

PENGUATAN KARAKTER DAN LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KOMPETENSI ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA DERSANSARI

Putri Amalia Muhlisah¹
Octavia Wulan Hasti Putri²
Miftakhul Jannah³
Dwi Tri Wahyuningsih⁴
Wahyu Setyaningsih⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Salatiga

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 6 September 2026

Revised: 25 September 2026

Accepted: 5 Oktober 2026

Key words:

Pendidikan Karakter; Literasi Digital; Anak Sekolah Dasar

DOI: 10.62335

ABSTRACT

Elementary education requires balanced development of character and digital literacy to prepare children for social interaction and technological changes. This community service activity aimed to strengthen elementary students' character, self-protection awareness, and basic digital skills in Dersansari Village, Semarang Regency. The activity used a Service Learning approach through coordination, educational sessions, demonstrations, hands-on practice, discussion, reflection, and evaluation. Character education for fifth- and sixth-grade students covered politeness, positive social interaction, bullying prevention, privacy, and self-protection. Digital literacy activities for third- to sixth-grade students introduced basic laptop use through Microsoft Word and Microsoft Excel. The results showed active participation in discussions, reflection, and character-building activities, as well as increasing interest and confidence in practicing computer skills. The activity indicates that interactive and practice-based learning can support children's social and digital competencies.

ABSTRAK

Pendidikan sekolah dasar membutuhkan pengembangan karakter dan literasi digital secara seimbang agar anak mampu berinteraksi secara positif dan mengikuti perkembangan teknologi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat karakter, kesadaran perlindungan diri, dan keterampilan digital dasar anak di Desa Dersansari, Kabupaten Semarang. Kegiatan menggunakan pendekatan Service Learning melalui tahapan koordinasi dan persiapan, edukasi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, refleksi, serta evaluasi. Penguatan karakter bagi siswa kelas V dan VI mencakup kesantunan, hubungan sosial, pencegahan bullying, area privasi, dan perlindungan diri. Literasi digital bagi anak kelas III-VI dilakukan melalui pengenalan laptop serta praktik Microsoft Word dan Microsoft Excel. Hasil kegiatan menunjukkan keterlibatan peserta dalam diskusi, refleksi, dan pembelajaran karakter, serta meningkatnya

¹ Corresponding author: putriamali123@gmail.com

ketertarikan dan keberanian mencoba komputer. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dan berbasis praktik dapat mendukung kompetensi sosial dan digital anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa anak-anak memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan individu, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun perilaku. Jenjang sekolah dasar menjadi salah satu tahap penting karena pada masa ini anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir, membangun pola interaksi sosial, dan membentuk kebiasaan yang akan memengaruhi perkembangannya pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga perlu memberikan ruang bagi pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan lingkungan. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar menjadi fondasi penting dalam mempersiapkan anak untuk menghadapi perubahan sosial maupun perkembangan teknologi yang semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari (Sari et al., 2025).

Salah satu bagian penting dalam pendidikan anak adalah pembentukan karakter. Karakter tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan mengenai perilaku yang baik, tetapi juga pembiasaan dalam menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Sopan santun, tata krama, rasa hormat, dan kemampuan menghargai orang lain menjadi nilai yang perlu diperkenalkan sejak usia sekolah dasar. Penelitian (Putri et al., 2021) menunjukkan bahwa sikap sopan santun merupakan bagian dari pendidikan karakter yang dapat diterapkan melalui pembiasaan dalam berbahasa maupun berperilaku di lingkungan anak. Pembentukan karakter tersebut membutuhkan keterlibatan berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial sebagai tempat anak melakukan interaksi sehari-hari (Putri et al., 2021).

Dalam proses interaksi sosial, anak juga perlu memahami perilaku yang dapat merugikan atau menyakiti orang lain, salah satunya adalah *bullying*. Perilaku tersebut dapat muncul dalam berbagai bentuk, baik secara fisik, verbal, maupun sosial, sehingga perlu dikenalkan kepada anak melalui edukasi yang sesuai dengan tingkat pemahamannya (Sa'ida et al., 2022). Pengenalan mengenai *bullying* tidak hanya diarahkan agar anak tidak melakukan tindakan tersebut, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran dalam menghargai teman sebaya dan membangun hubungan sosial yang lebih positif. Dengan demikian, pendidikan karakter dapat menjadi salah satu ruang untuk mengenalkan pentingnya sikap saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari (Najmi & Habiby, 2026).

