

Implementasi Literasi Digital untuk Penguatan Kompetensi dan Nilai Karakter Guru Berbasis SDGs 2030 Pada SDN Tegal Kunir Lor, Mauk

Irwan Baadilla¹, Rohimi Zamzam², Ahmad Hidayatullah³, Fauzi Rahman^{*4}

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka¹,

Universitas Muhammadiyah Jakarta²

Universitas Muhammadiyah Bandung³

Universitas Indraprasta PGRI⁴

e-mail: fauzierachman20@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran yang berorientasi pada keberlanjutan dan pendidikan berkualitas. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital guru sekolah dasar berbasis nilai-nilai Sustainable Development Goals (SDGs) 2030 di SDN Tegal Kunir Lor, Kecamatan Mauk. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara luring selama tiga hari melalui tiga tahap, yaitu pretes, pelatihan, dan postes. Pelatihan difokuskan pada pemanfaatan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran digital dan penggunaan ChatGPT sebagai asisten inovasi dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan nilai-nilai SDGs. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata skor guru dari 63,7% pada pretes menjadi 81,2% pada postes, menandakan adanya peningkatan signifikan dalam kompetensi literasi digital dan pemahaman SDGs. Guru juga berhasil menghasilkan produk inovatif berupa RPP dan media pembelajaran digital bertema SDGs 2030. Kegiatan ini menyimpulkan adanya kontribusi terhadap penguatan profesionalisme guru dalam menghadapi transformasi digital pendidikan dan menjadi model efektif untuk memperkuat implementasi SDGs di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci—Implementasi, Literasi Digital, Kompetensi, Nilai Karakter, SDGs

Abstract

This Community Service (PKM) activity is motivated by the low ability of teachers to utilize digital technology for sustainability-oriented learning and quality education. This activity aims to improve the digital literacy competence of elementary school teachers based on the values of the Sustainable Development Goals (SDGs) 2030 at SDN Tegal Kunir Lor, Mauk District. The method of implementing the activity was carried out offline for three days through three stages, namely pretest, training, and postes. The training focused on the use of the Canva application for the creation of digital learning media and the use of ChatGPT as an innovation assistant in the preparation of Learning Implementation Plans (RPP) that integrate SDGs values. The results showed an increase in the average teacher score from 63.7% in the pretest to 81.2% in the post, indicating a significant increase in digital literacy competence and understanding of the SDGs. Teachers also succeeded in producing innovative products in the form of RPP and digital learning media with the theme SDGs 2030. This activity concluded that there is a contribution to strengthening the professionalism of teachers in facing the digital transformation of education and becomes an effective model to strengthen the implementation of the SDGs at the elementary school level.

Keywords—Implementation, Digital Literacy, Competencies, Character, SDGs

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Hal ini menjadi tantangan guru yang berperan sebagai penggerak utama dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan berorientasi masa depan. Guru harus mampu menguasai literasi digital dengan baik untuk mendukung capaian pembelajaran yang berkelanjutan (Tinmaz, et.al., 2023). Guru diharapkan mampu berperan sebagai penyampai pengetahuan dan fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran kreatif dan kritis, serta sesuai dengan karakter berkelanjutan pada siswa.

Beberapa studi menunjukkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar di Indonesia belum mencapai tingkat literasi digital yang memadai untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 (Farisia & Syafi'i, 2024; Hasanah, 2025). Rendahnya kompetensi ini terlihat dari masih terbatasnya penggunaan media digital seperti Canva, ChatGPT, dan Learning Management System (LMS) dalam proses pembelajaran (Masitoh & Purbowati, 2024).

Kurangnya literasi digital berdampak langsung pada kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran bermakna yang berorientasi pada SDGs (Sustainable Development Goals) (Ekawati, et.al., 2025). Sebagian besar guru masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran berbasis karakter dan nilai-nilai SDGs (Aulia & tasrif, 2025). Fenomena lainnya di lapangan menunjukkan guru masih kesulitan mengintegrasikan nilai keberlanjutan tersebut dalam RPP atau modul ajar, karena lemahnya pemahaman terhadap konteks global dan keterbatasan keterampilan dalam mendesain media pembelajaran digital (Pratama, et.al., 2025). Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat konvensional, tidak kontekstual, dan kurang membangun kesadaran kritis siswa terhadap isu keberlanjutan (Cynthia & Sihotang, 2023).

