

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL ANAK MELALUI PELATIHAN DAN LOMBA INTERAKTIF DALAM PROGRAM “DESA KITA, DESA CERDAS” DI DUSUN TRAYU, TIRTORAHAYU, GALUR, KULON PROGO

ENHANCING CHILDREN’S DIGITAL LITERACY THROUGH TRAINING AND INTERACTIVE COMPETITIONS IN THE “DESA KITA, DESA CERDAS” PROGRAM AT TRAYU HAMLET, TIRTORAHAYU, GALUR, KULON PROGO

Tiara Nurmalla Rose¹, Salima Salsabila², Rokhayati³

^{1,2,3}Universitas Islam Mulia Yogyakarta

Email: nurmallarose2003@gmail.com, salimatkn2@gmail.com, rokhayati@uim-yogya.ac.id

INTISARI

Rendahnya keterampilan literasi digital pada anak-anak di wilayah pedesaan menjadi tantangan dalam menghadapi perkembangan teknologi. Kegiatan pengabdian masyarakat bertema “Desa Kita, Desa Cerdas” dilaksanakan di Dusun Trayu, Tirtorahayu, Galur, Kulon Progo, dengan tujuan meningkatkan keterampilan penggunaan perangkat komputer, penguasaan aplikasi *Canva*, dan kesadaran literasi digital sejak dini. Metode yang digunakan adalah pelatihan berbasis praktik (*hands-on learning*) yang dipadukan dengan lomba interaktif, diikuti oleh dua kelompok sasaran: anak-anak kelas 4 SD hingga kelas 3 SMP untuk pelatihan, dan anak-anak SD kelas 3 ke bawah untuk lomba. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam membuat karya digital, meningkatnya kepercayaan diri melalui presentasi hasil, dan terciptanya suasana kompetisi yang sehat. Selain itu, kegiatan ini mendorong kesadaran masyarakat terhadap pentingnya literasi digital dan membuka peluang kerja sama untuk program serupa di masa mendatang.

Kata kunci: literasi digital, pelatihan, *Canva*, lomba interaktif

ABSTRACT

The low level of digital literacy skills among children in rural areas presents a challenge in keeping up with technological development. The community service program themed “Desa Kita, Desa Cerdas” was conducted in Trayu Hamlet, Tirtorahayu, Galur, Kulon Progo, with the aim of improving computer skills, Canva application mastery, and early digital literacy awareness. The method applied was hands-on training combined with interactive competitions, involving two target groups: students from 4th grade of elementary school to 3rd grade of junior high school for the training session, and 3rd grade elementary students and below for the competition. The results showed an improvement in participants’ ability to create digital works, increased self-confidence through project presentations, and the creation of a healthy competitive atmosphere. Furthermore, the program raised community awareness of the importance of digital literacy and opened opportunities for collaboration in similar programs in the future.

Keywords: digital literacy, training, *Canva*, interactive competition

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, dan interaksi sosial. Di bidang pendidikan, kemajuan teknologi telah membuka peluang besar bagi peserta didik untuk mengakses sumber belajar tanpa batas ruang dan waktu, memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih fleksibel dan interaktif. Namun, peluang tersebut hanya dapat dimanfaatkan secara optimal apabila individu memiliki keterampilan literasi digital yang memadai. Literasi digital tidak hanya berarti mampu mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menilai, dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif, kreatif, dan bertanggung jawab (Soraya, 2023; UNESCO, 2018). Dalam konteks ini, literasi digital menjadi keterampilan esensial yang mendukung peserta didik untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman, mengelola informasi secara bijak, dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pengembangan diri di berbagai bidang.

Lebih jauh lagi, literasi digital juga melibatkan kemampuan untuk berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, berkolaborasi dengan pihak lain, serta menghasilkan konten digital yang positif dan bermanfaat (Ng, 2012). Dengan bekal literasi digital yang kuat, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan potensi akademik maupun non-akademik, seperti pembuatan karya kreatif, publikasi ide, hingga pencarian peluang karier di masa depan. Tanpa keterampilan ini, individu berisiko tertinggal dalam arus globalisasi yang semakin kompetitif. Oleh karena itu, penguasaan literasi digital sejak usia dini menjadi sangat penting, tidak hanya untuk meningkatkan daya saing pribadi, tetapi juga untuk membentuk generasi yang adaptif dan inovatif di era teknologi informasi yang terus berkembang pesat.