Selain memahami cara memperlakukan orang lain, anak juga perlu memperoleh pemahaman mengenai perlindungan terhadap dirinya sendiri. Anak perlu mengenali batas pribadi dan memahami bahwa setiap individu memiliki ruang yang harus dihormati. Pemahaman mengenai area privasi menjadi penting untuk mengenalkan kepada anak bagian-bagian pribadi yang tidak boleh disentuh atau dilihat oleh orang lain tanpa alasan yang tepat. Di samping itu, anak juga perlu dikenalkan pada pentingnya menjaga informasi pribadi agar tidak diberikan secara sembarangan kepada pihak lain. Pembekalan tersebut menjadi bagian dari upaya membantu anak mengenali batas diri sekaligus menghormati batas pribadi orang lain (Rahmi & Rikayoni, 2023).

Kemampuan anak dalam berinteraksi dan menjaga diri merupakan bagian dari kebutuhan yang berkembang seiring dengan perubahan lingkungan. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses pendidikan dan cara anak memperoleh informasi. Anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang semakin dekat dengan perangkat digital sehingga pengenalan terhadap teknologi menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut adanya pembekalan yang tidak hanya berfokus pada perilaku sosial, tetapi juga kemampuan

dasar dalam memahami dan menggunakan teknologi secara tepat (Mauluddia & Yulindrasari, 2024).

Literasi digital menjadi salah satu kemampuan yang perlu diperkenalkan kepada anak sejak usia sekolah dasar. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan dasar dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar. Namun, kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman menggunakan perangkat komputer secara langsung masih berbeda-beda, terutama pada lingkungan yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi, (Septiyanti et al., 2025) menunjukkan bahwa keterbatasan akses dan penguasaan teknologi masih menjadi tantangan dalam penguatan literasi digital siswa sekolah dasar. Kondisi serupa juga ditemukan dalam kegiatan pelatihan komputer di wilayah pedesaan yang menunjukkan pentingnya pemberian pengalaman praktis kepada anak dalam menggunakan perangkat dan aplikasi digital (Septiyanti et al., 2025).

Berbagai kebutuhan tersebut menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian mahasiswa KKN Daksa Samata di Desa Dersansari, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang. Berdasarkan komunikasi dan pengamatan selama pelaksanaan KKN, ditemukan beberapa kebutuhan yang berkaitan dengan pembentukan sikap dan pengembangan keterampilan anak. Masyarakat sekitar sebelumnya telah memberikan perhatian terhadap perilaku anak, khususnya berkaitan dengan etika dan sopan santun dalam berinteraksi. Mahasiswa KKN kemudian diminta untuk turut membantu memberikan edukasi kepada anak-anak agar lebih memahami pentingnya menghormati orang yang lebih tua dan menerapkan sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi lain ditemukan melalui komunikasi dengan pihak SD Negeri Dersansari 01. Berdasarkan konfirmasi langsung dengan guru, sekolah belum memiliki fasilitas komputer yang digunakan secara khusus untuk pembelajaran komputer. Padahal, penggunaan perangkat digital telah menjadi bagian dari perkembangan kegiatan pembelajaran, termasuk dalam beberapa kegiatan akademik yang memanfaatkan teknologi. Kondisi tersebut membatasi kesempatan siswa untuk memperoleh pengalaman dalam mengenal dan menggunakan perangkat komputer secara langsung. Ketika mahasiswa KKN mengajukan rencana pelaksanaan kegiatan Les Laptop, pihak sekolah dan orang tua memberikan respons positif serta persetujuan terhadap pelaksanaan kegiatan tersebut.

