

PEMBERDAYAAN KETERAMPILAN DIGITAL DAN KREATIF DI SEKOLAH NON-PROFIT UNTUK MENDUKUNG INOVASI BERKELANJUTAN

Calandra Alencia Haryani^{1,*),} Hery²⁾, Andree E. Widjaja³⁾, Feliks V.P. Samosir⁴⁾

¹⁾Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia

²⁾Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia

³⁾Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia

⁴⁾Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia

e-mail: calandra.haryani@uph.edu,

ABSTRACT

Transformasi industri berbasis digital menuntut penguatan literasi digital dan keterampilan kreatif di seluruh sektor pendidikan. Keterampilan dalam pembuatan website dan desain konten digital menjadi esensial untuk mendukung pembangunan industri yang inovatif dan berkelanjutan. Penelitian ini berbasis pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di Sekolah Pendidikan Integral untuk Semua (PINUS), dengan tujuan meningkatkan keterampilan digital peserta didik melalui pelatihan berbasis WordPress dan Canva. Metode pelaksanaan melibatkan pelatihan berbasis proyek serta evaluasi melalui survei kepuasan peserta. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam membangun situs web sederhana dan menghasilkan desain visual kreatif. Tingkat kepuasan peserta terhadap program tercatat sangat tinggi, dengan rata-rata skor 5 pada skala 1–5. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme dalam mengembangkan portofolio digital pribadi sebagai sarana personal branding untuk memperluas peluang ekonomi. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan praktis dalam literasi digital dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung tujuan *Sustainable Development Goal* (SDG) 9, khususnya dalam memperkuat kapasitas inovasi dan keberlanjutan industri di masa depan.

Keywords: Literasi Digital, Keterampilan Kreatif, Inovasi Berkelanjutan, Pendidikan Non-Profit, Pengabdian kepada Masyarakat

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai sektor industri di tingkat global. Transformasi digital telah menciptakan perubahan paradigma dalam model bisnis, sistem produksi, distribusi informasi, hingga hubungan sosial antarindividu dan antarlembaga (Kozak & Stepanenko, 2023; Camarinha-Matos, 2023). Fenomena ini mendorong kebutuhan akan sumber daya manusia yang tidak hanya mampu menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memiliki kapasitas inovatif dan kreatif untuk beradaptasi dengan perubahan yang dinamis (Skivko et al., 2023). Dalam kerangka pembangunan berkelanjutan, Agenda Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*) yang diinisiasi oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa menempatkan inovasi, industri, dan infrastruktur sebagai pilar utama dalam SDG 9. Tujuan ini menekankan pentingnya memperkuat kapasitas inovasi dan memperluas akses terhadap teknologi, sebagai fondasi untuk menciptakan pertumbuhan ekonomi yang inklusif, berkelanjutan, dan tangguh (Amballoor & Naik, 2023; Jain, 2024). Salah satu strategi utama untuk mencapai tujuan ini adalah melalui investasi dalam pengembangan literasi digital

di sektor pendidikan, yang berperan dalam menyiapkan generasi muda sebagai agen perubahan dalam ekosistem industri berbasis inovasi (Oktria, Musaffa, & Rachman, 2024; Hikmah, Muaz, & Rachman, 2024).

Namun demikian, kesenjangan akses terhadap pendidikan berbasis teknologi masih menjadi tantangan yang nyata, terutama di komunitas pendidikan non-profit yang melayani kelompok masyarakat berpenghasilan rendah. Sekolah Pendidikan Integral untuk Semua (PINUS), sebagai lembaga pendidikan non-profit yang berlokasi di Tangerang Selatan, berupaya memberikan layanan pendidikan gratis kepada siswa dari keluarga kurang mampu. Meskipun demikian, keterbatasan fasilitas teknologi dan sumber daya pengajar di bidang teknologi digital menyebabkan rendahnya tingkat literasi digital peserta didik, yang berdampak pada kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan industri di masa depan. Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang difokuskan pada pemberdayaan keterampilan digital dan kreatif peserta didik melalui pelatihan pembuatan website berbasis WordPress dan desain konten digital menggunakan Canva. Pemilihan kedua platform ini didasarkan pada karakteristiknya yang ramah pengguna, fleksibel, serta relevan dengan kebutuhan dunia industri kreatif saat ini. Melalui pelatihan ini, peserta didik diharapkan tidak hanya menguasai keterampilan teknis dasar, tetapi juga mampu mengembangkan portofolio digital pribadi yang dapat berfungsi sebagai sarana personal branding dan membuka akses terhadap peluang kerja di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pelatihan berbasis proyek dalam meningkatkan literasi digital peserta didik di lingkungan sekolah non-profit, serta mengkaji kontribusinya terhadap penguatan kapasitas inovasi yang selaras dengan tujuan pembangunan industri berkelanjutan sebagaimana diamanatkan dalam SDG 9. Dengan pendekatan berbasis praktik langsung, diharapkan terbentuk fondasi yang kuat dalam membangun ekosistem inovasi digital yang inklusif, adaptif, dan berdaya saing di masa depan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sustainable Development Goals (SDG) 9 : Industri, Inovasi, dan Infrastruktur

