



Pelatihan Dasar Komputer Berbasis Keterampilan Mengetik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI SD di Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan

Basic Computer Training Based on Typing Skills to Increase Learning Interest of Grade VI Elementary School Students at the Kemala Bhayangkari 1 Foundation in Medan

Dede Ardian Tarigan^{1*}, Aser Heber Ginting², Juwita Etika Laia³

¹⁻³ Universitas Wirahusada Medan, Indonesia

Email: dedeardian2402@yahoo.com^{1*}, aser.gtg@uwah.ac.id²

*Penulis Korespondensi: dedeardian2402@yahoo.com

Riwayat artikel:

Naskah Masuk: 05 Desember 2025;

Revisi: 31 Desember 2025;

Diterima: 18 Januari 2026;

Terbit: 20 Januari 2026;

Keywords: 10fastfingers.com;

Digital Literacy; Elementary School;

Microsoft Word; Typing Training.

Abstract: The era of digitalization demands that the world of education adapt quickly to technological developments. One of the basic skills that elementary school students need to have is the ability to operate a computer, particularly in typing and using word processing applications. Community service research was conducted at the Kemala Bhayangkari Foundation 1 Medan with the aim of improving students' digital literacy thru typing training using Microsoft Word and the interactive media 10fastfingers.com. The training method is conducted using a workshop model, which consists of two main topics. The first material is a basic introduction to typing using the ASDF;LKJ pattern and the use of important keyboard keys. The second material is an introduction to basic Microsoft Word features, such as changing font type and size, using Bold, Italic, Underline, changing text color, and highlighting. Additionally, students are trained to use 10fastfingers.com to interactively improve their typing speed and accuracy. The research instruments are pretest-posttest, observation, and student response questionnaires. The research results show a significant improvement in typing skills. Average speed increased from 8–10 words per minute to 20–25 words per minute, with over 85% accuracy. Student responses were also very positive; they felt more confident, more motivated, and able to use Microsoft Word more effectively. This training program has proven effective in improving digital literacy among elementary school students while also fostering an interest in technology-based learning.

Abstrak

Era digitalisasi menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi. Salah satu keterampilan dasar yang perlu dimiliki siswa sekolah dasar adalah kemampuan mengoperasikan komputer, khususnya dalam mengetik dan menggunakan aplikasi pengolah kata. Penelitian pengabdian masyarakat dilaksanakan di Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan dengan tujuan meningkatkan literasi digital siswa melalui pelatihan mengetik menggunakan Microsoft Word dan media interaktif 10fastfingers.com. Metode pelatihan dilakukan dengan model workshop, yang terdiri atas dua materi utama. Materi pertama adalah pengenalan dasar mengetik dengan pola ASDF ;LKJ serta penggunaan tombol-tombol penting pada keyboard. Materi kedua adalah pengenalan fitur dasar Microsoft Word, seperti mengubah jenis dan ukuran font, menggunakan Bold, Italic, Underline, mengubah warna teks, serta melakukan highlight. Selain itu, siswa dilatih menggunakan 10fastfingers.com untuk meningkatkan kecepatan dan akurasi mengetik secara interaktif. Instrumen penelitian berupa pretest–posttest, observasi, kuesioner respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan mengetik. Rata-rata kecepatan meningkat dari 8–10 kata per menit menjadi 20–25 kata per menit, dengan akurasi lebih dari 85%. Respon siswa juga sangat positif, mereka merasa lebih percaya diri, lebih termotivasi, dan mampu mengoperasikan Microsoft Word dengan lebih efektif. Program pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar sekaligus menumbuhkan minat belajar berbasis teknologi.

Kata Kunci: 10fastfingers.com; Literasi Digital; Microsoft Word; Pelatihan Mengetik; Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di era digital, setiap individu sejak usia dini dituntut memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan komputer. Literasi digital kini bukan sekadar kebutuhan, melainkan bekal penting bagi siswa sekolah dasar untuk menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan (Muhammad Qusyairi, dkk., 2024). Perkembangan fungsi komputer tidak terlepas dari kemajuan perangkat utama maupun perangkat pendukungnya. Oleh karena itu, kemampuan menggunakan komputer menjadi keterampilan esensial yang dibutuhkan dalam pekerjaan maupun aktivitas sehari-hari (Hafizh Fadli Al Rasyid & Indira Arundinasari, 2024).

Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan komputer sudah sepatutnya dilakukan. Komputer dapat berfungsi layaknya media tradisional seperti kertas, pensil, buku, maupun video. Pada sejumlah mata pelajaran, penggunaannya terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran. Jika dimanfaatkan dengan tepat, komputer tidak hanya mempermudah guru dalam mengajar, tetapi juga mampu memotivasi serta mempercepat proses belajar siswa (Fayun Indiyana, 2024). Salah satu keterampilan mendasar yang perlu dikenalkan sejak dini adalah mengetik. Aktivitas mengetik bukan sekadar sarana pengolahan kata, tetapi juga menjadi pintu masuk bagi siswa untuk terbiasa menggunakan komputer. Jika dahulu pengolahan kata dilakukan dengan mesin ketik manual atau tulisan tangan, kini aplikasi seperti Microsoft Word menjadi media utama dalam mendukung kegiatan belajar, penyusunan tugas, maupun pembuatan laporan (Nisa Hakiki, dkk., 2024).

Meski demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa banyak sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan fasilitas pembelajaran komputer. Minimnya perangkat, kurangnya tenaga pendidik yang kompeten, serta terbatasnya program pelatihan membuat siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dasar tersebut. Padahal, penguasaan teknologi sejak dini dapat meningkatkan motivasi belajar, mempercepat akses informasi, dan menumbuhkan minat terhadap pembelajaran berbasis digital (Khatrin Juliani Taku Neno, dkk., 2024).

Sebagai solusi, pelatihan dasar komputer berbasis mengetik menjadi program yang relevan untuk diterapkan. Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya diajarkan penggunaan Microsoft Word, tetapi juga dilatih mengetik cepat dan akurat dengan bantuan platform interaktif seperti 10fastfingers.com. Situs ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui sistem skor dan peringkat, sehingga siswa terdorong untuk terus meningkatkan kemampuan mereka (Richard Raffles, dkk., 2024). Dengan adanya program

pelatihan dasar komputer berbasis mengetik, diharapkan siswa sekolah dasar semakin tertarik mempelajari teknologi, memiliki keterampilan mengetik yang baik, serta mampu memanfaatkan komputer sebagai sarana pendukung pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini sekaligus mendukung tujuan pendidikan nasional dalam menyiapkan generasi muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan siap menghadapi era digital (Zahra Shalehah, dkk., 2024).

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan workshop, yaitu metode yang memadukan teori dan praktik sehingga peserta dapat memperoleh pengetahuan sekaligus keterampilan secara langsung (Amalia & Krismawati, 2021). Pelaksanaan workshop dilakukan melalui empat tahapan utama, yakni perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

- a. **Tahap Perencanaan** diawali dengan survei lokasi di Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan, koordinasi dengan pihak sekolah terkait sasaran peserta dan jadwal kegiatan, serta penetapan siswa kelas VI sebagai target pelatihan.
- b. **Tahap Persiapan** mencakup penyusunan materi pelatihan yang berfokus pada penggunaan Microsoft Word dan platform 10fastfingers.com, penyediaan perangkat pendukung, serta pengorganisasian tim pelaksana.
- c. **Tahap Pelaksanaan** meliputi penyampaian materi mengenai pentingnya keterampilan mengetik, pengenalan aplikasi Microsoft Word, latihan mengetik secara bertahap, penggunaan 10fastfingers.com untuk mengukur kecepatan dan akurasi, serta praktik mandiri dengan pendampingan fasilitator.
- d. **Tahap Evaluasi** dilakukan dengan meninjau hasil dokumen yang dibuat siswa di Microsoft Word, menilai skor kecepatan dan akurasi melalui 10fastfingers.com, memberikan umpan balik, serta menyusun laporan kegiatan sebagai bentuk refleksi.