Berdasarkan kondisi yang ditemukan, mahasiswa KKN Daksa Samata melaksanakan rangkaian kegiatan yang diarahkan pada pembekalan anak dari aspek sosial dan keterampilan. Kegiatan pertama berupa edukasi mengenai etika dan sopan santun yang disertai dengan pengenalan perilaku anti-*bullying* serta pemahaman mengenai area privasi. Kegiatan tersebut diarahkan untuk membantu anak memahami cara berinteraksi dengan orang lain, menghormati lingkungan sosial, serta mengenali batas yang berkaitan dengan perlindungan dirinya. Di sisi lain, kegiatan Les Laptop dilaksanakan untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak dalam mengenal perangkat komputer dan mencoba penggunaannya secara langsung.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan pendekatan edukatif dan partisipatif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta anak-anak. Materi etika, sopan santun, anti-*bullying*, dan area privasi disampaikan melalui penjelasan serta contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sementara itu, kegiatan Les Laptop dilakukan melalui pengenalan perangkat komputer yang dilanjutkan dengan praktik langsung menggunakan Microsoft Word dan Microsoft Excel. Pendekatan berbasis praktik memungkinkan peserta tidak hanya menerima penjelasan mengenai penggunaan teknologi, tetapi juga mencoba secara langsung materi yang telah diberikan. Pendekatan serupa dalam pelatihan komputer bagi siswa sekolah dasar digunakan untuk memberikan pengalaman praktis dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi Microsoft Office (Ifanka et al., 2026).

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pembekalan kepada anak-anak melalui penguatan karakter dan keterampilan dasar yang sesuai

dengan kebutuhan lingkungan mereka. Pembekalan dilakukan melalui edukasi etika dan sopan santun, pengenalan perilaku anti-*bullying*, pemahaman mengenai perlindungan dan batas pribadi, serta pengenalan keterampilan dasar komputer melalui praktik penggunaan Microsoft Word dan Microsoft Excel. Melalui kegiatan ini, mahasiswa KKN Daksa Samata berupaya memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan teknologi, tetapi juga pada pembentukan sikap dalam berinteraksi dan menjaga diri.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan Service Learning (SL). Metode Service Learning dipilih karena mengintegrasikan kegiatan pengabdian masyarakat (service) dengan proses pembelajaran berbasis akademik (learning) guna menjawab kebutuhan nyata masyarakat mitra. Melalui pendekatan ini, mahasiswa KKN menerapkan ilmu akademiknya untuk memberikan edukasi karakter dan literasi digital yang relevan dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar di lokasi pengabdian.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui dua program, yaitu edukasi bullying dan pembelajaran literasi digital melalui kegiatan les laptop. Edukasi bullying dilaksanakan pada 1 Agustus 2026 di SDN Dersansari 01 dengan sasaran peserta didik kelas V dan VI. Sementara itu, kegiatan les laptop dilaksanakan pada 27 Juli – 9 Agustus 2026 di Desa Dersansari, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, dengan sasaran anak-anak kelas III hingga VI. Dalam mengimplementasikan metode Service Learning, pelaksanaan kegiatan ditempuh melalui empat tahapan utama:

1. Koordinasi dan persiapan kegiatan

Tahap ini meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan waktu dan tempat, penentuan sasaran peserta, penyusunan materi, serta persiapan media dan perangkat yang digunakan selama kegiatan.

2. Pelaksanaan edukasi bullying.

Tahap ini dilaksanakan secara interaktif melalui penyampaian materi, demonstrasi, tanya jawab, dan kegiatan refleksi. Pelaksanaan kegiatan disusun secara bertahap mulai dari pembukaan, penyampaian materi, interaksi dengan peserta, hingga refleksi pada akhir kegiatan.

3. Pelaksanaan pembelajaran literasi digital.

Tahap ini berfokus pada pengenalan dan pelatihan keterampilan dasar komputer. Kegiatan dilakukan melalui pengenalan perangkat, demonstrasi penggunaan laptop, praktik langsung, dan pendampingan. Peserta diberikan kesempatan untuk mencoba materi yang disampaikan secara langsung dengan bimbingan dari tim pelaksana.