Fenomena ini sejalan dengan hasil riset Aulia, et.al., (2024) yang menyatakan bahwa 68% guru menghadapi kendala dalam penerapan teknologi karena kurangnya pelatihan dan dukungan sistem digital sekolah. Selain itu, Huda (2024) menegaskan bahwa masih terdapat kesenjangan akses dan kemampuan adaptasi terhadap teknologi pembelajaran di berbagai wilayah Indonesia. Kondisi ini memperlemah kompetensi pedagogik guru dalam mengelola kelas digital yang interaktif dan inklusif.

Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kebijakan pendidikan nasional dan kemampuan faktual guru dalam mengimplementasikan literasi digital yang bermakna. Leaning (2019) menyebut bahwa literasi digital sebagai proses mengelola informasi serta menciptakan konten pembelajaran yang bermutu. Sayangnya, hasil kajian yang dilakukan oleh Aulia & Tasrif (2025) mengonfirmasi bahwa riset dan pelatihan literasi digital di Indonesia masih terfokus pada penggunaan teknologi dasar, bukan pada penguatan karakter atau pengintegrasian nilai SDGs.

Padahal, literasi digital guru yang baik berpengaruh signifikan terhadap kesiapan organisasi pendidikan dalam menghadapi transformasi digital dan perubahan kurikulum (Uludağ, 2023).

Melihat fenomena masalah yang terjadi, dibutuhkan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berorientasi pada penguatan literasi digital guru sekolah dasar berbasis nilai-nilai SDGs. PKM ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media digital seperti Canva dan ChatGPT untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran inovatif bertema SDGs 2030. Pelatihan berbasis praktik dan kolaboratif ini mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan konten digital yang inovatif (Rochimah & Ahmad, 2025; Safitri et al., 2025). Program ini juga menekankan pembentukan karakter digital yang etis dan berkelanjutan yang mampu memperkuat kualitas pendidikan secara sistemik (Wuyckens, et.al., 2022).

Kebaruan dari PKM ini terletak pada integrasi antara variabel literasi digital, penguatan nilai SDGs, dan peningkatan kompetensi pedagogik guru berbasis teknologi dalam satu model pelatihan yang komprehensif. Berbeda dari pelatihan digital sebelumnya yang hanya berorientasi teknis (Tanduk, et.al., 2022), PKM ini menggabungkan aspek etika, keberlanjutan, dan kolaborasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Melalui PKM ini, guru dilatih untuk melek digital, serta didampingi untuk menghasilkan produk pembelajaran kreatif yang berkarakter keberlanjutan, sehingga dapat mempercepat tercapainya tujuan SDGs. Dengan demikian, kegiatan ini penting dilakukan sebagai langkah nyata dalam memperkuat kapasitas guru sekolah dasar menghadapi tantangan global, sekaligus mempercepat pencapaian SDGs melalui pendidikan yang transformatif dan berkelanjutan di tingkat sekolah dasar.

METODE

Kegiatan PKM ini dilaksanakan secara luring selama tiga hari dengan melibatkan seluruh guru SDN Tegal Kunir Lor. Kegiatan diawali dengan pretest untuk mengukur kemampuan awal guru dalam literasi digital serta pemahaman mereka terhadap nilai-nilai SDGs 2030. Setelah itu, dilaksanakan pelatihan dan pendampingan intensif yang berfokus pada peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital seperti Canva untuk pembuatan media ajar visual dan ChatGPT sebagai asisten dalam perencanaan serta inovasi pembelajaran berbasis karakter dan keberlanjutan.