Gambar 1. Proses Tahapan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan, Jl. Haji Misbah No. 18A, Medan, Sumatera Utara, pada Mei 2024. Kegiatan berlangsung satu hari penuh di ruang kelas komputer dengan rangkaian sesi teori, praktik mengetik dasar pola ASDF ;LKJ, latihan

interaktif melalui 10fastfingers.com, serta evaluasi hasil pretest dan posttest.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SD Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan dari kelas I hingga VI. Namun, karena keterbatasan waktu dan sarana, penelitian difokuskan pada siswa kelas VI. Pemilihan dilakukan dengan purposive sampling, berdasarkan pertimbangan kesiapan kognitif dan kebutuhan mendesak mereka untuk menguasai keterampilan mengetik serta penggunaan Microsoft Word sebagai bekal menghadapi ujian berbasis komputer. Sampel penelitian bersifat total sampling, melibatkan seluruh siswa kelas VI yang hadir dan mengikuti pelatihan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa alat ukur yang relevan dengan tujuan pelatihan. Tes pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa dalam mengetik serta mengoperasikan Microsoft Word. Selain itu, lembar observasi dipakai untuk mencatat keterlibatan, kesulitan, dan perkembangan siswa selama proses pelatihan. Kuesioner diberikan setelah kegiatan selesai untuk mengetahui respon siswa terhadap materi, media latihan 10fastfingers.com, serta keseluruhan proses pelatihan. Dokumen hasil latihan berupa file Microsoft Word yang diketik siswa juga dijadikan instrumen untuk menilai keterampilan nyata yang diperoleh.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa cara. Tes tertulis dan praktik dilakukan dalam bentuk tugas mengetik kalimat atau paragraf sederhana serta penggunaan fitur dasar Microsoft Word. Observasi langsung dilakukan oleh peneliti untuk melihat keterlibatan siswa, cara mereka mengetik, interaksi dengan media, serta respon terhadap fasilitator. Kuesioner diberikan kepada siswa setelah pelatihan untuk menilai tanggapan mereka terhadap materi, media, dan dampak kegiatan. Selain itu, dokumentasi berupa hasil ketikan siswa di Microsoft Word serta skor kecepatan dan akurasi dari 10fastfingers.com turut dikumpulkan sebagai data pendukung.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, data pretest dan posttest dianalisis dengan menghitung rata-rata kecepatan mengetik (Words Per Minute/WPM) dan tingkat akurasi, kemudian dibandingkan untuk melihat peningkatan keterampilan siswa. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan dengan menelaah data observasi dan kuesioner secara deskriptif untuk memahami respon siswa terhadap materi, media, dan proses pelatihan. Hasil analisis kualitatif digunakan untuk memperkuat temuan

kuantitatif, terutama yang berkaitan dengan motivasi dan minat belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Indonesia saat ini telah memasuki era digitalisasi, di mana hampir seluruh aktivitas masyarakat bergantung pada teknologi. Perkembangan teknologi juga telah merambah dunia pendidikan di berbagai jenjang, termasuk sekolah dasar. Pada tahap ini, siswa seharusnya mulai dikenalkan dengan aplikasi pengolah kata seperti Microsoft Office Word sebagai bagian dari literasi digital. Namun, kenyataannya tidak semua sekolah dasar mampu memberikan pembelajaran tersebut, terutama sekolah yang masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana (Bakhri, 2021). Dalam rangka pemerataan pembelajaran digital, program pengabdian masyarakat menjadi salah satu solusi efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan berfokus pada pelatihan mengetik menggunakan Microsoft Word bagi siswa kelas VI. Pelatihan ini dirancang dengan dua materi utama, yaitu keterampilan dasar mengetik dan pengenalan keyboard, yang meliputi posisi jari dengan pola dasar ASDF ;LKJ, fungsi tombol, serta teknik mengetik yang benar, serta materi pengenalan Microsoft Word yang mencakup cara mengetik, mengedit, menyimpan dokumen, dan mengenal beberapa fitur dasar yang sering digunakan dalam pengolahan kata. Tujuan utama dari program ini adalah agar siswa kelas VI mampu menggunakan Microsoft Word dengan baik dan benar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyelesaikan tugas maupun kegiatan belajar lainnya (Asep Surahmat, 2023).