4. Evaluasi kegiatan

Tahap terakhir adalah evaluasi yang mana dilakukan melalui pengamatan terhadap keterlibatan dan respons peserta selama kegiatan serta kemampuan peserta dalam mengikuti aktivitas yang diberikan. Evaluasi tersebut digunakan untuk melihat keterlibatan peserta dan pemahaman mereka terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Kompetensi Melalui Pendidikan Karakter Dan Perlindungan Diri

Kegiatan pendidikan karakter dan perlindungan diri dilaksanakan pada 1 Agustus 2026 di SDN Dersansari 01 dengan sasaran peserta didik kelas V dan VI. Kegiatan ini merupakan

bagian dari program “Teman Hebat” yang bertujuan memberikan edukasi kepada peserta didik mengenai pentingnya membangun perilaku positif dalam berinteraksi serta memahami perlindungan diri. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan edukatif dan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.



Gambar 1. Penyampaian Materi dan Interaksi Positif Bersama Siswa

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama kurang lebih 45 menit dan dilakukan secara bertahap. Kegiatan diawali dengan pembukaan, pengenalan Tim Pelaksana, dan ice breaking untuk membangun suasana yang nyaman bagi peserta didik. Selanjutnya, pemaparan menyampaikan materi secara bertahap, kemudian dilanjutkan dengan interaksi bersama peserta didik melalui tanya jawab dan kegiatan refleksi pada akhir sesi. Adapun materi edukasi yang disampaikan yakni sebagai berikut:

1. Kesantunan dan Hubungan Sosial

Materi kesantunan disajikan secara interaktif melalui pengenalan "4 kata ajaib" (Tolong, Maaf, Terimakasih, dan Salam/Menyapa) sebagai bentuk kebebasan etika dasar, seperti mendengarkan teman tanpa memotong pembicaraan, berbicara secara lembut, dan menghormati guru maupun orang tua. Anak-anak dipandu untuk memahami bahwa perilaku sopan santun adalah akhlak terpuji dan fondasi utama dalam berinteraksi, bukan hanya sekadar aturan formalitas tata krama. Pentingnya pembentukan etika dan pembiasaan edukasi sikap sopan santun secara berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk kecerdasan emosional serta pondasi karakter siswa (Putri et al., 2021).

Namun, kesantunan individu tidak akan berdampak besar jika tidak digunakan dalam lingkungan interaksi kelompok yang lebih luas. Hubungan sosial yang sehat dan inklusif dibangun melalui tata krama dan tutur kata yang baik. Ketika seorang anak mampu membiasakan diri bersikap sopan, tumbuh kesadaran empati untuk saling menghargai keberadaan orang lain, mengakui bahwa setiap individu memiliki keunikan masing-masing, dan memahami bahwa perbedaan bukanlah alasan untuk berselisih. Internalisasi etika kesantunan dan tata krama antar siswa terbukti menciptakan iklim pergaulan teman sebaya yang kondusif, inklusif, serta bebas dari prasangka sosial (Azmi, 2022).

Guna menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap beragam latar belakang, minat, dan kepribadian siswa kelas V dan VI di SDN Dersansari 01, materi yang disampaikan berfokus pada pemahaman mengenai interaksi sosial melalui konsep "Berbeda itu Keren!". Sikap peduli, suka membantu, dan keterbukaan dalam menjalin pertemanan yang bebas dari prasangka menjadi contoh perilaku positif di lingkungan sekolah. Meskipun sempat terjadi kendala dalam pengelolaan kelas saat proses penyampaian materi, khususnya karena sebagian besar siswa laki-laki cenderung kurang memperhatikan dan sangat gaduh, namun pemaparan dan tim tetap mampu menertibkan dan mengondisikan suasana kelas secara bertahap. Pada akhirnya, anak-anak merespons berbagai kegiatan dengan antusias, mereka secara aktif menggunakan "kata-kata ajaib" serta menyadari pentingnya menjaga hubungan yang harmonis dengan teman sekelas maupun warga sekolah secara luas.

