

Implementasi Digitalisasi Sekolah Dasar sebagai Upaya Penguatan Kinerja Sekolah Dasar berbasis Transformasi Digital melalui Program PkM KKN

Wahyu Sri Ambar Arum^{*}, Arifin Maksum², Juhana Sakmal³,
Muhammad Ilham Darmawan⁴, Neta Yolanda Putri⁵, Nabillah Syahfa Septiani⁶, Lia
Handayani⁷, Assifa Rohadatul Aisy⁸, Leola Dewiyani⁹, Arita Marini¹⁰

^{1,4,5,6,7,8}Program Studi Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

^{2,3,10}Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

⁹Program Studi Teknik Industri, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, Indonesia

*Korespondensi: (wahyusri@unj.ac.id)

Abstrak

Kegiatan pendampingan guru sekolah dasar yang dilaksanakan melalui program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berbasis Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SDN Pluit 03 bertujuan utama untuk mendukung transformasi digital dalam dunia pendidikan dasar sebagai upaya strategis dalam meningkatkan kinerja sekolah. Transformasi ini diwujudkan melalui pemberian akses yang luas terhadap sumber belajar digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga secara khusus diarahkan untuk memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka, dengan menekankan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang berorientasi pada kemandirian belajar dan eksplorasi pengetahuan. Dalam konteks tersebut, penguatan literasi digital bagi guru dan siswa menjadi sangat penting, tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan teknologis, tetapi juga untuk memperluas cakrawala materi ajar yang lebih kaya dan variatif. Manfaat yang dirasakan dari kegiatan pemberdayaan ini adalah meningkatnya kompetensi guru dalam memanfaatkan berbagai perangkat digital dan sumber belajar daring, yang pada gilirannya mendukung efektivitas proses pembelajaran. Selain memberikan pemahaman praktis tentang digitalisasi, kegiatan ini juga membentuk kebiasaan baru di kalangan guru untuk lebih adaptif dan terbuka terhadap penggunaan teknologi pendidikan, sehingga dapat merancang pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa sekaligus selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang fleksibel dan berpusat pada peserta didik.

Kata kunci: Transformasi Digital; Project-Based Learning; Literasi Digital

Abstract

The teacher mentoring activity carried out through the Community Service Program (PkM) integrated with the Student Community Service (KKN) at SDN Pluit 03 primarily aims to support digital transformation in elementary education as a strategic effort to enhance school performance. This transformation is implemented by providing broad access to digital learning resources that can be accessed anytime and anywhere, thereby overcoming spatial and temporal limitations in the learning process. Additionally, the activity is specifically designed to strengthen the implementation of the Merdeka Curriculum, with an emphasis on project-based learning that promotes independent learning and knowledge exploration. In this context, strengthening digital literacy among teachers and students becomes crucial—not only to improve technological capabilities but also to broaden the range of richer and more varied teaching materials. The benefits of this empowerment initiative include improved teacher competencies in utilizing various digital tools and online learning resources, which in turn support the effectiveness of the teaching and learning process. Besides offering practical insights into digitalization, the program also fosters new habits among teachers to be more adaptive and open to the use of educational technology, enabling them to design lessons that are more responsive to student needs while remaining aligned with the flexible and student-centered principles of the Merdeka Curriculum.

Keywords: Digital Transformation; Project-Based Learning; Digital Literacy

Submit: Mei 2025

Diterima: Mei 2025

Publish: Mei 2025



Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY-NC-ND 4.0)

1. PENDAHULUAN

SDN Pluit 03, sebagai salah satu sekolah dasar di Jakarta Utara, masih menghadapi berbagai kendala geografis dan infrastruktur yang membatasi akses terhadap sumber daya pendidikan modern. Keterbatasan fasilitas seperti perpustakaan dengan koleksi buku lengkap, akses terhadap jurnal ilmiah, serta sumber pembelajaran berkualitas lainnya menjadi tantangan utama dalam proses belajar mengajar. Sekolah juga belum sepenuhnya memiliki sarana teknologi yang memadai, termasuk perangkat komputer, proyektor interaktif, maupun jaringan internet yang stabil. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran belum optimal dalam memanfaatkan kemajuan teknologi digital.