Sustainable Development Goal (SDG) 9 menegaskan pentingnya membangun infrastruktur yang tangguh, mendorong industrialisasi inklusif, dan memperkuat kapasitas inovasi di seluruh sektor kehidupan (Putri et al., 2024; Ariansyah et al., 2024). Infrastruktur yang kuat dan inovasi yang berkelanjutan dipandang sebagai kunci utama dalam mendorong pertumbuhan ekonomi yang inklusif, mengurangi ketimpangan sosial, dan mempercepat pencapaian pembangunan berkelanjutan (Ariansyah et al., 2024). SDG 9 menyoroti bahwa inovasi bukan hanya sebagai hasil dari penelitian dan pengembangan di sektor industri besar, tetapi juga perlu ditumbuhkan di berbagai komunitas lokal melalui perluasan akses terhadap teknologi dan pendidikan berbasis digital (Hikmah et al., 2024; Oktria et al., 2024).

Di era globalisasi yang ditandai dengan percepatan perkembangan teknologi informasi, penguatan inovasi tidak dapat dilepaskan dari upaya meningkatkan kapasitas sumber daya manusia, khususnya dalam bidang literasi digital (Skivko et al., 2023). Negara-negara berkembang dihadapkan pada tantangan ganda, yakni membangun infrastruktur fisik sekaligus memperkuat kapasitas inovasi digital di sektor pendidikan dan ekonomi kreatif. Oleh karena itu, intervensi dalam bidang pendidikan yang berfokus pada penguasaan teknologi digital menjadi strategi yang sangat relevan dalam mendukung pencapaian SDG 9. Salah satu pendekatan efektif yang dapat diimplementasikan adalah melalui program-program literasi digital yang berbasis praktik langsung, yang mampu memperkecil kesenjangan keterampilan

digital antara kelompok masyarakat yang berbeda (Putri et al., 2024; Ariansyah et al., 2024; Hikmah et al., 2024).

2.2 Literasi Digital

Literasi digital didefinisikan sebagai seperangkat kemampuan untuk memahami, mengakses, mengevaluasi, mengelola, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital secara kritis dan kreatif (Putri et al., 2024; Ariansyah et al., 2024; Hikmah et al., 2024). Literasi digital bukan lagi keterampilan tambahan, melainkan kompetensi fundamental dalam era industri 4.0 yang mendukung produktivitas, kreativitas, serta inovasi dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi instrumen penting dalam memperkaya proses pembelajaran, meningkatkan partisipasi siswa, serta mempersiapkan peserta didik untuk beradaptasi dengan kebutuhan dunia kerja masa depan (Oktria et al., 2024). Penerapan literasi digital dalam pembelajaran juga memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih inklusif, kolaboratif, dan berbasis inovasi. Penguasaan teknologi tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan kapasitas individu, tetapi juga mempercepat transformasi industri dan mendukung agenda pembangunan berkelanjutan (Adhani et al., 2024; Widiyanti et al., 2024).

Salah satu pendekatan efektif dalam memperkuat literasi digital peserta didik adalah melalui pemanfaatan platform teknologi Wordpress dan Canva yang dapat diakses dengan mudah (Wiguna & Sudarti, 2024; Normuratova, 2024; Probowati, 2023). WordPress sebagai platform sistem manajemen konten open-source, menawarkan kesempatan bagi pengguna untuk membangun situs web pribadi maupun profesional tanpa memerlukan keahlian teknis tingkat lanjut. Melalui WordPress, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dalam mengelola informasi digital, membangun identitas online, serta memahami konsep dasar pembuatan konten berbasis web. Di sisi lain, Canva sebagai platform desain grafis daring memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menghasilkan konten visual berkualitas tanpa memerlukan kemampuan desain profesional. Dengan fitur antarmuka yang intuitif dan beragam template yang tersedia, Canva memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan estetika visual, meningkatkan kreativitas, serta memperkuat kemampuan komunikasi visual dalam konteks digital.