2. *Bullying*, Area Privasi, dan Perlindungan Diri

Perundungan (*bullying*) adalah penindasan yang ditandai dengan tindakan agresif yang sengaja dan berulang-ulang. Ada empat jenis yang dibahas: Verbal (mengolok-olok nama orang tua atau mengejek dengan panggilan yang meremehkan), Fisik (memukul, menendang, mendorong), Sosial (mengucilkan orang lain atau menyebarkan gosip bohong), dan *Online/Cyberbullying* (menyakiti di *WhatsApp* atau media sosial). Siswa dipandu untuk memahami secara kritis dampak negatif *bullying*, seperti menimbulkan rasa takut, menghancurkan persahabatan, dan menghambat prestasi akademik. Tindakan perundungan di tingkat sekolah dasar, baik secara verbal maupun fisik, berdampak langsung pada penurunan rasa percaya diri, trauma psikologis, serta penurunan capaian akademik peserta didik (Isnayanti et al., 2024).



Gambar 2. Praktik dan Peragaan Lagu Edukasi Bersama Siswa

Untuk mencegah perundungan dan kekerasan sejak dini, anak-anak perlu memahami prinsip-prinsip dasar keselamatan diri seperti batasan kepemilikan atas tubuh dan barang-barang pribadi mereka sendiri. Memahami hak setiap individu atas ruang pribadi berkaitan erat dengan pemahaman mengenai dampak negatif perundungan. Ketika seorang anak belajar bahwa tubuh dan privasi mereka berharga serta patut dihormati, mereka tidak hanya belajar cara melindungi diri dari potensi pelanggaran batas diri, tetapi juga cara untuk tidak melanggar kenyamanan dan privasi orang lain.

Untuk menumbuhkan kesadaran akan hak untuk merasa aman, materi pembelajaran ini mengembangkan pemahaman tersebut dengan memperkenalkan konsep ruang pribadi, khususnya mengenai bagian tubuh. Ungkapan "STOP! Jangan! Aku tidak suka!" merupakan bentuk respons tegas yang dapat digunakan siswa saat menghadapi perilaku yang melanggar batasan tubuh. Menghargai privasi teman juga mencakup menjaga rahasia mereka serta tidak membuka tas atau buku harian mereka tanpa izin. Anak-anak dilatih untuk menjadi "Pahlawan bagi Teman" yang secara aktif membantu korban, berani menghadapi pelaku, dan melaporkan kejadian kepada orang dewasa terpercaya (orang tua/guru) sebagai bagian dari pendekatan perlindungan diri yang menyeluruh. Edukasi perlindungan diri yang terintegrasi mampu mengubah peran siswa dari sekadar penonton pasif (*passive bystander*) menjadi agen pembela sesama teman (*active defender*) yang berani melaporkan kekerasan (Burhan et al., 2025).

Penerapan materi ini dilakukan secara interaktif melalui media *Sticky Notes*. Melalui media ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa ternyata pernah menjadi korban perundungan di sekolah. Sesi ini sangat penting karena memberikan ruang aman bagi anak-anak untuk berbagi cerita, saling mengungkapkan perasaan, hingga akhirnya terbangun suasana empati yang mendalam di mana para siswa saling meminta maaf dan memaafkan. Meskipun diawali dengan dinamika kelas yang cukup ramai, tujuan sosialisasi pada akhirnya tercapai secara tepat sasaran. Efektivitas metode reflektif ini diperkuat oleh analisis Putri et al. (2026) yang mengemukakan bahwa Penyediaan

media ekspresi secara anonim dan interaktif mampu membuka ruang refleksi emosional siswa, memicu sikap saling memaafkan, serta mereduksi ketegangan konflik antar siswa di lingkungan sekolah dasar.



Gambar 3. Sesi Refleksi Emosional dan Ungkap Perasaan Siswa

Peningkatan Kompetensi Melalui Les Komputer

Pembelajaran komputer menjadi salah satu bentuk pendampingan keterampilan digital dasar bagi anak-anak di Dusun Kalegen Kidul, Desa Dersansari. Kegiatan ini ditujukan bagi siswa kelas III hingga VI sekolah dasar dengan memperkenalkan penggunaan komputer melalui Microsoft Word dan Microsoft Excel sebagai aplikasi yang mendukung kegiatan belajar. Pelaksanaan dilakukan secara praktik dengan pendampingan agar peserta dapat mengenal dan mencoba penggunaan komputer secara langsung.