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap perencanaan melalui survei lokasi dan koordinasi dengan pihak Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan. Dari hasil koordinasi tersebut ditetapkan bahwa sasaran program adalah siswa kelas VI, karena pada jenjang ini mereka lebih siap menghadapi ujian berbasis komputer dan memiliki kebutuhan lebih tinggi terhadap keterampilan digital. Tahap persiapan dilakukan dengan menyiapkan materi pelatihan, perangkat pendukung, serta pembagian tugas tim pelaksana. Selanjutnya, tahap pelaksanaan mencakup penyampaian materi, praktik mengetik menggunakan Microsoft Word, serta latihan interaktif melalui platform 10fastfingers.com untuk mengukur kecepatan dan akurasi mengetik siswa. Tahap evaluasi dilakukan dengan meninjau hasil latihan siswa, memberikan umpan balik, serta menilai kebermanfaatan program terhadap peningkatan minat dan keterampilan digital.

Hasil pretest dan posttest

Pada tahap pretest, siswa kelas VI Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan menunjukkan kemampuan mengetik yang masih rendah. Sebagian besar belum terbiasa menempatkan jari pada baris tengah keyboard (pola ASDF ;LKJ) dan cenderung menggunakan metode mengetik dengan satu atau dua jari. Kecepatan mengetik rata-rata hanya mencapai 5–8 kata per menit dengan tingkat akurasi sekitar 55–60%. Selain itu, sebagian siswa belum memahami cara dasar mengoperasikan Microsoft Word, seperti mengetik paragraf sederhana, menyimpan dokumen, dan melakukan pengaturan teks.

Setelah diberikan pelatihan melalui workshop, dilakukan posttest untuk menilai peningkatan keterampilan. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Siswa mulai terbiasa menggunakan pola ASDF ;LKJ secara konsisten, sehingga kecepatan mengetik meningkat menjadi rata-rata 18–22 kata per menit dengan akurasi mencapai 80–85%. Latihan interaktif menggunakan 10fastfingers.com juga memberikan dampak positif, karena siswa dapat melihat skor kecepatan dan akurasi secara langsung, sehingga menumbuhkan motivasi untuk terus berlatih. Selain peningkatan kecepatan dan akurasi, siswa juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengoperasikan Microsoft Word. Mereka mampu mengetik paragraf, menyimpan dokumen, serta menggunakan fitur dasar seperti bold, italic, dan underline dengan lebih lancar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa pelatihan dasar komputer berbasis mengetik dengan metode ASDF ;LKJ dan penggunaan 10fastfingers.com efektif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital siswa sekolah dasar (Prihastini Oktasari Putri, dkk., 2024). Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan minat belajar siswa terhadap teknologi.

Hasil respon siswa

Pelaksanaan pelatihan dasar komputer berbasis mengetik dengan menggunakan Microsoft Word dan latihan interaktif melalui 10fastfingers.com mendapatkan respon positif dari siswa kelas VI Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan. Sebagian besar siswa merasa bahwa materi mengetik dasar dengan pola ASDF ;LKJ sangat membantu mereka memahami posisi jari yang benar di keyboard. Sebelum mengikuti pelatihan, banyak siswa terbiasa mengetik dengan satu atau dua jari, namun setelah mendapatkan bimbingan mereka mulai terbiasa menggunakan semua jari secara konsisten. Materi pengenalan Microsoft Word juga dianggap praktis dan relevan, karena langsung dapat diaplikasikan untuk menyelesaikan tugas sekolah sehari-hari.

Selain itu, siswa memberikan respon yang baik terhadap penggunaan media latihan 10fastfingers.com. Mereka menilai bahwa latihan mengetik melalui platform ini lebih

menyenangkan dibandingkan mengetik biasa, karena adanya sistem skor dan peringkat yang membuat proses belajar terasa seperti permainan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam meningkatkan kecepatan dan akurasi mengetik. Bahkan, beberapa siswa mengulang latihan secara mandiri di luar sesi pelatihan karena ingin memperbaiki hasil skor mereka. Respon terhadap proses pelatihan juga menunjukkan antusiasme yang tinggi. Siswa menyatakan bahwa metode workshop yang menggabungkan teori dan praktik membuat mereka lebih mudah memahami materi (Nanang, dkk., 2024). Mereka merasa terbantu dengan adanya bimbingan langsung dari fasilitator ketika mengalami kesulitan, serta interaksi melalui sesi tanya jawab membuat siswa lebih berani mengungkapkan kendala dan mendapatkan solusi secara cepat.