Integrasi pembelajaran WordPress dan Canva dalam program literasi digital memiliki dampak ganda. Pertama, memberikan peserta didik pengalaman praktis dalam memproduksi konten digital yang otentik dan relevan dengan kebutuhan industri. Kedua, memperluas peluang ekonomi di masa depan, di mana keterampilan dalam pembuatan website dan desain grafis menjadi aset berharga dalam dunia kerja berbasis digital maupun untuk pengembangan usaha mandiri. Oleh karena itu, literasi digital berbasis praktik melalui WordPress dan Canva tidak hanya memperkuat kesiapan peserta didik menghadapi tantangan industri masa depan, tetapi juga berkontribusi dalam mendukung transformasi industri yang inovatif dan berkelanjutan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan metode implementasi pelatihan berbasis proyek. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahap sistematis selama enam bulan, dengan fokus pada pemberdayaan keterampilan digital peserta didik di Sekolah Pendidikan Integral untuk Semua (PINUS).

3.1 Sosialisasi dan Observasi Awal

Tahap awal dimulai dengan sosialisasi program kepada pihak sekolah, guru, dan siswa. Kegiatan ini mencakup observasi kondisi eksisting di lapangan serta wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan keterampilan digital peserta didik, khususnya dalam penggunaan platform pembuatan website dan desain konten digital. Hasil observasi dan diskusi menjadi dasar penyusunan materi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan mitra.

3.2 Persiapan Alat, Materi, dan Infrastruktur

Setelah identifikasi kebutuhan, dilakukan persiapan sarana pelatihan berupa perangkat keras (komputer/laptop) serta akses platform berbasis daring seperti WordPress dan Canva. Tim pelaksana menyusun modul pelatihan yang mencakup dasar-dasar pembuatan website berbasis WordPress serta teknik dasar pembuatan desain grafis digital menggunakan Canva untuk menunjang keberhasilan workshop.

3.3 Pelaksanaan Workshop Pembuatan Website dan Desain Grafis

Pelaksanaan workshop dilaksanakan secara interaktif dalam beberapa sesi. Materi pelatihan mencakup pembuatan situs web sederhana menggunakan WordPress, pembuatan portofolio digital pribadi, serta pembuatan aset visual kreatif melalui Canva. Workshop disusun dengan pendekatan berbasis proyek agar peserta dapat langsung menerapkan keterampilan yang dipelajari ke dalam karya nyata.

3.4 Pendampingan Intensif

Selama workshop berlangsung, peserta mendapatkan pendampingan intensif dari tim pelaksana. Setiap peserta difasilitasi untuk mengembangkan proyek pribadi berupa website sederhana dengan tampilan yang menarik serta portofolio visual menggunakan desain kreatif. Pendampingan bertujuan untuk memastikan setiap peserta menguasai keterampilan dasar secara mandiri.

3.5 Evaluasi dan Survei Kepuasan

Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen survei kepuasan berbasis skala Likert 1–5 setelah penyelesaian seluruh sesi workshop. Survei mencakup sepuluh aspek, termasuk pemahaman materi, keterampilan teknis, kemudahan penggunaan platform, kreativitas, serta minat peserta terhadap pengembangan lanjutan. Hasil survei dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas program dan merancang rencana keberlanjutan ke depan.

3.6 Keberlanjutan Program

Sebagai bagian dari strategi keberlanjutan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan portofolio digital secara berkelanjutan melalui platform WordPress dan terus mengembangkan keterampilan desain visual menggunakan Canva. Program ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membangun ekosistem literasi digital yang berkelanjutan di lingkungan pendidikan non-profit.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan *Workshop* Literasi Digital

Pelatihan keterampilan digital dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif di Sekolah Pendidikan Integral untuk Semua (PINUS). Materi pelatihan mencakup pembuatan website berbasis WordPress dan desain konten grafis menggunakan Canva. Setiap peserta

didorong untuk membangun proyek pribadi berupa situs web sederhana dan portofolio visual digital. Metode pembelajaran menggunakan pendekatan berbasis proyek (project-based learning), menggabungkan penyampaian teori singkat dengan praktik langsung yang intensif. Pendampingan fasilitator dilakukan secara aktif selama proses berlangsung untuk memastikan penguasaan keterampilan oleh peserta. Gambar 1.1 menunjukkan dokumentasi pelaksanaan *workshop* literasi digital.