1. Pengenalan Microsoft Word

Pengenalan Microsoft Word diarahkan pada pemahaman fungsi dasar pengolahan dokumen yang dapat digunakan peserta dalam kegiatan belajar. Materi dimulai dengan pengenalan cara mengetik dan mengelola tulisan, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan fungsi dasar untuk membuat serta mengatur dokumen. Materi tersebut diberikan secara bertahap agar peserta dapat mengenali fungsi yang digunakan sebelum menerapkannya dalam penyusunan dokumen sederhana (Ifanka et al., 2026).

Proses pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui penjelasan, tetapi disertai contoh dan praktik menggunakan laptop. Setelah fungsi tertentu diperkenalkan, peserta diberikan kesempatan untuk mencobanya secara langsung sehingga dapat mengetahui penggunaan fitur melalui pengalaman sendiri. Praktik tersebut diarahkan pada kegiatan yang berkaitan dengan kebutuhan sekolah, terutama penggunaan Microsoft Word untuk membantu penyelesaian tugas yang memerlukan pengolahan dokumen (Karlina & Darso, 2023).



Gambar 4. Pelaksanaan Les Komputer Melalui Word

Melalui kegiatan tersebut, peserta dilatih untuk menggunakan Microsoft Word sebagai salah satu perangkat pendukung kegiatan belajar, bukan sekadar mengenal nama dan fungsi aplikasinya. Penggunaan aplikasi secara langsung memberikan

kesempatan kepada peserta untuk memahami hubungan antara fungsi yang dipelajari dengan kebutuhan yang mereka temui dalam kegiatan akademik. Dengan demikian, pengenalan Microsoft Word menjadi bagian dari pembelajaran literasi digital yang menekankan kemampuan menggunakan teknologi secara fungsional sesuai kebutuhan belajar (Adriansah et al., 2024).

2. Pengenalan Microsoft Excel

Berbeda dengan Microsoft Word yang digunakan untuk mengolah dokumen, pengenalan Microsoft Excel diarahkan pada pemanfaatan lembar kerja untuk melakukan pengolahan angka dan perhitungan sederhana. Materi yang diberikan meliputi operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Pemilihan materi tersebut disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta sehingga penggunaan Excel tidak hanya dikenalkan dari sisi fungsi aplikasinya, tetapi juga dikaitkan dengan kemampuan berhitung yang telah mereka pelajari di sekolah (Sudiatmika et al., 2020).

Penyampaian materi dilakukan dengan memperkenalkan cara memasukkan angka ke dalam lembar kerja, kemudian menggunakannya untuk melakukan operasi hitung. Peserta diarahkan untuk memahami bahwa perhitungan dalam Excel dilakukan melalui perintah yang dituliskan pada lembar kerja, sehingga hasil perhitungan dapat diperoleh melalui proses yang sistematis. Setiap materi diperkenalkan secara bertahap, dimulai dari operasi hitung yang lebih sederhana kemudian dilanjutkan dengan bentuk perhitungan lainnya agar peserta dapat mengikuti proses sesuai dengan tingkat pemahamannya (Muslim & Mayasari, 2025).

Praktik menjadi bagian penting dalam pengenalan Microsoft Excel karena peserta dapat langsung melihat hubungan antara angka yang dimasukkan, operasi yang digunakan, dan hasil yang diperoleh. Peserta tidak hanya mengikuti contoh, tetapi juga mencoba kembali perhitungan pada laptop masing-masing secara bergantian. Proses tersebut memberikan pengalaman kepada peserta dalam menggunakan Excel sebagai alat bantu untuk menyelesaikan perhitungan, sekaligus melatih ketelitian dalam memasukkan angka dan menjalankan operasi yang sesuai (Sudiatmika et al., 2020).