Meskipun literasi digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan abad ke-21, kesenjangan digital (*digital divide*) masih menjadi tantangan besar di banyak daerah, terutama di wilayah pedesaan. Keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, infrastruktur internet, dan sumber daya

pembelajaran sering kali menghambat pemerataan kemampuan digital di kalangan pelajar (van Dijk, 2020). Kondisi ini menciptakan ketimpangan kualitas pendidikan antara daerah perkotaan yang umumnya memiliki fasilitas memadai dengan daerah pedesaan yang sarana teknologinya terbatas. Akibatnya, anak-anak di wilayah pedesaan berisiko tertinggal dalam penguasaan keterampilan yang sangat dibutuhkan untuk bersaing di dunia modern, baik di bidang akademik maupun keterampilan praktis. Selain hambatan fasilitas, minimnya tenaga pendidik yang memiliki kompetensi teknologi juga memperburuk kesenjangan tersebut, sehingga literasi digital di daerah pedesaan berkembang dengan sangat lambat.

Salah satu wilayah yang mengalami kondisi tersebut adalah Dusun Trayu, Tirtorahayu, Kecamatan Galur, Kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar anak-anak di dusun ini memiliki keterbatasan dalam mengoperasikan perangkat komputer, belum terbiasa menggunakan aplikasi digital, dan minim pengalaman dalam mengelola informasi yang diperoleh secara daring. Keterbatasan ini bukan hanya

disebabkan oleh faktor fasilitas, tetapi juga kurangnya program pelatihan atau pendampingan yang terstruktur untuk mengajarkan keterampilan digital secara sistematis. Dalam konteks sosial, hal ini berpotensi membatasi peluang anak-anak untuk mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Jika tidak segera diatasi, ketertinggalan keterampilan digital ini dapat berdampak pada berkurangnya daya saing generasi muda di tingkat lokal maupun global.

Menanggapi permasalahan tersebut, tim mahasiswa Universitas Islam Mulia Yogyakarta melalui mata kuliah Leadership & Public Speaking menggagas program pengabdian masyarakat bertema "Desa Kita, Desa Cerdas". Program ini dirancang sebagai intervensi edukatif yang bertujuan meningkatkan keterampilan digital anak-anak melalui pelatihan literasi digital dan penggunaan aplikasi *Canva*. Pelatihan ini tidak hanya membekali peserta dengan keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Selain pelatihan, program ini juga menghadirkan lomba interaktif untuk anak-anak usia sekolah dasar kelas 3 ke bawah. Kegiatan ini dirancang untuk mengasah kreativitas, melatih kerja sama tim, dan membangun rasa percaya diri melalui suasana kompetisi yang sehat. Kombinasi antara pelatihan berbasis praktik (*hands-on learning*) dan aktivitas kompetitif ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mempererat hubungan sosial antara peserta dan fasilitator.

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam menggunakan perangkat komputer serta aplikasi digital sederhana, sehingga mereka lebih terbiasa dan percaya diri dalam mengoperasikan teknologi. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan mengembangkan keterampilan dalam membuat karya digital, seperti presentasi menarik dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Melalui kegiatan ini, anak-anak diharapkan memiliki kesadaran akan pentingnya literasi digital, khususnya dalam mengelola dan menyaring informasi yang diperoleh dari internet. Tidak hanya itu, kegiatan ini juga membantu anak-anak dalam menghadapi

berbagai tantangan di era digital dengan keterampilan yang relevan serta sikap yang positif. Pada akhirnya, kegiatan ini dirancang untuk menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat dan interaktif di kalangan anak-anak, sehingga mereka dapat belajar sekaligus berkreasi dengan cara yang menyenangkan.