Kegiatan diakhiri dengan post-test, refleksi, dan evaluasi untuk menilai peningkatan kompetensi guru serta efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru juga didorong untuk berbagi pengalaman praktik baik selama proses pelatihan sebagai bentuk pembelajaran kolaboratif. Tugas akhir dari kegiatan ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar yang mengintegrasikan literasi digital dan nilai-nilai SDGs, serta produk kreatif guru berupa media pembelajaran digital seperti poster, video pendek, atau infografis bertema SDGs 2030 yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Situasi

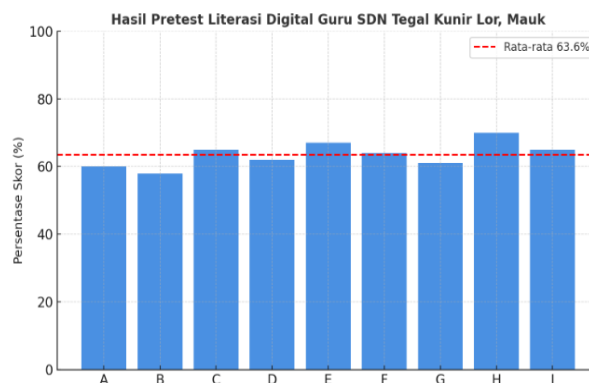
Tim Pengabdian melakukan pretes kepada 9 (sembilan) guru sebagai cara mengukur kompetensi awal guru dalam memahami literasi digital dan nilai-nilai karakter berbasis SDGs. Pretes ini mencakup enam aspek utama, yaitu pemahaman konsep literasi digital, kemampuan menggunakan literasi digital, pemahaman AI untuk pembelajaran, etika digital, pemahaman tentang SDGs, dan kemampuan mengintegrasikan SDGs ke dalam RPP. Setiap aspek dinilai dengan skala 1–5, dengan skor maksimal 30 poin per responden. Berikut hasil pretes yang diperoleh di sajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Pretes

No	Nama Guru	Persentase (%)	Keterangan
1	Guru A	63.3%	Cukup
2	Guru B	56.7%	Cukup
3	Guru C	70.0%	Baik
4	Guru D	60.0%	Cukup
5	Guru E	63.3%	Cukup
6	Guru F	66.7%	Cukup
7	Guru G	53.3%	Cukup
8	Guru H	73.3%	Baik
9	Guru I	60.0%	Cukup
Rata-rata		63.7%	Cukup

Hasil pretes yang disajikan dalam tabel 1 di atas, menunjukkan menunjukkan rata-rata skor 63,7% (kategori sedang). Guru sudah memahami dasar literasi digital, namun belum optimal dalam penerapannya, terutama dalam penggunaan AI seperti ChatGPT dan integrasi nilai-nilai SDGs 2030 dalam pembelajaran. Pemahaman tentang etika digital dan

keamanan data juga masih terbatas. Kondisi ini menegaskan perlunya PKM literasi digital berbasis SDGs untuk meningkatkan kompetensi dan karakter digital guru sekolah dasar.



Grafik 1. Hasil Pretes

Grafik hasil pretes di atas, menunjukkan rata-rata nilai 62,7%, menggambarkan bahwa tingkat literasi digital guru masih berada pada kategori sedang dan perlu ditingkatkan melalui kegiatan PKM.

Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan secara luring selama tiga hari di SDN Tegal Kunir Lor, Kecamatan Mauk, dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam literasi digital berbasis SDGs 2030. Program ini juga membantu guru memahami dan mengintegrasikan nilai-nilai keberlanjutan dalam proses pembelajaran di kelas. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang agar guru mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, berkarakter, dan relevan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan.

Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan pretes untuk mengukur kemampuan awal guru dalam memahami literasi digital dan konsep SDGs 2030. Dalam sesi ini, guru diberikan soal berbentuk kuis daring dan studi kasus sederhana yang menilai pemahaman guru tentang penggunaan teknologi (seperti Canva, ChatGPT, dan Google Workspace) serta pengetahuan dasar mengenai tujuan-tujuan SDGs, khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 13 (Penanganan Perubahan Iklim). Suasana awal terlihat cukup tegang karena sebagian guru masih belum terbiasa menggunakan perangkat digital.

