berkomunikasi secara efektif, dan menerapkan teknologi dalam berbagai konteks kehidupan. Penelitian oleh Redecker (2020) dan Falloon (2020) juga menegaskan pentingnya aspek etika digital dan kesadaran keamanan siber dalam pendidikan literasi teknologi. Dengan demikian, pelatihan Microsoft Word di sekolah dasar perlu dirancang tidak hanya sebagai keterampilan teknis, tetapi juga sebagai bagian dari pengembangan kecakapan digital yang lebih luas.

Evaluasi hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan

kemampuan siswa dalam penggunaan dasar Microsoft Word, termasuk penguasaan alat format teks dan pengelolaan dokumen digital. Hasil ini konsisten dengan temuan Campos et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pelatihan keterampilan teknologi produktif memberikan dampak positif pada prestasi dan keyakinan siswa terhadap kemampuan digital mereka. Selain itu, studi Prieto et al. (2022) menyebutkan bahwa game-based assessment seperti kuis interaktif dapat memperkuat pemahaman siswa secara menyeluruh dan membuat proses evaluasi lebih menarik. Dengan demikian, integrasi pelatihan Microsoft Word sebagai bagian dari kurikulum literasi teknologi informasi di sekolah dasar merupakan langkah penting untuk memperkuat kompetensi digital siswa di era pembelajaran modern.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan praktik Microsoft Word yang diakhiri dengan evaluasi menggunakan Kahoot dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Dari total 8 siswa, sebanyak 5 siswa (72%) berada pada kategori sangat paham dan 3 siswa (28%) berada pada kategori cukup paham, sehingga seluruh peserta telah mencapai tingkat pemahaman minimal yang diharapkan. Metode pembelajaran yang memadukan penyampaian materi, praktik langsung secara bergantian menggunakan laptop, serta evaluasi interaktif melalui kuis terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengoperasikan Microsoft Word. Jumlah siswa yang relatif sedikit juga menjadi faktor pendukung keberhasilan kegiatan karena memungkinkan pendampingan yang lebih intensif dan suasana belajar yang lebih kondusif.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan praktik Microsoft Word dilakukan secara rutin dan berkelanjutan agar keterampilan siswa semakin

berkembang dan tidak mudah lupa. Guru atau pendamping dapat menambahkan materi lanjutan secara bertahap, seperti penggunaan tabel, penyisipan gambar, atau pengaturan tata letak dokumen yang lebih kompleks. Penggunaan media evaluasi interaktif seperti Kahoot! sebaiknya tetap diterapkan karena terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan semangat belajar siswa. Selain itu, perlu adanya pendampingan tambahan bagi siswa yang masih berada pada kategori cukup paham agar mereka dapat meningkatkan kompetensinya hingga mencapai kategori sangat paham melalui latihan dan bimbingan yang lebih intensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Wali Kelas V, Guru, dan Staf SD Muhammadiyah 2 Bengkulu atas dukungan dan kerja sama yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Kepada siswa kelas V yang telah mengikuti praktik Microsoft Word dan kuis menggunakan Kahoot dengan penuh antusias, serta rekan-rekan mahasiswa yang turut membantu pelaksanaan kegiatan ini. Penghargaan khusus juga disampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2021). Determination of university students' most preferred mobile application for gamification. *World Journal on Educational Technology*, 13(1), 18–30.
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–30.

- Børte, K., Nesje, K., & Lillejord, S. (2020). Barriers to student active learning in higher education. *Teaching in Higher Education*, 25(1), 1–17.
- Campos, N., Ferreira, M. J., & Teixeira, A. (2021). Digital literacy development in primary education. *Education and Information Technologies*, 26, 1–18.
- Darafista, F., Patmisari, P., Aji, G. T. K., & Siswanto, H. (2024). Implementasi program Kampus Mengajar: Pelatihan Microsoft Word untuk meningkatkan kemampuan teknologi bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4(2), 155–166. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i2.164>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence. *Educational Technology Research and Development*, 68, 2449–2472.
- Harefa, R. S., Panjaitan, M. B., & Siahaan, T. M. (2024). Pengaruh model pembelajaran Word Square terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 095136 Negeri Bosar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4, 12230–12242.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). [Judul artikel tidak tersedia]. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ismail, M. A., & Mohammad, J. A. M. (2021). Kahoot: A promising tool for formative assessment. *Education and Information Technologies*, 26, 1–17.
- López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., Moreno-Guerrero, A. J., & Parra-González, M. E. (2020). Mobile learning in education. *Sustainability*, 12(14), 1–15.
- Moreno-Guerrero, A. J., López-Belmonte, J., Marín-Marín, J. A., & Soler-Costa, R. (2020). Scientific development of

- educational technology. *Sustainability*, 12(15), 1–20.
- Mulyadi, J., Khairullah, K., Lista, R. D., & Syahputri, R. (2025). Peningkatan literasi digital siswa sekolah dasar melalui pelatihan teknologi dasar di SDN 56 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 8(4), 759–764. <https://doi.org/10.29303/jppm.v8i4.10176>
- Naimah, Muttaqin, M. F., & Meilina. (2024). Implementasi literasi digital pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75992>
- OECD. (2021). *21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world*. OECD Publishing.
- Pande, N. K. N. N., Putra, D. M. D. U., Ariantini, N. M. S., Putra, P. S. U., & Yanti, N. L. A. D. D. (2023). Pelatihan belajar Microsoft Word melalui media pembelajaran PowerPoint di SD Negeri 2 Sumita. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 35–40. <https://doi.org/10.59458/jwl.v3i1.52>
- Pratiwi, L. P. S., Pramayasa, I. M. H. M., Hendayanti, N. P. N., & Wijaya, I. M. P. P. (2022). Pelatihan dasar-dasar penggunaan Microsoft Word untuk siswa SD N 2 Tulikup Gianyar. *COVIT (Community Service of Health)*, 2(2), 359–369. <https://doi.org/10.31004/covit.v2i2.11891>
- Prieto, M., Barbarroja, J., & Martínez, J. (2022). Gamification and student motivation. *Computers & Education*, 182, 104463.
- Redecker, C. (2020). *European framework for the digital competence of educators*. Publications Office of the European Union.
- Rodríguez, R. P., Gómez, A. J., & Martínez, P. R. (2021). Digital literacy skills in primary education. *Journal of Educational Computing Research*, 59(7), 1–20.
- Sailer, M., Schultz-Pernice, F., & Fischer, F. (2021). Contextual facilitators for learning activities. *Computers in Human Behavior*, 120, 106–116.
- Schindler, L. A., Burkholder, G. J., & Morad, O. A. (2021). Technology integration and student engagement. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(3), 1–20.
- Siddiq, F., Hatlevik, O. E., Olsen, R. V., Throndsen, I., & Scherer, R. (2021). Taking a future perspective on digital competence. *Computers & Education*, 166, 104156.
- Theobald, E. J., Hill, M. J., Tran, E., Agrawal, S., Arroyo, E. N., Behling, S., & Freeman, S. (2020). Active learning narrows achievement gaps. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(12), 6476–6483.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*. Publications Office of the European Union.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of Kahoot! on learning performance. *Computers & Education*, 149, 103818.