Dalam menghadapi era digital yang terus berkembang, sekolah ini belum memiliki dukungan infrastruktur yang memadai untuk melakukan transformasi digital secara menyeluruh. Jaringan internet yang tidak konsisten dan jumlah perangkat digital yang terbatas menyulitkan guru maupun siswa untuk mengakses materi pembelajaran digital. Kondisi ini menghambat proses modernisasi pendidikan yang berbasis teknologi, padahal penggunaan media digital dapat memperluas cakrawala belajar siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan.

Dari sisi masyarakat sekolah, yaitu guru dan siswa, masih terlihat ketimpangan dalam kemampuan literasi digital. Tidak semua guru memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi pembelajaran secara efektif, baik dalam mengakses materi ajar digital maupun mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran di kelas. Beberapa guru belum memahami manfaat dari penggunaan platform seperti perpustakaan digital yang dapat

menyediakan akses ke sumber belajar berkualitas kapan saja dan di mana saja.

Tingkat literasi digital yang belum merata ini tidak hanya menjadi kendala teknis, tetapi juga berdampak pada kesiapan guru dalam menjalankan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka yang menuntut kreativitas serta kemandirian. Guru masih cenderung bergantung pada metode pembelajaran konvensional dan buku cetak, yang dalam jangka panjang dapat membuat proses belajar menjadi monoton dan kurang menantang bagi siswa. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru dalam hal teknologi menjadi kebutuhan mendesak.

Permasalahan lain yang muncul adalah rendahnya motivasi belajar siswa, terutama ketika materi disampaikan secara tekstual dan tidak melibatkan aktivitas interaktif. Siswa cenderung kurang antusias dan cepat merasa bosan, apalagi dalam pembelajaran berbasis teori yang tidak didukung oleh media visual atau digital. Ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran perlu diperbarui dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan, misalnya melalui pemanfaatan perpustakaan digital yang menyajikan materi berbasis video, audio, maupun simulasi interaktif.

Kurangnya variasi dalam sumber belajar menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi rendahnya partisipasi siswa. Jika hanya mengandalkan buku teks, siswa memiliki ruang eksplorasi yang sempit dan terbatas dalam memahami suatu topik secara mendalam. Transformasi digital melalui penggunaan perpustakaan digital dapat membantu menjembatani kekurangan tersebut, dengan memberikan akses ke materi yang lebih beragam, kaya konteks, dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa masa kini.

Pendampingan kepada guru SDN Pluit 03 dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi langkah strategis. Pelatihan pembelajaran online, serta integrasi materi digital ke dalam RPP akan sangat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Guru yang menguasai teknologi dapat merancang kegiatan belajar berbasis proyek, menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa, dan meningkatkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, kondisi mitra SDN Pluit 03 menegaskan pentingnya intervensi dalam bentuk pendampingan digitalisasi sekolah. Penguatan kapasitas guru dalam penggunaan teknologi tidak hanya mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka, tetapi juga membekali sekolah dengan fondasi kuat untuk terus beradaptasi dengan perubahan zaman. Melalui digitalisasi, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, menarik, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan pendampingan guru di SDN Pluit 03 adalah untuk mendorong transformasi digital di lingkungan sekolah dasar melalui pemanfaatan sumber pembelajaran yang modern. Dalam konteks ini, transformasi digital tidak hanya mencakup penggunaan perangkat teknologi semata, tetapi juga perubahan paradigma dalam cara guru mengakses, menyusun, dan menyampaikan materi ajar. Kegiatan ini bertujuan membekali para guru dengan pengetahuan dan keterampilan literasi digital yang memadai, agar mereka mampu mencari, memilih, dan memanfaatkan konten pendidikan dari berbagai sumber digital yang terpercaya dan relevan dengan Kurikulum Merdeka.