Dari sisi dampak, siswa mengaku lebih percaya diri dalam menggunakan komputer, khususnya Microsoft Word. Mereka menilai bahwa keterampilan mengetik yang diperoleh akan bermanfaat untuk menyelesaikan tugas sekolah maupun sebagai persiapan menghadapi ujian berbasis komputer. Pelatihan ini juga menumbuhkan minat belajar berbasis teknologi, karena siswa mulai menyadari bahwa komputer bukan hanya sekadar alat bermain, tetapi juga sarana belajar yang efektif dan produktif.

Pembahasan

Pengabdian masyarakat mengenai pelatihan mengetik ini berfokus pada bidang pendidikan. Saat ini, pendidikan telah memasuki era digitalisasi, di mana pemberian tugas maupun kegiatan belajar semakin banyak memanfaatkan teknologi. Kondisi tersebut menuntut siswa untuk mampu beradaptasi dengan cepat, sekaligus menuntut guru agar dapat mengajarkan cara mengoperasikan perangkat komputer secara tepat (Sulaminingsih, dkk., 2024). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak sekolah yang belum memiliki sarana dan prasarana memadai, sehingga pembelajaran berbasis teknologi belum dapat diterapkan secara optimal, terutama di sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, yakni memfasilitasi terbentuknya hubungan kolaboratif serta membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami (Nento & Manto, 2023). Dengan peran yang begitu besar, sangat disayangkan bahwa perkembangan teknologi belum sepenuhnya sejalan dengan pemerataan fasilitas pendidikan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah dasar, termasuk Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan, yang membutuhkan dukungan program literasi digital untuk meningkatkan keterampilan siswa.

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan berupa pelatihan mengetik menggunakan Microsoft Word sekaligus edukasi mengetik melalui 10fastfingers.com. Materi pelatihan dibagi menjadi dua bagian utama. Pertama, siswa diajarkan dasar-dasar mengetik dan pengenalan keyboard, termasuk penggunaan tombol Caps Lock, Shift, tanda titik dua (:), Backspace, dan Enter. Kedua, siswa diperkenalkan dengan fitur-fitur Microsoft Word, seperti mengubah jenis dan ukuran font, menggunakan Bold, Italic, Underline, mengubah warna teks, serta melakukan highlight.

Selain itu, siswa juga diberi kesempatan berlatih mengetik melalui 10fastfingers.com, sebuah platform interaktif yang dapat mengukur kecepatan dan akurasi mengetik. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan motivasi siswa karena adanya sistem skor dan peringkat yang membuat proses belajar lebih menyenangkan sekaligus kompetitif. Dengan adanya pelatihan ini, siswa kelas VI Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan mampu mengoperasikan keyboard dengan benar, menggunakan Microsoft Word secara efektif, serta meningkatkan kecepatan dan akurasi mengetik melalui latihan di 10fastfingers.com. Hal ini memberikan manfaat besar bagi siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah, membuat laporan, maupun mempersiapkan diri menghadapi ujian berbasis komputer di jenjang pendidikan berikutnya.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pendampingan Pelatihan.

4. KESIMPULAN

Program pelatihan mengetik yang dilaksanakan di Yayasan Kemala Bhayangkari 1 Medan memperoleh respon positif dari seluruh unsur sekolah, baik kepala sekolah, guru, maupun siswa, khususnya siswa kelas VI. Pelatihan ini mencakup dua materi utama, yaitu dasar-dasar mengetik dengan pengenalan penggunaan keyboard secara benar serta pengenalan fitur-fitur dasar Microsoft Word. Selain itu, siswa juga dilatih melalui platform interaktif 10fastfingers.com yang terbukti meningkatkan motivasi, kecepatan, dan akurasi mengetik berkat sistem skor dan peringkat yang kompetitif. Dengan model pembelajaran berbasis

workshop, program ini memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi sekaligus mengukur efektivitas pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VI mampu memahami dasar mengetik, mengenal fitur utama Microsoft Word, serta meningkatkan keterampilan mengetik melalui latihan interaktif. Secara keseluruhan, pelatihan ini bermanfaat dalam mendukung siswa menyelesaikan tugas sekolah, membuat laporan, dan mempersiapkan diri menghadapi ujian berbasis komputer. Lebih jauh, kegiatan ini diharapkan menjadi pemicu bagi program pengabdian masyarakat berikutnya yang berfokus pada peningkatan literasi digital di pendidikan dasar

