ONO NIHA 1 (1) November 2026, 42-46

ONO NIHA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat

Journal Homepage: https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/ononiha

Pemberdayaan Generasi Digital melalui Pelatihan Komputer (Microsoft Office dan Canva) bagi Anak Remaja dan Pemuda di Desa Hilisimaetano

Survei Halawa[1], Lira Saribalaki Laia[2], Annastasia Manao[3], Juli Perdamaian Baene[4], Megatinia Wau[5], Flora Sinta Wau[6], Anna Maria Laia[7], Nimarwati Laia[8], Estikasari Laia[9], Santhy Ebertha Daeli[10], Helpianus Dakhi[11], Lies Dian Marsa Ndraha[12]

[1-12]Universitas Nias Raya, Nias Selatan, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Received: August. 31, 2026
Revised: October. 20, 2026
Accepted: Oct. 30, 2026

Keywords:

Community Empowerment
Digital Literacy
Microsoft Office
Canva
Hilisimaetano Village

ABSTRACT

Hilisimaetano Village is one of the oldest traditional villages in South Nias Regency, possessing tremendous potential in tourism and culture, as evidenced by its achievement as one of the Top 50 Tourism Villages in the Indonesian Tourism Village Award (ADWI) 2022. However, based on observations and interviews, the younger generation in this village, particularly primary and junior high school students, still faces challenges regarding a lack of computer technology skills due to limited access to facilities and training. This condition leaves them unfamiliar with utilizing technological devices for productive purposes. To address this issue, this community service program aims to empower the digital generation in Hilisimaetano Village through basic computer training, Microsoft Office, and Canva. The implementation method utilizes community empowerment structured in four sequential stages: education, preparation, training and assistance, and evaluation. The results of this activity indicate that the students successfully mastered basic computer operation skills, document processing and presentations using Microsoft Office, and creative graphic design using Canva. This program delivered significant positive impacts, including improved digital literacy, increased self-confidence among participants, and equipping the younger generation to actively support future village tourism administration and promotion digitally.

Corresponding Author:

Lies Dian Marsa Ndraha
Universitas Nias Raya, Nias Selatan, Indonesia
Email: liesndraha@uniraya.ac.id

This is an open access article under the CC BY-SA license.

A. Pendahuluan

Desa Hilisimaetano merupakan salah satu desa adat tertua di Kabupaten Nias Selatan yang terletak di Kecamatan Maniamolo. Desa ini memiliki potensi besar di bidang pariwisata dan budaya, terbukti dengan masuknya Desa Hilisimaetano dalam 50 Besar Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) tahun 2022 (Kemenparekraf, 2022). Beberapa daya tarik yang dimiliki antara lain rumah adat tradisional, batu megalitik, atraksi Lompat Batu, Tari Perang (Maluaya), serta kawasan persawahan terluas di Nias Selatan yang berpotensi sebagai agrowisata. Selain itu, desa ini juga menjadi pusat pemerintahan kecamatan dan memiliki masyarakat yang mayoritas berprofesi sebagai petani.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bersama perangkat desa serta tokoh masyarakat, ditemukan permasalahan bahwa generasi muda di Desa Hilisimaetano, khususnya anak-anak usia remaja

dan pemuda, masih sangat minim keterampilan di bidang teknologi komputer. Mereka belum terbiasa menggunakan perangkat komputer untuk kebutuhan produktif, seperti mengolah kata, membuat angka, atau mendesain materi promosi. Padahal, di era digital saat ini, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan kompetensi krusial yang harus ditanamkan sejak dini untuk mendukung proses belajar (Prensky, 2001). Kemampuan mengoperasikan Microsoft Office dan aplikasi desain seperti Canva menjadi kebutuhan dasar, terutama untuk mendukung pengelolaan desa wisata yang membutuhkan promosi dan administrasi berbasis digital (Sari et al., 2021).

Permasalahan ini muncul karena keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi dan fasilitas komputer di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Anak-anak lebih banyak menggunakan ponsel pintar untuk hiburan dibandingkan untuk belajar hal-hal produktif. Selain itu, belum ada program pelatihan yang secara khusus menyasar anak-anak di desa ini untuk membekali mereka dengan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan zaman dan potensi desa (Purwanto et al., 2020). Dari permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah mengadakan program Kursus Komputer, Microsoft Office, dan Canva yang menyasar anak-anak remaja dan pemuda di Desa Hilisimaetano. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali mereka dengan keterampilan dasar teknologi informasi, pengolahan data, dan desain grafis sederhana. Dengan demikian, mereka tidak hanya siap menghadapi tuntutan pendidikan yang semakin digital, tetapi juga kelak dapat berperan aktif dalam mempromosikan kekayaan budaya dan pariwisata desanya melalui konten-konten kreatif (Rogers, 2003). Oleh karena itu, program ini menjadi penting dan relevan untuk dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat Desa Hilisimaetano.

B. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat adalah sebuah proses yang sistematis yang berfokus untuk meningkatkan kapasitas setiap individu ataupun kelompok dalam masyarakat agar mereka mampu mengendalikan dan memperbaiki kualitas hidup secara mandiri (Katili et al., 2019; Mardikanto & Soebiato, 2017). Metode ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan digital anak-anak di Desa Hilisimaetano sehingga mereka lebih siap menghadapi perkembangan teknologi dan informasi. Proses ini melibatkan beberapa tahapan yang terurut, dimulai dari tahap edukasi, tahap persiapan dan pengadaan perangkat, tahap pelatihan dan pendampingan, serta tahap evaluasi.

Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka pelaksana melakukan metode dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Edukasi Edukasi sangat penting sebagai tahap awal untuk memulai suatu hal baru terlebih dalam menunjang literasi digital sejak dini (Gilster, 1997). Dalam tahap ini, anak-anak remaja dan pemuda di Desa Hilisimaetano diberikan pemahaman mengenai pentingnya penguasaan teknologi informasi dan komunikasi di era modern. Anak-anak diberikan pemahaman bahwa kemampuan mengoperasikan komputer serta menguasai aplikasi perkantoran dan desain grafis merupakan kompetensi dasar yang sangat berguna untuk mendukung pendidikan dan kreativitas mereka ke depannya. Oleh karena itu, pada tahap ini mereka diperkenalkan pada pentingnya literasi digital serta bagaimana memanfaatkan perangkat teknologi secara positif dan produktif.
2. Tahap Persiapan Pada tahap ini, segala bentuk persiapan sangat penting untuk menjamin suksesnya pelaksanaan pelatihan. Mahasiswa mempersiapkan sarana dan prasarana pendukung seperti unit komputer atau laptop, instalasi aplikasi Microsoft Office dan Canva, modul atau materi pelatihan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak remaja dan pemuda, serta perangkat pendukung lainnya seperti papan tulis dan alat tulis (Arikunto, 2019). Persiapan yang matang ini dilakukan untuk memastikan kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan lancar, tertib, dan mudah dipahami oleh seluruh peserta.
3. Tahap Pendampingan Setelah edukasi dan persiapan, pelaksana melakukan pelatihan dan pendampingan kepada anak-anak dalam mengoperasikan komputer, menggunakan Microsoft Office (seperti Microsoft Word untuk mengetik dokumen dan Microsoft PowerPoint untuk membuat presentasi), serta mendesain materi visual yang menarik menggunakan aplikasi Canva hingga mereka dapat benar-benar paham dan mahir untuk melakukannya secara mandiri (Wijaya et al., 2022). Pada tahap ini, tim pelaksana

memberikan tips dan trik praktis, mulai dari pengenalan fungsi dasar perangkat komputer, teknik pengetikan dan pengolahan data sederhana, hingga cara membuat desain poster atau media presentasi yang kreatif. Tidak hanya itu, pelaksana juga mendampingi peserta secara langsung saat mereka mempraktikkan pembuatan karya digital mereka masing-masing.

4. Tahap Evaluasi Pada tahap ini, pelaksana melakukan diskusi dan penilaian guna melihat perkembangan serta kemajuan keterampilan digital yang diperoleh oleh anak-anak remaja dan pemuda selama kegiatan ini berlangsung (Stufflebeam & Coryn, 2014). Mengevaluasi hasil praktik komputer, Microsoft Office, dan Canva untuk mendiskusikan apa yang masih kurang sehingga dapat menjadi pembelajaran dan acuan untuk pengembangan kegiatan literasi digital kedepannya.

C. Hasil Dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Pelatihan Komputer Dasar

   Pelatihan komputer dasar melibatkan beberapa tahapan kunci, mulai dari pengenalan perangkat keras hingga pengoperasian sistem operasi (Denning, 2001).