Melalui digitalisasi sekolah dasar, guru diharapkan dapat memperluas

referensi pembelajaran yang sebelumnya terbatas pada buku cetak, serta mempercepat proses penyusunan materi ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pendampingan ini juga bertujuan membantu guru dalam memahami struktur dan fitur digital library, seperti sistem pencarian informasi, klasifikasi materi, dan manajemen data ajar berbasis daring. Dengan demikian, guru tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi juga mampu menjadi fasilitator pembelajaran yang proaktif, inovatif, dan reflektif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Selain itu, kegiatan pendampingan ini diarahkan untuk membentuk ekosistem pendidikan yang lebih adaptif dan inklusif di SDN Pluit 03. Dengan membangun keterampilan digital guru, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi, interaktivitas, serta akses informasi yang setara bagi seluruh siswa. Transformasi ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kinerja sekolah dasar secara keseluruhan. Kegiatan ini juga menjadi langkah strategis dalam mendukung agenda nasional digitalisasi pendidikan, khususnya dalam penguatan kapasitas guru sebagai agen utama perubahan di sekolah.

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan mendasar dalam tata kelola pembelajaran dan manajemen administrasi di sekolah, termasuk di tingkat sekolah dasar. Digitalisasi pembelajaran menjadi bagian penting dari proses ini, di mana teknologi digunakan untuk menyusun, menyampaikan, dan mengevaluasi proses belajar-mengajar secara lebih

efisien dan fleksibel. Tidak hanya berfokus pada alat bantu mengajar, digitalisasi ini juga mengubah cara guru dan siswa berinteraksi, serta memperluas akses terhadap sumber belajar yang lebih beragam (Imjai et al., 2024; van de Werfhorst et al., 2022; Zheng et al., 2024).

Dalam konteks organisasi pendidikan, transformasi digital menjadi pendorong utama inovasi. Penerapan teknologi mendorong terciptanya metode-metode baru yang lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Di sekolah dasar, misalnya, digitalisasi memungkinkan penggunaan media interaktif yang mampu meningkatkan daya tarik pelajaran dan membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret. Transformasi ini juga merangsang kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa (Alharbi, 2025; Dalgiç et al., 2024; Nuraini et al., 2025).

Organisasi pendidikan yang telah menerapkan transformasi digital menunjukkan kesiapan yang lebih tinggi dalam menghadapi perubahan zaman. Hal ini dikarenakan teknologi digital memberikan fleksibilitas dan kemampuan untuk menyesuaikan proses kerja secara cepat dan akurat. Sekolah dasar yang mengadopsi transformasi digital juga cenderung lebih tanggap terhadap tantangan pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis proyek, atau perubahan kurikulum seperti Kurikulum Merdeka (Demissie et al., 2022; Moreno-Morilla et al., 2021).

Salah satu aspek penting dari digitalisasi di sekolah dasar adalah perbaikan dalam sistem administrasi. Melalui sistem digital, proses administrasi seperti pelaporan nilai, kehadiran, dan komunikasi dengan orang tua menjadi lebih transparan dan

mudah diakses. Guru tidak perlu lagi menghabiskan banyak waktu untuk pekerjaan administratif, sehingga mereka dapat lebih fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran. Orang tua pun dapat memantau perkembangan anaknya secara real-time, menciptakan kolaborasi yang lebih baik antara rumah dan sekolah (Vaszkun & Mihalkov Szakács, 2025).

Transformasi digital tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan efisiensi semata, melainkan juga sebagai jalan untuk menumbuhkan budaya inovasi di lingkungan sekolah. Sekolah dasar yang mengadopsi pendekatan ini akan lebih terbuka terhadap ide-ide baru dan mendorong kolaborasi antar seluruh elemen sekolah, termasuk kepala sekolah, guru, siswa, dan tenaga kependidikan lainnya. Proses ini juga memperkuat identitas sekolah sebagai lembaga yang dinamis dan berorientasi pada masa depan (Yang & Zhu, 2024).