Materi pertama yang diberikan adalah pengenalan konsep literasi digital yang dibawakan oleh Bapak Dr. Irwan Baadilla. Materi ini berfokus pada pemahaman dasar mengenai pentingnya literasi digital dalam konteks pendidikan abad ke-21, termasuk kemampuan mengakses, memahami, dan memproduksi informasi secara kritis melalui teknologi digital (Safitri, et.al., 2025; Cynthia & Sihotang, 2023). Guru diperkenalkan pada berbagai bentuk literasi digital seperti literasi informasi, literasi media, dan literasi data yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran (Milyane, et.al., 2023; Wuyckens, et.la., 2022; Leaning, 2019). Melalui pemaparan ini, guru diajak untuk memahami bahwa literasi digital melibatkan kemampuan berpikir kritis, etika penggunaan informasi, dan kreativitas dalam menghasilkan konten pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Tinmaz, et.al., 2023; Dingli & Baldacchino, 2018)

Materi kedua dilanjutkan oleh Bapak Ahmad Hidayatullah, M.Pd. dengan topik etika teknologi dan pemanfaatan media pembelajaran digital. Dalam sesi ini, guru belajar menggunakan aplikasi Canva untuk visualisasi materi ajar dan mengenal ChatGPT sebagai asisten inovatif dalam merancang ide pembelajaran berbasis karakter dan keberlanjutan. Guru juga diajak berdiskusi tentang penggunaan teknologi dapat menjadi sarana untuk memperkuat nilai-nilai SDGs, terutama SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 13 (Penanganan Perubahan Iklim) sesuai panduan UNESCO (Ekawati et al., 2025). Suasana

pelatihan berlangsung interaktif dan kolaboratif, di mana guru tampak antusias mencoba berbagai alat digital dengan bimbingan langsung dari tim PKM. Beberapa guru yang awalnya ragu mulai menunjukkan kepercayaan diri dalam bereksperimen dengan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada praktik langsung dan pendampingan. Guru bekerja dalam kelompok kecil untuk membuat rancangan RPP atau Modul Ajar yang mengintegrasikan literasi digital dan nilai SDGs. Tim pelaksana memberikan bimbingan teknis dalam penggunaan ChatGPT untuk menghasilkan ide pembelajaran, penulisan tujuan pembelajaran, serta penyusunan aktivitas siswa yang berorientasi pada karakter dan keberlanjutan. Kegiatan ini dilakukan untuk menumbuhkan keterlibatan aktif guru (Taufik, 2023).

Suasana kegiatan sudah mulai berubah menjadi lebih nyaman pada hari kedua ini. Para guru duduk berkelompok, saling berbagi pengalaman dan mulai mengerjakan tugas praktik, yaitu menyusun rancangan RPP atau modul ajar yang mengintegrasikan nilai-nilai SDG 4 dan SDG 13. Tim fasilitator memberikan pendampingan intensif dan membantu guru mengoperasikan fitur-fitur aplikasi digital dan AI ringan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kegiatan pelatihan dan praktik langsung terbukti meningkatkan kompetensi guru dalam aplikasi digital (Aliyyah, et.al., 2025; ElSary, 2023).

Pada hari ketiga, perwakilan guru mempresentasikan hasil karyanya berupa RPP digital dan media pembelajaran kreatif (poster, video pendek, infografis) bertema SDGs 2030 di depan kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk peningkatan kompetensi guru, sekaligus memperkuat konstruksi profesionalisme guru dalam era digital (Asfiya'i et al., 2024). Sesi presentasi berlangsung interaktif dengan saling berbagi pengalaman.

Suasana presentasi sangat interaktif, guru saling memberikan umpan balik, tertawa, dan menunjukkan karya satu sama lain. Setelah presentasi dilaksanakan post-test untuk mengevaluasi peningkatan kompetensi, kemudian dilanjutkan sesi refleksi dimana guru menuliskan pengalaman dan rencana tindak lanjut. Berdasarkan evaluasi, kombinasi pelatihan, praktik langsung dan refleksi terbukti efektif dalam memperkuat literasi digital dan kompetensi guru, serta integrasi nilai keberlanjutan (Aliyyah, et.al., 2025; Taufik, 2023).

