

Pelatihan Literasi Digital bagi Anak Putus Sekolah: Menyiapkan Generasi Siap Teknologi

Septiana Vratwi^{1*}, Fakhriyah Annisa Afroo², Sinta Westika Putri³, Dino Adi Putra⁴

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

⁴STKIP Pesisir Selatan

^{1*}septianavratwi@unp.ac.id

Abstract

The phenomenon of school dropouts causes children to lose opportunities for optimal education, including in mastering basic literacy skills. This condition leads to low ability in understanding and utilizing information, especially in the digital era that requires technological competence. This community service activity aims to provide a platform for school dropouts to acquire knowledge and skills in digital literacy. Through this program, participants were introduced to and trained in using various free digital tools with broad benefits, such as Google Tools and Canva. The activity was conducted through training sessions and hands-on practice, where participants not only learned the basic use of applications but were also guided to create simple design projects such as banners or brochures using Canva. The results of the activity showed an improvement in participants' ability to operate digital applications independently, as evidenced by the completion of final projects and the submission of their work through Google Drive.

Keywords: Digital Literacy, School Dropouts, Technology Training

Abstrak

Fenomena putus sekolah menyebabkan anak-anak kehilangan kesempatan untuk memperoleh pendidikan secara optimal, termasuk dalam penguasaan literasi dasar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam memahami dan memanfaatkan informasi, terutama di era digital yang menuntut keterampilan teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan wadah bagi anak-anak putus sekolah dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan di bidang literasi digital. Melalui program ini, peserta diperkenalkan serta dilatih menggunakan berbagai perangkat digital gratis yang bermanfaat luas, seperti Google Tools dan Canva. Kegiatan dilaksanakan dengan metode pelatihan dan praktik langsung, di mana peserta tidak hanya mempelajari dasar penggunaan aplikasi, tetapi juga diarahkan untuk membuat proyek desain sederhana berupa spanduk atau brosur menggunakan Canva. Hasil evaluasi proyek akhir menunjukkan 100%, peserta (16 orang) berhasil membuat desain dan 14 orang (87,5 persen) mampu mengunggah dan membagikan link tanpa pendampingan.

Kata kunci: literasi digital, anak putus sekolah, pelatihan teknologi

1. Pendahuluan

Teknologi informasi kini telah menjadi kebutuhan utama dalam berbagai aspek kehidupan. Di era digital modern, kehadiran teknologi tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Arus informasi yang tersebar melalui berbagai platform daring menuntut setiap individu memiliki literasi digital sebagai kemampuan penting untuk mengakses, mengelola, dan memanfaatkan informasi secara bijak dan bertanggung jawab [1]. Kemampuan dalam menggunakan serta mengoperasikan teknologi, termasuk mengolah data menjadi informasi yang bermakna, merupakan keterampilan esensial di masa kini.

Lebih dari sekadar kemampuan teknis, literasi digital mencakup sikap dan keterampilan seseorang dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dan efisien [2]. Dengan kata lain, literasi digital tidak hanya berfokus pada penggunaan perangkat digital, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, etika bermedia, serta pemahaman terhadap risiko dan peluang yang ditawarkan oleh dunia digital. Seiring dengan pesatnya perkembangan digitalisasi dalam beberapa dekade terakhir, kemampuan ini menjadi kompetensi yang semakin esensial dalam kehidupan masyarakat modern. Oleh karena itu, literasi digital tidak hanya menjadi perhatian lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan [3], tetapi juga perlu dikembangkan di kalangan anak-anak yang kehilangan akses pendidikan agar mereka mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan berdaya guna.

Namun, di tengah meningkatnya kebutuhan literasi digital, realitas di lapangan menunjukkan bahwa akses terhadap pendidikan dan teknologi belum merata. Data menunjukkan masih tingginya angka putus sekolah di Indonesia, yang pada tingkat sekolah dasar mencapai 370.116 anak pada tahun 2017 dan tetap tinggi selama pandemi Covid-19 [4]. Kondisi ini menggambarkan bahwa kemajuan teknologi belum sepenuhnya diikuti oleh pemerataan akses dan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkannya.