Gambar 1 Dokumentasi Pelaksanaan

4.2 Evaluasi Peningkatan Keterampilan: *Pre-Test* dan *Post-Test*

Pengukuran pemahaman dilakukan dengan mengukur efektivitas pelatihan dengan memberikan pre-test dan post-test kepada seluruh 15 peserta. Tes ini mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap konsep dasar pembuatan website, pengelolaan konten, serta pembuatan desain grafis sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berada pada tingkat pemahaman dasar, dengan rata-rata skor 55 dari total 100. Setelah mengikuti pelatihan, rata-rata skor post-test meningkat menjadi 88 dari total 100. Peningkatan skor ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi dan keterampilan teknis peserta setelah mengikuti program pelatihan. Hasil ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan literasi digital peserta didik di lingkungan pendidikan non-profit.

4.3 Evaluasi Kepuasan Peserta

Evaluasi kepuasan peserta dilakukan melalui survei berbasis skala Likert 1–5 terhadap sepuluh indikator utama. Secara umum, peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap pelaksanaan program. Meskipun terdapat beberapa aspek dengan skor 4, seperti fasilitas pendukung dan kreativitas desain, hal ini menjadi masukan penting untuk peningkatan program di masa mendatang. Komentar kualitatif peserta juga mengungkapkan keinginan untuk memperdalam kemampuan desain kreatif dan eksplorasi lebih lanjut pada fitur-fitur lanjutan WordPress. Hasil survei evaluasi dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Survei Evaluasi

No	Indikator Evaluasi	Skor Rata-Rata (1–5)
1	Pemahaman materi pelatihan	5
2	Kemudahan penggunaan WordPress	5
3	Kemudahan penggunaan Canva	5

No	Indikator Evaluasi	Skor Rata-Rata (1–5)
4	Peningkatan keterampilan digital	5
5	Peningkatan kreativitas desain	4
6	Efektivitas metode pembelajaran	5
7	Kualitas pendampingan fasilitator	5
8	Fasilitas pendukung workshop	4
9	Kemandirian dalam mengembangkan website	4
10	Minat mengikuti pelatihan lanjutan	5

4.4 Implikasi Hasil Pelatihan terhadap Tujuan SDG 9

Program pelatihan ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung tujuan SDG 9, yaitu memperkuat kapasitas inovasi dan memperluas akses terhadap teknologi di sektor pendidikan. Peserta memiliki peluang lebih besar untuk terlibat dalam ekosistem industri kreatif berbasis digital, baik dalam bentuk proyek mandiri maupun kolaborasi profesional dengan peningkatan keterampilan pembuatan website dan desain grafis. Penguatan literasi digital sejak dini di komunitas pendidikan non-profit diharapkan dapat mempercepat terciptanya industri yang lebih inklusif, tangguh, dan berkelanjutan.

5. KESIMPULAN

Pemberdayaan keterampilan digital dan kreatif melalui pelatihan pembuatan website berbasis WordPress dan desain konten digital menggunakan Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital peserta didik di Sekolah Pendidikan Integral untuk Semua (PINUS). Melalui pendekatan berbasis proyek, peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis, sebagaimana tercermin dari hasil post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test, serta tingkat kepuasan peserta yang sangat baik terhadap keseluruhan program pelatihan. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung mampu memperkuat keterampilan dasar dalam pembuatan konten digital dan pengelolaan website secara mandiri, sekaligus mendorong pengembangan portofolio digital pribadi. Program ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kapasitas individu, tetapi juga memperluas peluang peserta dalam mengakses ekonomi digital di masa depan. Selain itu, program ini memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian tujuan *Sustainable Development Goal* (SDG) 9, khususnya dalam memperluas akses terhadap teknologi digital dan memperkuat kapasitas inovasi di sektor pendidikan. Keberlanjutan program serupa di masa depan sangat penting untuk memastikan terciptanya ekosistem pembelajaran digital yang inklusif, adaptif, dan berdaya saing tinggi, khususnya di komunitas pendidikan non-profit.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Universitas Pelita Harapan yang telah mendanai kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan nomor Pengabdian kepada Masyarakat: PM-061-FTI/XII/2024, serta semua pihak yang terlibat dan mendukung dalam penulisan publikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ariansyah Ariansyah, et al. “Digital Technology to Support Sustainable Development Goals (SDGs): Literature Review.” *Lensa : Jurnal Kependidikan Fisika*, vol. 12, no. 2, 2024, p. 315, <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v12i2.13557>.