Pelaksanaan kegiatan pelatihan literasi digital berbasis SDGs di SDN Tegal Kunir Lor menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas program. Kendala utama terletak pada kesenjangan kompetensi digital guru yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep literasi digital, mengoperasikan alat bantu seperti Canva dan ChatGPT, serta mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Hasanah, 2025; Rachmadiani, 2024). Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya efektivitas pelatihan. Selain itu, keterbatasan infrastruktur seperti jaringan internet yang tidak stabil dan perangkat digital yang terbatas juga menjadi penghalang dalam proses pelatihan (Tanduk, et.al., 2022; Aulia, et.al., 2024). Kondisi ini membuat sebagian guru sulit beradaptasi dengan teknologi baru yang diperkenalkan dalam kegiatan.

Beban kerja guru yang tinggi menyebabkan keterlibatan dalam pelatihan belum maksimal. Minimnya pendampingan lanjutan setelah pelatihan juga membuat pemahaman guru terhadap teknologi digital sulit bertahan dalam jangka panjang (Masitoh & Purbowati, 2024; Aulia & Tasrif, 2025). Selain faktor teknis dan waktu, resistensi terhadap perubahan serta budaya kerja yang masih konvensional turut memperlambat penerapan literasi digital di lingkungan sekolah (Uludağ, 2023). Beberapa guru masih menunjukkan sikap ragu dan kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi digital secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan kebijakan dan lingkungan sekolah yang lebih inklusif untuk menumbuhkan semangat adaptasi terhadap transformasi digital (Pratama, et.al., 2025; Zuhri, 2024).

Dalam menghadapi kendala-kendala yang terjadi, Tim Pelaksana PKM melakukan beberapa tindakan solusif. Praktik langsung dan pendampingan intensif dilakukan untuk dirancang secara sistemik terbukti meningkatkan kompetensi digital guru dan mendorong mereka menghasilkan media pembelajaran inovatif (Farisia & Syafi'i, 2024). Dukungan

infrastruktur digital seperti jaringan internet dan perangkat pembelajaran juga menjadi faktor penting yang harus dipenuhi agar pelatihan berjalan efektif (Huda, 2024).

Penguatan komunitas belajar guru dapat menjadi wadah berbagi praktik baik dan memperkuat kolaborasi dalam penerapan teknologi pembelajaran (Rochimah & Ahmad, 2024). Integrasi nilai-nilai SDGs dalam kurikulum melalui modul ajar kontekstual dan penerapan model blended learning juga efektif dalam meningkatkan kesadaran keberlanjutan (Shahjalal, 2025). Dukungan kebijakan dari sekolah dan dinas pendidikan seperti pemberian waktu pelatihan, insentif, serta pengurangan beban administratif menjadi kunci keberlanjutan program (Draditaswari & Paramitaswari, 2024). Dengan langkah-langkah ini, guru diharapkan mampu bertransformasi menjadi agen perubahan pendidikan yang melek digital dan berwawasan global.

Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dan evaluasi dilakukan di akhir kegiatan untuk menilai efektivitas pelatihan dan perubahan kompetensi guru. Guru-guru menyampaikan bahwa pelatihan ini sangat membantu dalam memahami pemanfaatan AI dan literasi digital untuk memperkaya pembelajaran. Guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dan mulai memahami bagaimana mengintegrasikan nilai-nilai SDGs ke dalam pembelajaran tematik. Evaluasi dilakukan melalui postes, penilaian produk RPP dan media pembelajaran, serta wawancara singkat mengenai kepuasan dan tantangan selama kegiatan.