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. R., & Krismawati, I. E. (2021). Efektivitas workshop online pengajaran bahasa Inggris untuk anak di masa pandemi Covid-19. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 7(2), 93–100. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT/article/view/1389>
- Bakhri, A. S. (2016). Pelatihan aplikasi Microsoft Word pada siswa kelas XII SMK Texar Karawang. *Abdimas: Sistem dan Teknologi Informasi*, 1(2), 7–11. <https://doi.org/10.35969/abdimas.v1i2.197>
- Hafizh Fadli Al Rasyid, & Arundinasari, I. (2024). Tata kelola SDN 01 Desa Musir Lor Kabupaten Nganjuk dalam mengadakan pelatihan dasar mengetik menggunakan Microsoft Word. *Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia*, 2(3), 39–46. <https://doi.org/10.59031/jpbmi.v2i3.459>
- Hakiki, N., Nurfadilah, F., Apipah, V., & Putra, K. A. (2024). Pelatihan keterampilan dasar penggunaan komputer bagi siswa SD kelas 5 di Desa Linggamanik untuk persiapan ANBK 2023. *Jurnal Empati*, 3(3), 191–195. <https://doi.org/10.26753/empati.v5i1.1325>
- Nanang, N. (2024). Pelatihan dasar-dasar komputer sebagai pendukung persiapan ANBK pada siswa sekolah dasar di Desa Desakolot. *Jurnal PkM MIFTEK*, 5(2), 74–79. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.5-2.2077>
- OECD. (2021). *21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- Putri, P. O., Hidayati, I. S., & Febriana, R. (2024). Pelatihan keterampilan dasar komputer dan teknologi informasi bagi siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 45–57.
- Qusyairi, M., Mu'ammarrudin, Azmi, M. A., Hadi, S., Cahayani, S. I., & Walhidayah, M. T. (2024). Pelatihan dasar-dasar komputer dan teknologi informasi bagi siswa sekolah dasar di Desa Masbagik Timur. *Jurnal Teknologi Informasi untuk Masyarakat*, 2(2), 148–155. <https://doi.org/10.29408/jt.v2i2.28481>
- Raffles, R., Nurhayati, Wijaya, A., & Sonita, A. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi perkantoran Microsoft Office pada anak usia sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 1(1), 13–34. <https://doi.org/10.59407/jpmik.v1i1.563>
- Sukci, L. B. P., & Kristianto, I. I. (2024). Pendekatan eklektik dalam pelatihan bahasa Inggris bagi anak-anak sekolah dasar. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 217–228. <https://doi.org/10.30812/adma.v5i1.3958>
- Sulaminingsih, S., Ridayani, R., Hasyim, D. M., Aprianto, I., & Ansori, A. (2024). Pelatihan

- pengenalan dasar-dasar komputer dan jaringan internet sebagai upaya meningkatkan literasi digital era 4.0 pada peserta didik sekolah dasar. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(6), 1205–1211. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.2082>
- Surahmat, A. (2024). Peningkatan keterampilan komputer dasar masyarakat melalui pelatihan Microsoft Office. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 44–49. <https://doi.org/10.70429/bhaktimas.v1i2.69>
- Taku Neno, K. J. (2024). Pelatihan pengenalan dasar-dasar komputer bagi anak SD di Desa Nekbaun-Amarasi Barat. *Devotion: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 22–27. <https://doi.org/10.52960/dev.v1i1.329>
- UNESCO. (2018). *Digital literacy global framework: A reference framework for digital literacy skills for indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics.
- Zahra Shalehah, Prasetyo, T., & Laeli, S. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 139–148. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1156>