Fenomena putus sekolah sendiri dapat dipahami sebagai kondisi berhentinya seorang anak dari lembaga pendidikan formal sebelum menyelesaikan masa belajarnya. Keputusan untuk tidak melanjutkan pendidikan ini biasanya dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kondisi ekonomi, lingkungan sosial, maupun kurangnya motivasi belajar [6]. Dengan demikian, masalah putus sekolah menjadi salah satu tantangan besar dalam upaya pemerataan pendidikan di Indonesia.

Oleh sebab itu, penguatan literasi digital perlu diarahkan tidak hanya pada peningkatan kompetensi siswa di sekolah, tetapi juga pada pemberdayaan anak-anak yang kehilangan akses pendidikan. Dengan demikian, mereka tetap memiliki

kesempatan untuk belajar dan berkembang di era digital. Literasi digital memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena melalui kemampuan ini siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar seperti e-book, video pembelajaran, dan artikel ilmiah yang memperkaya pengalaman belajar mereka.

Selain itu, literasi digital turut menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan dalam menganalisis dan memecahkan masalah. Pemanfaatan berbagai alat digital juga mendorong kreativitas siswa dalam menghasilkan karya, seperti presentasi multimedia, video, atau desain grafis, yang meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dengan memperkuat literasi digital, siswa tidak hanya mampu meningkatkan mutu pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan diri untuk beradaptasi dan meraih kesuksesan di dunia yang semakin terhubung secara digital [5].

Berdasarkan data dari PBKM Dinas Ketenagakerjaan, salah satu lembaga pemerintah yang menyediakan program kesetaraan bagi anak-anak putus sekolah, jumlah peserta program tersebut menunjukkan peningkatan setiap tahunnya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa masih terdapat anak-anak yang belum melanjutkan pendidikan formal ke jenjang yang lebih tinggi. Melihat permasalahan tersebut, penulis memandang perlunya tindakan nyata untuk memberikan perhatian khusus kepada anak-anak yang tidak menempuh pendidikan formal. Upaya ini perlu diarahkan pada peningkatan kesadaran akan pentingnya pendidikan sebagai jendela dunia yang dapat membantu mereka berkembang dan berdaya di masa depan.

Salah satu langkah yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah membekali anak-anak putus sekolah dengan keterampilan literasi digital. Keterampilan ini menjadi sangat penting karena di era modern, kemampuan mengakses dan memanfaatkan teknologi digital tidak hanya mendukung proses belajar mandiri, tetapi juga membuka jalan bagi pengembangan potensi diri di luar sistem pendidikan formal. Anak-anak putus sekolah yang memiliki literasi digital dapat tetap memperoleh ilmu pengetahuan melalui berbagai sumber daring, berpartisipasi dalam komunitas belajar online, serta mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja masa kini. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan individu, tetapi juga menjadi sarana pemberdayaan yang dapat menumbuhkan kemandirian, kreativitas, dan daya saing mereka dalam menghadapi tantangan kehidupan di era digital.

Dengan demikian, pelatihan literasi digital bagi anak-anak putus sekolah menjadi langkah strategis dalam menyiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan di era teknologi. Kegiatan ini secara

khusus bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam mengenal dan mengoperasikan berbagai fitur Google Workspace seperti Google Drive, Google Docs, dan Google Sheets sebagai sarana pengelolaan data dan kolaborasi daring, serta mengembangkan keterampilan desain grafis melalui penggunaan Canva untuk membuat media publikasi seperti spanduk dan poster. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan mampu memanfaatkan teknologi digital secara produktif, kreatif, dan bertanggung jawab sesuai dengan kebutuhan mereka. Penguasaan keterampilan tersebut diharapkan tidak hanya meningkatkan kemandirian belajar dan peluang kerja, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri serta partisipasi aktif anak-anak putus sekolah dalam masyarakat digital yang semakin berkembang.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 16 peserta. Metode yang digunakan dalam program ini adalah metode pelatihan dengan pendekatan partisipatif, di mana peserta dilibatkan secara aktif dalam seluruh proses pembelajaran melalui berbagai kegiatan, seperti ceramah, simulasi, praktik, dan pembuatan proyek. Selain itu, digunakan juga metode demonstrasi untuk memperlihatkan secara langsung cara penggunaan berbagai aplikasi dan perangkat digital.