- Banyu Hikmah, et al. “Program Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD): Upaya Pemerintah Indonesia Dalam Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGs) 2030.” *Jurnal Nakula*, vol. 2, no. 3, 2024, pp. 253–265, <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.825>.
- Camarinha-Matos, Luis M. “Grand Challenges in Industrial Informatics.” *Frontiers in Industrial Engineering*, vol. 1, 2023, doi.org/10.3389/fieng.2023.1100340, <https://doi.org/10.3389/fieng.2023.1100340>.
- Devi Widiyanti, et al. “Peran Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar Untuk Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) 2030.” *10.61132/Morfologi.v2i3.626*, 2024, <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.626>.
- Henriksen, Danah, et al. “Creative Learning for Sustainability in a World of AI: Action, Mindset, Values.” *Sustainability*, 2024, <https://doi.org/10.3390/su16114451>.
- Jain, Anuradha. “Fostering Sustainable Innovation through Digital Transformation.” *Advances in Finance, Accounting, and Economics Book Series*, 2024, pp. 353–372, <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-0578-3.ch016>.
- Kozak, K, and Sergii Stepanenko. “Information and Communication Technologies as a Vector of the Direction of E-Generation of the Country.” *Naukovij Visnik Užgorods'kogo Nacional'nogo Universitetu*, no. 47, 2023, doi.org/10.32782/2413-9971/2023-47-21, <https://doi.org/10.32782/2413-9971/2023-47-21>.
- Nayla Meilany Putri, et al. *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pemberdayaan Masyarakat Dalam Konteks Sdgs 2030*. 2024, <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i3.1208>.
- Oktria, Adelia Dhea, et al. *Peran Literasi Digital Dalam Membangun Kesadaran Dan Moralitas Peserta Didik Sesuai Dengan SDGs 2030*. 2024, <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.631>.
- Putra, Dede, and Ni Wayan Sudarti. *Peran Literasi Digital Dalam Penguanan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Mandiri, Bernalar Kritis, Dan Kreatif*. Vol. 1, no. 3, 2024, pp. 42–52, <https://doi.org/10.61132/ijmeal.v1i3.58>.
- Rahma Nurul Adhani, et al. “Meningkatkan Kesadaran Digital: Peran Literasi Digital Dalam Merespon Masalah Moral Dan Ketimpangan Sosial Menuju Pencapaian SDGS 2030.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, vol. 2, no. 3, 2024, pp. 107–114, <https://doi.org/10.59024/jipa.v2i3.752>.
- Renji George Amballoor, and Shankar B Naik. *Digital Technologies and Education for Sustainable Development*. Emerald (MCB UP), 2023, pp. 225–237.
- Retnoasih, Agustina, and Jajang Hendar Hendrawan. *Fostering Students’ Creativity with Digital Innovation*. Vol. 1, no. 1, 2024, pp. 342–351, <https://doi.org/10.31316/icasse.v1i1.6827>.

Skivko, Maria, et al. *Social Entrepreneurship and Sustainable Development: Digital Skills, Creativity and Mentorship as the Prerequisites for Sustainability*. Springer International Publishing, 2023, pp. 766–775.

V.I. Normuratova. “Digital Literacy in Modern Education.” *The American Journal of Social Science and Education Innovations*, vol. 6, no. 10, 2024, pp. 61–65, <https://doi.org/10.37547/tajssei/volume06issue10-07>.

Yeni Probawati. “Fostering StudentsDigital Literacy in the Age of the Internet in the Pandemic Era.” *KnE Social Sciences*, 2023, <https://doi.org/10.18502/kss.v8i4.12932>.