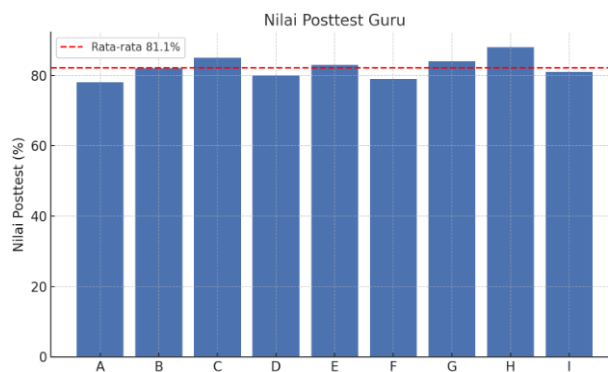
Secara umum, kegiatan berjalan efektif karena adanya kolaborasi antara tim pengabdian dan peserta yang aktif. Kegiatan ini juga memperkuat semangat inovasi dan keberlanjutan di lingkungan sekolah dasar, sesuai dengan semangat SDGs 2030 yang menekankan pendidikan berkualitas, inklusif, dan berorientasi masa depan. Kegiatan ini berhasil membuka jalan bagi perubahan positif dalam cara guru mempersiapkan pembelajaran yang kreatif, berkarakter, dan relevan dengan tantangan global.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan PKM selesai, dilakukan postes untuk mengukur peningkatan kompetensi guru dalam literasi digital serta kemampuan dalam mengintegrasikan nilai-nilai SDGs 2030 dalam pembelajaran. Berikut hasil postes disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Postes

No.	Guru	Persentase (%)	Keterangan
1	Guru A	78	Meningkat, baik
2	Guru B	82	Meningkat, sangat baik
3	Guru C	85	Meningkat, sangat baik
4	Guru D	80	Meningkat, sangat baik
5	Guru E	83	Meningkat, sangat baik
6	Guru F	79	Meningkat, baik
7	Guru G	84	Meningkat, sangat baik
8	Guru H	88	Meningkat, sangat baik
9	Guru I	81	Meningkat, sangat baik
Rata-rata		81,1%	Meningkat, sangat baik

Tabel hasil postes di atas, menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor 81,1%, naik dari rata-rata pretes sebelumnya sebesar 63,7%. Sebagian besar guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mendesain media pembelajaran digital yang menarik, serta lebih percaya diri dalam menggunakan AI untuk mendukung inovasi pembelajaran. Peningkatan tertinggi dicapai oleh guru yang aktif dalam sesi praktik dan diskusi kolaboratif. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi digital dan kesadaran SDGs di kalangan guru sekolah dasar.



Grafik 2. Postes Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Berdasarkan grafik 2 di atas, menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi literasi digital dan nilai-nilai karakter berbasis SDGs di kalangan guru sekolah dasar.

Kegiatan PKM literasi digital berbasis SDGs 2030 di SDN Tegal Kunir Lor menghasilkan peningkatan signifikan dalam kompetensi guru sekolah dasar, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital seperti Canva dan ChatGPT untuk pembelajaran yang berorientasi pada nilai-nilai keberlanjutan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata kemampuan guru dari 63,7% pada pretes menjadi 81,2% pada postes, yang menandakan keberhasilan pelatihan dalam memperkuat literasi digital dan kesadaran terhadap tujuan SDGs, terutama SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 13 (Aksi Iklim). Selain itu, para guru mampu menghasilkan produk pembelajaran inovatif berupa RPP dan media digital bertema SDGs yang kontekstual dan aplikatif. Kegiatan PKM ini membuktikan ini membuktikan bahwa pelatihan literasi digital yang dirancang secara praktis dan kolaboratif efektif dalam membangun kompetensi guru sebagai agen perubahan menuju pendidikan dasar yang adaptif dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Simpulan dari kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital berbasis SDGs 2030 secara signifikan berhasil dalam meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai keberlanjutan ke dalam pembelajaran. Peningkatan hasil postes mencerminkan keberhasilan program dalam memperkuat kemampuan guru menggunakan literasi digital secara kreatif dan etis. Kegiatan ini juga mendorong munculnya produk pembelajaran inovatif berupa RPP dan media digital bertema SDGs yang relevan dengan konteks pendidikan dasar.