Pada kegiatan ceramah, penyampaian materi dilakukan oleh dua orang narasumber dengan dua topik utama. Materi pertama membahas peran generasi Z dalam menghadapi perkembangan teknologi, sedangkan materi kedua berfokus pada penggunaan berbagai tool Google serta praktik desain menggunakan Canva. Selanjutnya, melalui pendekatan simulasi, peserta diminta untuk mengikuti contoh desain menggunakan Canva sebagai latihan awal. Pada tahap proyek, peserta diberi tugas untuk membuat desain spanduk atau menu produk secara mandiri, kemudian mengirimkan hasil karyanya melalui Google Form.

Peningkatan kemampuan peserta diukur menggunakan rubrik penilaian proyek yang telah disusun berdasarkan indikator ketercapaian tujuan pelatihan. Rubrik tersebut digunakan untuk menilai kualitas hasil proyek sebelum dan sesudah pelatihan, sehingga dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta secara objektif.

Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat, diantaranya Adalah sebagai berikut :

2.1 Perumusan dan Pembentukan Tim

Ketua tim pengabdian melihat peluang besar untuk mengembangkan literasi digital bagi anak-anak putus sekolah dan membentuk tim pelaksana yang

terdiri dari dosen dan mahasiswa untuk merealisasikan program pelatihan tersebut.



Gambar 1. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat

2.2 Persiapan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan kunjungan ke mitra, yaitu PKBM DIKNAKER, untuk memastikan kesiapan lokasi dan fasilitas. Pemeriksaan difokuskan pada kondisi laboratorium komputer serta kelengkapan peralatan agar pelatihan dapat berlangsung dengan lancar dan sesuai rencana.



Gambar 2. Pemasangan Spanduk

2.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan literasi digital dilakukan pada hari Senin, 14 Juli 2025. Tim pengabdian berangkat menuju lokasi kegiatan sekitar pukul 09.00 dan disambut langsung oleh pihak pengelola PKBM Diknaker setibanya di tempat.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Kegiatan Pelatihan Literasi Digital dilaksanakan di PKBM Disnaker dan diikuti oleh 16 peserta dengan rentang usia serta latar belakang pendidikan yang bervariasi. Pelatihan berlangsung secara luring menggunakan fasilitas komputer yang tersedia di PKBM. Sebelum pelatihan dimulai, peserta diberikan pre-briefing singkat untuk menilai kemampuan awal serta pemahaman dasar mengenai akun Google dan penggunaan perangkat digital.



Gambar 3. Penyampaian Materi Oleh Narasumber I

3.1.1 Pelaksanaan Materi Google Account dan Google Drive

Pada tahap pertama, peserta diperkenalkan pada konsep akun Google beserta fungsinya sebagai identitas digital. Peserta kemudian mempraktikkan pembuatan akun Google secara mandiri dengan pendampingan. Seluruh peserta berhasil membuat akun meskipun beberapa di antaranya membutuhkan bantuan lebih lama terkait pengaturan verifikasi nomor telepon. Setelah akun berhasil dibuat, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan Google Drive. Peserta mempelajari cara:

1. mengunggah file,
2. mengatur penamaan dan penyimpanan,
3. mendapatkan tautan berbagi,
4. mengatur akses (viewer, commenter, editor).

3.1.2 Pelaksanaan Materi Desain Digital Menggunakan Canva

Pada tahap kedua, peserta diperkenalkan pada platform Canva karena dianggap relevan, mudah digunakan, serta cocok untuk pelatihan tingkat dasar. Instruktur menjelaskan tampilan Canva, fungsi menu utama, pemilihan template, penambahan teks, penggunaan elemen grafis, hingga proses ekspor hasil desain.

Peserta kemudian diminta login menggunakan akun Google masing-masing. Pada sesi praktik, peserta membuat desain sederhana seperti poster kegiatan atau spanduk mini. Hampir semua peserta terlihat antusias karena Canva memberikan banyak template instan yang mudah dimodifikasi.



Gambar 4. Praktek Canva Oleh Pemateri II

3.1.3 Proyek Akhir sebagai Evaluasi

Pada bagian akhir, peserta diberikan proyek yaitu membuat satu karya desain digital yang mencerminkan pemahaman terhadap fitur Canva. Karya tersebut harus:

1. Menggunakan minimal dua elemen desain (teks dan gambar).
2. Memiliki tata letak (layout) yang rapi.
3. Diekspor ke format PNG atau JPG.
4. Diunggah ke Google Drive.
5. Dibagikan melalui tautan Google Drive sebagai bentuk pengumpulan tugas.