   a. Pengenalan Perangkat Keras dan Lunak
      Pengenalan perangkat komputer dimulai dengan menjelaskan fungsi dasar dari setiap komponen seperti keyboard, mouse, monitor, dan CPU kepada anak-anak remaja dan pemuda di Desa Hilisimaetano. Penting untuk memberikan pemahaman awal agar mereka tidak canggung dalam berinteraksi langsung dengan perangkat teknologi. Pengenalan ini juga mencakup cara menghidupkan dan mematikan komputer dengan benar guna menjaga keawetan perangkat.
   b. Pengoperasian Sistem Operasi:
      1) Navigasi Desktop
         Anak-anak diajarkan cara menggunakan mouse untuk mengklik, menggulir, dan membuka aplikasi melalui layar monitor.
      2) Manajemen File Dasar
         Pengenalan cara membuat folder baru, menyimpan dokumen, serta mencari file yang telah disimpan agar mereka terbiasa mengorganisasi data secara digital.
      3) Penggunaan Browser
         Memperkenalkan cara mengakses internet secara sehat dan aman untuk mencari bahan belajar.
   c. Pelatihan Microsoft Office
      Tahap ini adalah inti dari peningkatan produktivitas administrasi dan belajar digital (O'Leary & O'Leary, 2018).
      1) Microsoft Word
         Pelatihan pengetikan dokumen, pengaturan jenis dan ukuran huruf (font), pengaturan paragraf, serta pembuatan laporan atau tugas sekolah sederhana secara rapi.
      2) Microsoft PowerPoint
         Pelatihan membuat media presentasi interaktif dengan memasukkan teks, pemilihan warna latar, dan penambahan bentuk (shapes) agar anak-anak terlatih menuangkan ide kreatif mereka dalam bentuk visual.
   d. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Peserta diajak untuk mengenal kreativitas digital tingkat lanjut melalui platform desain grafis Canva (Vaughan, 2021).
      1) Pengenalan Template
         Memilih dan menggunakan templat siap pakai untuk membuat poster edukasi atau kartu ucapan.
      2) Kustomisasi Elemen
         Mengubah teks, warna, menambahkan gambar, serta menyusun tata letak (layout) yang menarik secara estetika.

   Dari proses pelatihan, terlihat bahwa sebagian besar tahapan dapat dikuasai dengan baik oleh anak-anak melalui bimbingan intensif, menjadikannya program pemberdayaan yang efektif.



Gambar 1. Remaja dan Pemuda Desa Hilisimaetano Mengenal Perangkat Komputer



Gambar 2. Anak-Anak Mempraktikkan Navigasi Dasar pada Layar Komputer

2. Penerapan Literasi Digital dan Publikasi Karya
   Strategi penerapan literasi digital berfokus pada pemanfaatan hasil karya, peningkatan kepercayaan diri, dan keberlanjutan keterampilan (Bawden, 2001).
   a. Branding dan Storytelling Kemampuan Digital
      1) Membangun semangat belajar melalui narasi lokal: "Dari Desa Hilisimaetano, generasi muda siap menyongsong era digital dengan kreativitas tanpa batas."
      2) Menekankan pentingnya penguasaan teknologi sebagai bekal pendidikan masa depan dan kebanggaan sebagai anak desa yang melek teknologi.
   b. Saluran Publikasi dan Praktik Langsung
      1) Pameran Mini di Lokasi Pelatihan: Menampilkan hasil karya dokumen terbaik dan desain poster Canva anak-anak di hadapan guru, orang tua, dan sesama peserta.
      2) Dokumentasi Digital: Mengunggah atau membagikan hasil karya desain terbaik ke media sosial atau grup komunitas belajar sebagai bentuk apresiasi.
   c. Promosi dan Motivasi Belajar
      Mengadakan sesi apresiasi atau pemberian penghargaan kecil bagi peserta yang paling aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas komputer dan desain. Strategi ini berfokus pada menciptakan nilai lebih dari sekadar menguasai tombol komputer, yaitu menumbuhkan pola pikir kreatif dan kesiapan menghadapi dunia digital.

3. Dampak Potensial Pengembangan Pelatihan Digital
   Pengembangan pelatihan komputer dan desain ini memiliki potensi dampak positif yang signifikan pada berbagai aspek (Chisita, 2020):
   a. Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Keterampilan:
      1) Peningkatan Kapasitas Belajar
         Anak-anak remaja dan pemuda kini memiliki keterampilan baru dalam mengetik tugas sekolah dan membuat presentasi kreatif, yang langsung dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar di sekolah.
      2) Penciptaan Sumber Daya Manusia yang Adaptif
         Pelatihan ini membantu mengurangi kesenjangan digital antara anak-anak di perkotaan dan di pedesaan, khususnya di Desa Hilisimaetano.
      3) Diversifikasi Kemampuan
         Masyarakat muda tidak hanya mengandalkan metode belajar konvensional, tetapi juga memanfaatkan teknologi informasi untuk memperluas wawasan.
   b. Pemberdayaan Sosial dan Psikologis
      1) Peningkatan Kepercayaan Diri
         Keberhasilan dalam mengoperasikan komputer dan menghasilkan desain grafis yang menarik meningkatkan rasa percaya diri anak-anak terhadap kemampuan diri mereka sendiri (Bandura, 1997).
      2) Penguatan Motivasi Belajar
         Pengalaman langsung menggunakan teknologi menumbuhkan antusiasme tinggi untuk terus mengeksplorasi ilmu pengetahuan berbasis digital di masa depan.