SARAN

Rekomendasi dari kegiatan ini adalah perlunya pelatihan lanjutan secara periodik dan dukungan kebijakan dari dinas pendidikan untuk memperluas implementasi literasi digital di sekolah dasar lain, sehingga transformasi digital dan pendidikan berkelanjutan dapat tercapai secara merata di lingkungan pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra, yaitu SDN Tegal Kunir Lor, Mauk, yang telah memberi dukungan material dan immaterial terhadap program pengabdian masyarakat ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UHAMKA atas segala fasilitas yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Inesia, I., Ningrum, K. S., & Mumtazah, D. (2025). Pendampingan Literasi Digital pada Guru Sekolah Dasar. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(2), 297-305.
- Asfiya'i, A., Macelly, A. P., Dimyati, M. F., Mulyaningrum, E. R., & Rakhmawati, R. (2024). Dampak Literasi Digital Terhadap Keprofesionalan Guru Sekolah Menengah Atas: Literatur Review. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 21, No. 1, pp. 123-128).
- Aulia, A. F., Asbari, M., & Wulandari, S. A. (2024). Kurikukulum merdeka: Problematik guru dalam implementasi teknologi informasi pada proses pembelajaran. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 65-70.
- Aulia, F., & Tasrif, E. (2025). Bibliometric Analysis of Research Trends in Digital Literacy within Indonesian Education: Development, Challenges, and Opportunities. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(1), 595-611.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712-31723.
- Dingli, S. M., & Baldacchino, L. (2018). Creativity and digital literacy: skills for the future.
- ElSayary, A. (2023). The impact of a professional upskilling training programme on developing teachers' digital competence. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(4), 1154-1166.
- Ekawati, D., Adnyani, N. L. S., Widyantari, N. P. S. W., & Susiani, K. (2025). Mengintegrasikan perspektif SDGs (tujuan pembangunan berkelanjutan) dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk membangun kepedulian dan rasa tanggung jawab sosial. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 10(1), 56-61.
- Draditaswari, S. Y., & Paramitaswari, L. N. (2024, October). Implementing Digital Literacy in Schools: Challenges and Solutions. In *International Conference on Teaching and Learning* (Vol. 1, pp. 70-78).
- Farisia, H., & Syafi'i, I. (2024). Professional development on digital literacy for teachers in early childhood education in the digital era. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 5(3), 360-375.
- Hasanah, N. Y. (2025). Problematika Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Kesiapan Guru Mengajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Sungai Limau. *Tazakka: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 3(03), 247-262.
- Huda, M. (2024). Between accessibility and adaptability of digital platform: investigating learners' perspectives on digital learning infrastructure. *Higher education, skills and work-based learning*, 14(1), 1-21.
- Leaning, M. (2019). An approach to digital literacy through the integration of media and information literacy. *Media and communication*, 7(2), 4-13.
- Masitoh, S. D., & Purbowati, D. (2024). Enhancing Teacher Professionalism in Indonesia: Challenges and Strategies for Digital Technology Utilization in the Society 5.0 Era. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 4(2), 219-236.
- Milyane, T. M., Darmaningrum, K., Natasari, N., Setiawan, G. A., Sembiring, D., Fitriyah, N., ... & Putri, M. S. (2023). *Literasi Media Digital*. Penerbit Widina.
- Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 554-561.
- Rochimah, H., & Ahmad, M. (2025). Enhancing Digital Content Creation Literacy Through Online Teacher Development Program. In *Proceeding International Conference on Education* (pp. 643-660).

- Safitri, F., Ramlah, R., Sandy, W., & Siregar, A. C. (2025). *Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Shahjalal, M. (2025). The Necessity of Blended Learning Materials in Higher Secondary Level for EFL Learners to Implement SDG 4 in Bangladesh. *Journal of Arts and Linguistics Studies*, 3(1), 1489-1504.
- Tanduk, R., Mruf, N., & Aniati, F. (2022). Challenges in Implementing Digital Media for Indonesian Language Learning During the Online Learning Period.
- Taufik, T., Putra, A., Imansyah, M. N., Nurdianah, N., & Iwansyah, I. (2023). Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pesisir Kabupaten Dompu. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 6(5), 543-553.
- Tinmaz, H., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2023). A snapshot of digital literacy. *Library Hi Tech News*, 40(1), 20-23.
- Uludağ, C. Ç. (2023). Digital Literacy (Competency) And Readiness for Organizational Change: The Mediator Role of Resistance to Change. *İşletme Araştırmaları Dergisi*, 15(1), 704-717.
- Wuyckens, G., Landry, N., & Fastrez, P. (2022). Untangling media literacy, information literacy, and digital literacy: A systematic meta-review of core concepts in media education. *Journal of Media Literacy Education*, 14(1), 168-182.
- Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 149-155.