Gambar 5. Pelaksanaan Les Komputer Melalui Excel

Melalui materi tersebut, pengenalan Microsoft Excel memberikan pengalaman yang berbeda dari pembelajaran Microsoft Word. Jika Word memperkenalkan peserta pada pengolahan informasi dalam bentuk dokumen, Excel memperkenalkan cara mengelola angka melalui perhitungan yang terstruktur. Dengan demikian, peserta memperoleh pemahaman awal bahwa penggunaan komputer dapat mendukung berbagai kebutuhan belajar, termasuk membantu melakukan perhitungan secara lebih terarah dan praktis.

Kegiatan dan Respons Peserta

Pelaksanaan kedua kegiatan menunjukkan adanya keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran yang berlangsung secara interaktif dan partisipatif. Pada kegiatan penguatan karakter, peserta tidak hanya menerima materi mengenai kesantunan, hubungan sosial,

bullying, dan perlindungan diri, tetapi juga terlibat dalam tanya jawab, penggunaan “4 kata ajaib”, serta refleksi melalui media *Sticky Notes*. Pada awal kegiatan, sebagian peserta masih kurang memperhatikan dan suasana kelas cenderung ramai. Namun, keterlibatan peserta mulai berkembang ketika materi disampaikan melalui contoh yang dekat dengan kehidupan mereka. Peserta mampu menyampaikan pengalaman dan perasaan secara lebih terbuka, termasuk pengalaman terkait perundungan, kemudian terlibat dalam proses saling meminta maaf dan memaafkan. Respons tersebut menunjukkan adanya ruang bagi peserta untuk mengembangkan kesadaran sosial, empati, sikap saling menghargai, serta pemahaman mengenai batas pribadi dan perlindungan diri.

Keterlibatan peserta juga terlihat dalam kegiatan literasi digital melalui praktik penggunaan laptop. Pada awal pembelajaran, beberapa peserta masih cenderung mengamati teman dan belum menunjukkan ketertarikan untuk mencoba perangkat secara langsung. Setelah memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan Microsoft Word dan Microsoft Excel secara bertahap, peserta mulai menunjukkan rasa ingin tahu dan terlibat dalam praktik secara bergantian. Antusiasme semakin terlihat pada pertemuan berikutnya ketika beberapa peserta datang ke posko sebelum waktu pembelajaran untuk kembali menggunakan laptop. Perbedaan kemampuan antar peserta juga menjadi bagian dari proses pembelajaran, sehingga pendampingan dilakukan secara bertahap agar setiap peserta dapat mengikuti praktik sesuai dengan tingkat pemahamannya.

Respons yang muncul pada kedua kegiatan menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis praktik memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kompetensi secara lebih menyeluruh. Penguatan karakter memberikan pengalaman yang berkaitan dengan kemampuan berinteraksi, menghargai orang lain, mengenali batas pribadi, dan merespons permasalahan sosial, sedangkan pembelajaran komputer memberikan pengalaman dalam menggunakan teknologi secara langsung untuk mendukung kegiatan belajar. Dengan demikian, kedua kegiatan tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga membuka kesempatan bagi peserta untuk menerapkan, merefleksikan, dan mengembangkan kemampuan yang relevan dengan lingkungan sosial dan perkembangan teknologi.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan menunjukkan bahwa penguatan karakter dan literasi digital memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kompetensi anak sekolah dasar dalam aspek sosial dan pemanfaatan teknologi. Peserta menunjukkan keterlibatan yang lebih terbuka dalam memahami pentingnya sikap saling menghargai, mengenali batas pribadi, serta merespons permasalahan sosial secara lebih tepat. Pada aspek literasi digital, pengalaman praktik secara langsung memberikan ruang bagi peserta untuk membangun ketertarikan, keberanian mencoba, dan kemampuan menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi anak perlu diarahkan secara seimbang, tidak hanya pada penguasaan keterampilan digital, tetapi juga pada pembentukan karakter yang mendukung kemampuan anak untuk berinteraksi, menjaga diri, dan belajar secara positif di lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

Adriansah, A. B., Pramitha, A. B. M., Sahara, F. L., Athallah, S. N., Marsela, R. T., & Wardhanie, A. P. (2024). Pengenalan Dan Pelatihan Microsoft Word Pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar. *Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 170–178.