Secara teoretis, pembelajaran berbasis pelatihan langsung dengan pendekatan kompetisi kreatif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah (Fadilah Ulfa, 2023; Santrock, 2017). Pelatihan literasi digital sejak dini juga memiliki dampak jangka panjang terhadap kesiapan anak menghadapi perkembangan teknologi di masa depan (Prensky, 2010). Selain itu, penyelenggaraan lomba interaktif dapat membangun rasa percaya diri, melatih keterampilan komunikasi, dan mendorong kerja sama antar peserta (Johnson, 2009).

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini antara lain bagi peserta, yaitu meningkatnya keterampilan teknologi dan kreativitas digital, bertambahnya rasa percaya diri, serta kemampuan berkomunikasi yang lebih baik. Bagi masyarakat, kegiatan ini

diharapkan dapat melahirkan generasi muda yang melek digital serta mampu memanfaatkan teknologi untuk pengembangan diri maupun kemajuan masyarakat secara lebih luas. Sementara itu, bagi penyelenggara, kegiatan ini memberikan pengalaman praktis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, sehingga dapat menjadi bekal berharga untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

Dengan adanya kegiatan "Desa Kita, Desa Cerdas", diharapkan terjadi peningkatan literasi digital anak-anak di Dusun Trayu yang tidak hanya memberi dampak langsung pada keterampilan mereka, tetapi juga membuka peluang bagi pengembangan program serupa di wilayah lain yang memiliki permasalahan sejenis.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat "Desa Kita, Desa Cerdas" dirancang dengan pendekatan pelatihan berbasis praktik dan kompetisi interaktif untuk meningkatkan literasi digital anak-anak di Dusun Trayu, Tirtorahayu, Galur, Kulon Progo. Rancangan kegiatan ini

mengintegrasikan pembelajaran langsung (hands-on learning) melalui penggunaan aplikasi desain grafis *Canva* dan materi literasi digital yang disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta. Kegiatan dilaksanakan pada 25 Januari 2025 di Masjid Trayu, yang dipilih sebagai lokasi utama karena menjadi pusat kegiatan masyarakat setempat dan mudah diakses oleh peserta.

Sasaran utama program ini adalah anak-anak usia sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama. Peserta dibagi menjadi dua kelompok utama: kelompok pertama terdiri dari siswa kelas 4 SD hingga kelas 3 SMP yang mengikuti pelatihan *Canva* dan literasi digital, sedangkan kelompok kedua terdiri dari siswa SD kelas 3 ke bawah yang mengikuti lomba interaktif. Pembagian kelompok ini bertujuan agar materi pelatihan dan aktivitas yang diberikan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan masing-masing kelompok.

Metode pelaksanaan kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan dan pembagian kelompok, dilanjutkan dengan pelatihan *Canva* yang memandu peserta membuat desain presentasi sederhana, serta materi literasi digital yang mencakup

pengenalan perangkat komputer, penggunaan internet secara bijak, dan keterampilan memilah informasi yang benar. Setelah sesi pelatihan, peserta melakukan praktik langsung untuk mengaplikasikan materi yang telah dipelajari. Hasil karya peserta kemudian dipresentasikan di hadapan peserta lain dan panitia, diikuti sesi lomba interaktif untuk kelompok usia yang lebih muda. Kegiatan ditutup dengan penyerahan hadiah dan dokumentasi bersama.

Pelaksanaan pelatihan didukung oleh peralatan teknologi seperti laptop dengan spesifikasi minimal prosesor Intel Core i3, RAM 4 GB, dan koneksi internet yang stabil untuk mengakses *Canva*. Bahan ajar berupa modul pelatihan yang disusun panitia berisi panduan langkah demi langkah penggunaan *Canva* dan ringkasan materi literasi digital. Untuk lomba interaktif, digunakan alat bantu seperti proyektor untuk menampilkan materi dan karya peserta, serta perangkat audio untuk mendukung komunikasi selama kegiatan. Selain itu, perlengkapan seperti *snack* peserta, hadiah lomba, dan alat tulis disediakan untuk menunjang kelancaran acara.