D. Kesimpulan

Pelatihan komputer, Microsoft Office, dan Canva bagi anak-anak remaja dan pemuda di Desa Hilisimaetano terbukti menjadi inisiatif yang sangat potensial untuk menumbuhkan literasi digital dan memberdayakan generasi muda lokal. Melalui pendekatan pemberdayaan masyarakat, kegiatan ini berhasil mengedukasi dan mendampingi peserta dalam menguasai keterampilan dasar teknologi, mulai dari pengenalan perangkat keras, pengoperasian sistem operasi, pembuatan dokumen dan presentasi menggunakan Microsoft Office, hingga perancangan desain grafis yang kreatif

melalui aplikasi Canva. Keterampilan yang dihasilkan tidak hanya memiliki daya tarik visual dan fungsional untuk menunjang pendidikan sekolah, tetapi juga membekali anak-anak dengan kompetensi penting di era digital. Strategi pelaksanaan yang terstruktur, mulai dari edukasi, persiapan, pendampingan, hingga evaluasi, telah berjalan dengan efektif. Secara keseluruhan, inisiatif ini menunjukkan dampak positif yang signifikan, seperti peningkatan kemampuan akademik berbasis teknologi, pengurangan kesenjangan digital, serta peningkatan rasa percaya diri anak-anak di Desa Hilisimaetano.

Untuk memastikan keberlanjutan dan pertumbuhan inisiatif peningkatan literasi digital ini, beberapa langkah strategis perlu diambil. Pertama, lakukan pengembangan materi pelatihan lebih lanjut, tidak hanya terbatas pada dasar-dasar Microsoft Office dan Canva, tetapi juga ke tingkat yang lebih mahir atau pengenalan dasar pemrograman dan pemanfaatan internet sehat untuk menjangkau kebutuhan belajar yang lebih luas. Kedua, sangat penting untuk menjaga ketersediaan dan pemeliharaan fasilitas perangkat komputer atau laptop secara berkala, yang merupakan kunci utama kelancaran proses pembelajaran. Ketiga, berikan pendampingan lanjutan dan ruang praktik rutin bagi anak-anak, agar keterampilan dalam teknologi informasi dan desain grafis yang telah diperoleh dapat terus terasah dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Terakhir, jalin kemitraan yang lebih luas dengan pihak sekolah setempat, pemerintah desa, maupun komunitas pemerhati pendidikan, guna mendukung keberlanjutan program pelatihan digital bagi generasi muda di Desa Hilisimaetano kedepannya.

E. Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The Exercise of Control. New York: W.H. Freeman and Company.

Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. Journal of Documentation, 57(2), 218–259.

Chisita, C. T. (2020). Promoting Digital Literacy in Rural Communities. International Journal of Library Science, 9(1), 12–20.

Computing Essentials 2019. New York: McGraw-Hill Education.

Denning, P. J. (2001). The profession of IT: The skill of computing. Communications of the ACM, 44(6), 17–20.

Gilster, P. (1997). Digital Literacy. New York: Wiley.

Katili, R., et al. (2019). Pemberdayaan masyarakat: Konsep dan strategi dalam pembangunan kapasitas individu dan kelompok. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, 4(2), 115–128.

Kemenparekraf. (2022). Jadwal dan Daftar 50 Besar Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) 2022. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.

Mardikanto, T., & Soebiato, P. (2017). Pemberdayaan Masyarakat dalam Perspektif Kebijakan Publik. Bandung: Alfabeta.

O'Leary, T. J., & O'Leary, L. I. (2018).

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. On the Horizon, 9(5), 1–6.

Purwanto, A., et al. (2020). Pelatihan Literasi Digital untuk Masyarakat Desa. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 30–38.

Rogers, E. M. (2003). Diffusion of Innovations (5th ed.). New York: Free Press.

Sari, M., et al. (2021). Peran Teknologi Informasi dalam Pengembangan Desa Wisata Berkelanjutan. Jurnal Pariwisata Nusantara, 3(2), 89–102.

Stufflebeam, D. L., & Coryn, C. L. (2014). Evaluation Theory, Models, and Applications (2nd ed.). San Francisco: Jossey-Bass.

Vaughan, T. (2021). Multimedia: Making It Work (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Wijaya, A., et al. (2022). Pendampingan dan pelatihan keterampilan digital bagi generasi muda di era modern. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 3(1), 45–52.