Dari total 16 peserta:

1. 16 orang (100 persen) berhasil menyelesaikan desain.
2. 14 orang (87,5 persen) mampu mengunggah dan membagikan link tanpa pendampingan.

Secara umum, hasil menunjukkan peningkatan kemampuan digital peserta yang cukup signifikan dibanding kondisi awal pelatihan.



Gambar 5. Foto Bersama dengan Peserta

3.2 Pembahasan

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung cukup efektif untuk meningkatkan literasi digital pada peserta dengan kemampuan dasar yang beragam.

3.2.1 Efektivitas Metode Pelatihan

Penggunaan praktik langsung membuat peserta lebih mudah memahami langkah-langkah teknis seperti manajemen file dan pengoperasian aplikasi berbasis web. Demonstrasi instruktur diikuti praktik mandiri terbukti membantu mengurangi kebingungan peserta, terutama pada tahap awal pembuatan akun Google.

Pendampingan intensif juga menjadi faktor penting. Peserta yang kurang familiar dengan perangkat digital dapat terbantu dengan penjelasan berulang; sedangkan peserta yang lebih cepat memahami dapat langsung bereksplorasi.

3.2.2. Peningkatan Kemampuan Peserta

Dari observasi, terlihat peningkatan kemampuan pada dua aspek utama:

a. Kemampuan Pengelolaan Akun dan Cloud Storage

Peserta yang awalnya belum pernah mengelola file di Google Drive kini mampu membuat folder, menyimpan file, serta membagikan tautan. Hal ini menjadi dasar literasi digital yang penting di era penyimpanan berbasis cloud.

b. Kemampuan Desain Digital Dasar

Melalui Canva, peserta mulai memahami konsep layout, pemilihan template, dan penggunaan elemen grafis. Hasil proyek menunjukkan kreativitas yang meningkat walaupun desain masih sederhana.

3.2.3 Kendala Selama Kegiatan

Beberapa kendala yang ditemukan di antaranya:

- a. Dua peserta kesulitan mengatur akses berbagi pada Google Drive.
- b. Beberapa peserta membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami penempatan elemen desain di Canva.

Namun semua kendala dapat diatasi melalui pendampingan kelompok kecil dan penjelasan ulang.

3.2.4 Dampak Kegiatan terhadap Peserta

Pelatihan ini memberi dampak positif bagi peserta, antara lain:

- a. Meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan perangkat digital.
- b. Mengembangkan keterampilan dasar yang relevan dengan kebutuhan kerja, terutama dalam pembuatan desain dan berbagi dokumen digital.
- c. Memberikan pengalaman pertama dalam menyelesaikan proyek digital secara mandiri.

3.2.5 Relevansi dan Implikasi

Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik sangat tepat diterapkan pada kelompok dengan heterogenitas kemampuan digital. Selain itu, penggunaan aplikasi gratis seperti Google Drive dan Canva menjadikan pelatihan mudah diakses dan dapat dilanjutkan secara mandiri oleh peserta.

4. Kesimpulan

Pelatihan Literasi Digital bagi anak putus sekolah yang dilaksanakan di PKBM DIKNAKER dengan jumlah peserta 16 orang telah memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan digital dasar mereka. Melalui materi pembuatan akun Google, pengelolaan dokumen melalui Google Drive, serta praktik desain digital menggunakan Canva, peserta mampu mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dengan baik meskipun latar belakang kemampuan mereka beragam.

Seluruh peserta berhasil menyelesaikan proyek akhir berupa pembuatan desain digital dan mengunggahnya ke Google Drive. Capaian ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang bersifat interaktif dan berbasis praktik langsung efektif dalam membangun kemampuan digital peserta yang sebelumnya masih rendah.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar pada anak putus sekolah. Mereka memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi untuk berkarya, berkomunikasi, dan menyimpan dokumen secara digital, yang merupakan bekal penting untuk

pendidikan lanjutan, kebutuhan administrasi, maupun peluang kerja di masa depan.

Secara keseluruhan, pelatihan literasi digital ini berhasil mencapai tujuan utama yaitu memberikan keterampilan dasar yang relevan, mudah diterapkan, dan bermanfaat langsung bagi anak putus sekolah. Program seperti ini perlu terus dikembangkan untuk meningkatkan kesetaraan akses terhadap teknologi dan membuka kesempatan yang lebih luas bagi mereka dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja.