Dengan kombinasi pelatihan, praktik langsung, dan aktivitas lomba,

metode ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan teknologi, kreativitas, dan kepercayaan diri peserta, sekaligus memperkuat interaksi sosial dan semangat kompetisi yang sehat di kalangan anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema “Desa Kita, Desa Cerdas” dilaksanakan pada hari Sabtu, 25 Januari 2025, bertempat di Masjid Trayu, Dusun Trayu, Kalurahan Tirtorahayu, Kapanewon Galur, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi ini dipilih karena merupakan pusat kegiatan warga, memiliki akses yang memadai bagi peserta, dan telah mendapatkan izin serta dukungan dari pihak pengurus masjid dan tokoh masyarakat setempat.



Gambar 1. Foto Bersama Panitia

Sebelum Kegiatan Bersama Dosen Pembimbing.

Pelaksanaan kegiatan melibatkan panitia yang terdiri dari mahasiswa lintas program studi di Universitas Islam Mulia Yogyakarta, yaitu Informatika, Perpustakaan, dan Administrasi Kesehatan, dengan bimbingan tiga dosen pendamping.

Jumlah peserta kegiatan ini sekitar 25 orang yang dibagi ke dalam dua kelompok sasaran. Kelompok pertama terdiri dari anak-anak kelas 4 SD hingga kelas 3 SMP yang mengikuti pelatihan Canva serta materi literasi digital. Sementara itu, kelompok kedua terdiri dari anak-anak SD kelas 3 ke bawah yang mengikuti kegiatan lomba interaktif.

Alur kegiatan dimulai dengan persiapan panitia di kampus dan perjalanan menuju lokasi. Setibanya di lokasi, panitia dan peserta melaksanakan sholat Ashar berjamaah, kemudian dilanjutkan dengan pembukaan acara, sambutan dari perwakilan panitia dan dosen pendamping, serta pembagian kelompok. Setelah itu, kegiatan inti dilaksanakan, meliputi pelatihan *Canva*, pemberian materi literasi digital, lomba interaktif, sesi praktik, presentasi

hasil karya peserta, dan penutupan yang disertai pembagian hadiah.

Suasana kegiatan berlangsung dengan penuh antusiasme. Peserta menunjukkan partisipasi aktif baik saat mengikuti pelatihan maupun saat lomba. Beberapa kendala teknis seperti keterbatasan perangkat laptop dan koneksi internet sempat menjadi hambatan, namun dapat diatasi dengan sistem giliran dan bantuan teknis dari panitia. Dukungan masyarakat dan kehadiran tokoh setempat turut memberikan motivasi bagi peserta, sehingga kegiatan dapat berjalan lancar sesuai rencana.

2. Hasil Pelatihan Canva dan Literasi Digital

Pada sesi awal, peserta diperkenalkan dengan antarmuka *Canva*, fungsi-fungsi dasar seperti memilih template, menambahkan teks, mengatur warna, serta menyisipkan gambar. Pelatihan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan karya sederhana berupa desain presentasi dan poster digital.



Gambar 2. Peserta pelatihan *Canva* sedang mempraktikkan pembuatan desain poster digital dengan bimbingan fasilitator.

Materi literasi digital yang disampaikan mencakup pengenalan perangkat komputer, keterampilan dasar menggunakan internet, serta pentingnya memilah dan memverifikasi informasi yang diperoleh secara daring. Pendekatan yang digunakan adalah *learning by doing*, di mana peserta langsung mempraktikkan keterampilan yang dipelajari di perangkat masing-masing. Strategi ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta karena mereka dapat melihat hasil secara langsung (Schunk, 2012; Mayer, 2021).

Selama pelatihan, fasilitator mendampingi setiap peserta untuk memastikan mereka dapat mengikuti instruksi dengan baik. Peserta yang telah menyelesaikan karya diberikan kesempatan untuk mempresentasikan

hasilnya di depan kelompok, yang sekaligus melatih keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri. Kegiatan ini mendapat respons positif dari peserta, yang menunjukkan rasa antusiasme tinggi terutama ketika mencoba fitur desain baru.