- <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30656/ka.v6i1.7891>
- Azmi, R. A. (2022). *Kesantunan Berbahasa dan Pemanfaatannya dalam Pembuatan Bahan Ajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 6(5), 9026–9039.
- Burhan, I., Alfatih, A. N., Syarif, N. Q., & Ilmi, N. (2025). *Help : Journal of Community Service Fostering Anti-Bullying Awareness : Students Through Education Empowering Elementary School*. 1(4).
- Ifanka, R., Rahmawati, S. A., Raihan, M. R., & Putrangga, R. H. (2026). Pelatihan Dasar Microsoft Office Word sebagai Bekal Keterampilan di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 20499–20504. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5301>
- Isnayanti, A. N., Kamil, M. N. Al, AR, M., & Mas'adi. (2024). *J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia*. 1668–1675.
- Karlina, S., & Darso. (2023). Adaptasi Teknologi Pelatihan Aplikasi Microsoft Word Pada Program Kampus Mengajar di SDN 4 Tiparkidul. *Swagati: Journal of Community Service*, 1(2), 87–90.
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Muslim, & Mayasari, N. (2025). Appropriate Technology Innovation : Utilizing Microsoft Excel Application to Enhance Students ' Ability in Data and Numerical Processing. *ARSY : Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*, 6(2), 552–557.
- Najmi, F. N., & Habiby, W. N. (2026). Analisis Multidimensional Bullying pada Sekolah Dasar: Perspektif Ekologi, Pembelajaran Sosial, dan Relasi Kekuasaan. *JURNAL Keilmuan Dan Keislaman*, 321–346. <https://doi.org/10.23917/jkk.v5i2.979>
- Putri, F. S., Fauziyyah, H., Dewi, D. A., & Purnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Sikap Sopan Santun terhadap Karakter dan Tata Krama Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4987–4994. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1616>
- Rahmi, D., & Rikayoni. (2023). Edukasi Kesehatan Terhadap Pengetahuan Anak Usia Sekolah Melalui Video Pembelajaran Kujaga Diriku Tentang Bagian Tubuh Penting Yang Tidak Boleh Disentuh Oleh Orang Lain di SDIT Cendekia Andalas. *Jurnal Abdimas Saintika*, 5(2), 99–106.
- Rosalia Putri, Hafni Zahara, Pasyamei Rembune Kala, Mhd. Hidayatullah, N. N. (2026). Edukasi Stop Bullying (Memahami, Mengenali Dan Mencegah) di Sekolah Dasar Pidie Jaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.59395/ahsana.v4i2.436>
- Sa'ida, N., Kurniawati, T., & Wahyuni, H. I. (2022). Edukasi Stop Bullying Pada Anak. *Jurnal Abdimas PeKA*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33508/peka.v5i2.4440>
- Sari, K. P. M., Novita, D., Imaama, B., Desyandri, & Zen, Z. (2025). Peran Pendidikan Dalam Pembentukan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.40342>
- Septiyanti, R., Aprianto, M., Ilham, M. A., Munasya, M. D., Ananda, Y. V., Agustiyani, M., Rahma, F. M., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Office, M., Dasar, P., & Learning, S. (2025). Pelatihan Microsoft Office Sebagai Upaya Penguatan Literasi Digital Bagi Siswa SD Negeri 08 Warkuk Ranau Selatan. *Ganesha: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 595–600. ejournal.utp.ac.id
- Sudiatmika, I. B. K., Fredlina, K. Q., & Astawa, N. L. P. N. S. P. (2020). Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk. *Jurnal Karya Abdi*, 4(1), 270–275.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi pada kegiatan Sosialisasi dan Edukasi Kesantunan serta Anti Bullying pada anak-anak SDN Dersansari 01



Lampiran 2. Dokumentasi pada kegiatan les komputer bersama anak-anak Desa Dersansari