Berdasarkan keberhasilan kegiatan ini, disarankan agar program serupa dapat diperluas cakupannya dan materi pelatihannya dikembangkan, misalnya dengan menambahkan materi pemasaran digital atau keamanan berinternet. Kolaborasi yang berkelanjutan antara perguruan tinggi dan PKBM juga sangat diperlukan.

Daftar Rujukan

- [1] Bulya, B., & Izzati, S. (2024). Indonesia's Digital Literacy as a Challenge for Democracy in the Digital Age. *The Journal of Society and Media*, 8(2), 640–661. <https://doi.org/10.26740/jsm.v8n2.p640-661>.
- [2] Nayla Meilany Putri, Widya Listiawati, & Ichsan Fauzi Rachman. (2024). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM KONTEKS SDGS 2030. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(3), 349-360. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i3.1208>
- [3] Audrin, C., & Audrin, B. (2022). Key factors in digital literacy in learning and education: A systematic literature review using text mining. *Education and Information Technologies*, 27(7), 7395–7419. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10832-5>
- [4] Halid, I. S. (2022). *Covid-19 pandemic and school dropout rates: Empirical evidence from Indonesia*. *Journal of Economics Research and Social Sciences*, 6(2), 149-155. <https://doi.org/10.18196/jerss.v6i2.15316>
- [5] Umasugi, M., Sultrayansa, S., Lestari, D. T., & Sarinah, S. (2025). Pelatihan literasi digital untuk meningkatkan kualitas belajar siswa SMAN 3 Konawe Selatan. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.57218/jompaabdi.v4i3.1817>
- [6] Safitri, D., Sendratari, L. P., & Margi, I. K. (2020). *Fenomena putus sekolah pada jenjang SMP di Pejarakan, Gerokgak, Buleleng, Bali*. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha*, 1(2), 194-205. <https://doi.org/10.23887/jpsu.v1i2.26838>
- [7] Vratwi, S., Afroo, F. A. ., Slipilia, I., & Wialdi, P. F. (2024). Desain dan Implementasi E-Konseling (Media Bimbingan Online) menggunakan Penrograman PHP dan Database MySQL. *Journal of Practical Computer Science*, 4(1), 20-30. <https://doi.org/10.37366/jpcs.v4i1.4607>
- [8] vratwi, septiana. (2024). Penerapan Metode Naïve Bayes Pada Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Bibit Unggul Kelapa Sawit . *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, 4(2), 31–37. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakaai.v4i2.763>
- [9] Vratwi, S. (2023). Perancangan Sistem Pakar Analisa Masalah Pada Kulit Wajah Menggunakan Metode Forward Chaining. *JoMMiT : Jurnal Multi Media Dan IT*, 7(1), 001–008. <https://doi.org/10.46961/jommit.v7i1.735>
- [10] vratwi, septiana. (2024). Implementasi Media Pengukuran pada Uji Efektifitas Proses Pembelajaran Daring menggunakan Webqual 4.0. *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakaai.v4i1.762>
- [11] Muzayyin, A., & Handayani, D. (2023). The Effect of Digital Literacy on the Risks of Children Dropping Out of School During the Covid-19 Pandemic. *JTP – Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 190-204. DOI:10.21009/jtp.v25i2.34477
- [12] Halim, U., Febrina, D., Agustina, A., Hidayat, N., & Ningsih, W. (2024). Digital Inequality: E-learning Outcomes among Youth in Indonesia. *Journal Transnational Universal Studies*, 2(1). DOI:10.58631/jtus.v2i1.74
- [13] Yosita R., & Aviyanti L. (2025). Unlocking Digital Literacy in Indonesia: Insights from the Use of Social Media Platforms. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1). DOI:10.21831/jpe.v13i1.83433
- [14] Alvis, Y., & Handoyo, R. D. (2024). Inequality of Educational Opportunities and Digital Literacy of School-Age Children In Sumatra. *Media Trend*
- [15] Apriliyana, N. P. (2024). *Children and Digital Literacy: 21st Century Education Challenges and Strategies*. *Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1). DOI:10.32806/islamentary.v3i1.807