Secara umum, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan dasar peserta dalam mendesain menggunakan *Canva*, memperluas wawasan mereka mengenai literasi digital, dan menumbuhkan minat untuk terus mengembangkan keterampilan teknologi di masa depan. Berdasarkan pengamatan fasilitator, sebagian besar peserta yang awalnya belum pernah menggunakan *Canva* dapat menyelesaikan karya sederhana secara mandiri pada akhir sesi.

3. Hasil Lomba Interaktif

Lomba interaktif diperuntukkan bagi peserta dari kelompok anak-anak SD kelas 3 ke bawah. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengasah keterampilan motorik, koordinasi, dan kerja sama antar peserta. Bentuk lomba yang dipilih adalah *games* edukatif berbasis kompetisi kelompok, seperti permainan tebak gambar, susun

kata, dan kuis pengetahuan umum sederhana.



Gambar 3. Peserta lomba interaktif sedang mengikuti permainan tebak gambar dengan penuh antusias.

Lomba dilaksanakan setelah sesi pelatihan untuk memastikan peserta tetap dalam kondisi fokus dan bersemangat. Setiap permainan dirancang memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan usia peserta, sehingga semua anak dapat berpartisipasi aktif. Panitia juga menambahkan unsur hiburan seperti musik latar dan hadiah menarik untuk meningkatkan motivasi peserta.

Partisipasi dalam lomba sangat tinggi; hampir seluruh peserta terlibat secara aktif, bahkan ada yang menunjukkan semangat kompetisi yang kuat. Momen-momen seperti saling memberi semangat antar anggota tim menjadi bagian penting dari interaksi sosial yang terbangun selama kegiatan. Hal ini sejalan

dengan temuan Johnson (2009) bahwa aktivitas kompetitif yang terstruktur dapat memperkuat keterampilan sosial dan meningkatkan kerja sama kelompok.



Gambar 4. Momen penyerahan hadiah kepada pemenang lomba interaktif oleh perwakilan panitia.

Pemenang lomba diberikan hadiah berupa peralatan belajar dan *snack* untuk memotivasi mereka dalam kegiatan belajar sehari-hari. Sementara itu, peserta lain tetap mendapatkan bingkisan partisipasi sebagai bentuk apresiasi atas keterlibatan mereka.

4. Dampak Kegiatan terhadap Peserta dan Masyarakat

Pelaksanaan program “Desa Kita, Desa Cerdas” memberikan dampak positif yang dapat diamati baik secara langsung maupun tidak langsung. Dampak langsung terutama terlihat pada peningkatan keterampilan digital peserta, khususnya kemampuan mengoperasikan aplikasi *Canva* dan

keterampilan dasar literasi digital.

Peserta yang sebelumnya belum pernah menggunakan perangkat lunak desain kini mampu menghasilkan karya sederhana, seperti poster atau slide presentasi, secara mandiri.

Selain keterampilan teknis, kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri peserta. Kesempatan untuk mempresentasikan hasil karya di depan teman sebaya melatih kemampuan berbicara di depan umum dan mengasah keberanian. Dampak lain yang signifikan adalah terciptanya suasana kompetisi yang sehat, di mana peserta termotivasi untuk memberikan yang terbaik tanpa mengesampingkan nilai sportivitas.

Dampak tidak langsung terlihat pada meningkatnya kesadaran masyarakat setempat terhadap pentingnya literasi digital. Keterlibatan orang tua, pengurus masjid, dan tokoh masyarakat dalam mengawasi dan mendukung jalannya kegiatan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Kehadiran program ini juga memperkuat hubungan antara pihak kampus dan masyarakat, sehingga membuka peluang kerja sama untuk kegiatan serupa di masa mendatang (Ife, 2016).

Bagi penyelenggara, kegiatan ini menjadi ajang pembelajaran praktis mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program berbasis kebutuhan masyarakat. Pengalaman ini memperkaya keterampilan mahasiswa dalam bekerja sama lintas disiplin, memecahkan masalah di lapangan, dan berinteraksi langsung dengan masyarakat.

5. Pembahasan dan Analisis

Hasil pelaksanaan program "Desa Kita, Desa Cerdas" menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik (*hands-on learning*) yang dipadukan dengan lomba interaktif mampu mencapai sebagian besar tujuan yang telah ditetapkan. Peserta memperoleh keterampilan teknis baru, khususnya dalam penggunaan *Canva* untuk membuat karya digital, serta pemahaman dasar mengenai literasi digital. Peningkatan keterampilan ini sejalan dengan pendapat Mayer (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktik langsung dapat meningkatkan retensi pengetahuan dan kemampuan aplikasi di dunia nyata.

Antusiasme peserta selama pelatihan dan lomba menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan kompetitif dapat menjadi

strategi efektif untuk membangun motivasi belajar (Fadilah Ulfa, 2023). Sesi presentasi hasil karya tidak hanya melatih keterampilan komunikasi, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam menghadapi tantangan era digital (Prensky, 2010).

Dari perspektif pemberdayaan masyarakat, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi digital komunitas, khususnya pada generasi muda di wilayah pedesaan. Keterlibatan tokoh masyarakat, orang tua, dan pengurus masjid selama kegiatan memperkuat dukungan sosial, yang menurut Ife (2016) merupakan salah satu faktor kunci keberhasilan program pengabdian masyarakat.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian dalam pengembangan program selanjutnya. Pertama, keterbatasan jumlah perangkat laptop menghambat kelancaran pelatihan, sehingga diperlukan strategi penyediaan sarana yang lebih memadai. Kedua, materi literasi digital untuk peserta usia SD perlu disesuaikan agar lebih sederhana dan mudah dipahami. Ketiga, jumlah peserta yang terbatas menunjukkan perlunya promosi yang lebih luas dan

kolaborasi dengan sekolah setempat agar jangkauan kegiatan meningkat.

Dengan demikian, kegiatan "Desa Kita, Desa Cerdas" tidak hanya berhasil memenuhi tujuan awal, tetapi juga memberikan model implementasi pelatihan literasi digital yang dapat direplikasi di wilayah lain dengan kondisi serupa.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema "*Desa Kita, Desa Cerdas*" yang dilaksanakan di Dusun Trayu, Tirtorahayu, Galur, Kulon Progo, berhasil meningkatkan literasi digital dan kreativitas anak-anak melalui pelatihan Canva dan lomba interaktif. Peserta memperoleh keterampilan baru dalam mengoperasikan komputer, menggunakan aplikasi desain grafis, serta memahami dasar literasi digital. Kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, motivasi belajar, dan semangat kompetisi yang sehat, didukung penuh oleh tokoh masyarakat, orang tua, dan perangkat desa. Berdasarkan hasil kegiatan, direkomendasikan agar program serupa di masa mendatang menambah jumlah perangkat teknologi, menyederhanakan materi literasi digital untuk peserta usia dini dengan

pendekatan storytelling atau gamification, memperluas jangkauan melalui kerja sama formal dengan sekolah sekitar, serta menyelenggarakan program lanjutan secara berkala. Dengan langkah-langkah tersebut, program pengabdian masyarakat diharapkan semakin berkelanjutan dan berdampak luas dalam peningkatan literasi digital anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Fadilah Ulfa, D. N., Bakir & Walid, M. (2023). *Inovasi Desain Pembelajaran Literasi Digital untuk Anak PAUD Berbasis Android dengan Kodular*. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 567–574.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Ng, W. (2012). Can We Teach Digital Natives Digital Literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.

Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Santrock, J. W. (2017). *Educational Psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective* (6th ed.). Boston: Pearson.

Soraya, S. M., Kurjono, K., & Purnamasari, I. (2023). *Pengaruh Literasi Digital Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderator*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 681–687.

UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Paris: UNESCO.

Van Dijk, J. A. G. M. (2020). *The Digital Divide*. Cambridge: Polity Press.