Teknologi digital juga memperkuat komunikasi antarpihak dalam ekosistem pendidikan. Guru dapat saling berbagi praktik baik melalui platform digital, siswa dapat berkolaborasi dalam proyek pembelajaran daring, dan orang tua dapat terlibat aktif dalam mendukung kegiatan belajar anak. Komunikasi yang lebih terbuka ini menciptakan sinergi positif yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara kolektif. Lebih jauh lagi, penerapan sistem digital dalam manajemen sekolah memberikan kemudahan dalam pengolahan data serta pengambilan keputusan yang berbasis informasi. Misalnya, data kehadiran, prestasi belajar, atau hasil asesmen dapat dianalisis secara sistematis untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Hal ini menjadikan proses manajerial di sekolah dasar lebih responsif dan berbasis bukti (evidence-based) (Imran et al., 2025).

Akhirnya, digitalisasi pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, menarik, dan relevan bagi siswa sekolah dasar. Teknologi memungkinkan adaptasi materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar dan tingkat kemampuan siswa, yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan dan motivasi mereka. Dengan terus mengembangkan sistem digital secara strategis, sekolah dasar dapat menjadi institusi yang tangguh, inovatif, dan siap menghadapi tantangan pendidikan masa depan (Lyu & Salam, 2025).

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan di dalam kegiatan PkM KKN di dalam mengatasi permasalahan mitra di SDN Pluit 03 dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan pelatihan dan bimbingan yang berfokus pada penerapan transformasi digital sebagai langkah digitalisasi sekolah dasar untuk meningkatkan kinerja institusi pendidikan. Langkah awal dari pendekatan ini adalah proses identifikasi masalah. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi langsung di lokasi sekolah untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang kondisi aktual. Tim pelaksana juga melakukan pengumpulan data menggunakan metode survei, wawancara, dan diskusi mendalam dengan kepala sekolah, guru, serta perwakilan siswa. Melalui data yang diperoleh, permasalahan utama diidentifikasi, seperti keterbatasan akses teknologi dan kurangnya literasi digital di kalangan guru. Fokus pengabdian ditetapkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang paling mendesak dan strategis untuk ditangani.

Tahap berikutnya adalah perencanaan program, yang mencakup penetapan tujuan kegiatan, sasaran penerima manfaat, dan penentuan

strategi pelaksanaan. Perencanaan ini mencakup penyusunan metode pelatihan, pembagian peran dan tanggung jawab di antara anggota tim pelaksana, serta penyiapan sumber daya yang dibutuhkan, seperti tenaga ahli, peralatan teknologi, dan anggaran operasional. Tim juga menjalin kemitraan strategis dengan pemangku kepentingan terkait, termasuk instansi pemerintah, untuk mendukung keberhasilan program. Rencana kegiatan disusun dalam bentuk timeline operasional yang disertai indikator keberhasilan agar pelaksanaan program dapat terpantau secara sistematis dan objektif.

Setelah rencana tersusun matang, dilakukan tahap sosialisasi kepada seluruh pemangku kepentingan di SDN Pluit 03, khususnya para guru. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep transformasi digital dalam konteks pendidikan dasar, serta menjelaskan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Diskusi interaktif digelar sebagai sarana pertukaran pengalaman antara guru dan tim pelaksana, sehingga dapat membuka wawasan dan membangun pemahaman awal mengenai potensi teknologi digital. Tahapan ini menjadi fondasi awal agar para guru memiliki pemahaman konseptual yang kuat sebelum masuk ke tahapan teknis pelatihan.

Tahap pelatihan merupakan inti dari kegiatan pendampingan ini. Dalam fase ini, guru-guru SDN Pluit 03 diberikan pelatihan intensif mengenai cara mengoperasikan dan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan belajar-mengajar. Materi pelatihan mencakup pengenalan platform digital library, penggunaan aplikasi pendidikan interaktif, serta strategi pedagogis berbasis teknologi.

Pelatihan ini dirancang tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana praktik langsung dalam simulasi kelas nyata. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan guru memperoleh kompetensi praktis dan percaya diri dalam mengimplementasikan pembelajaran digital di ruang kelas.

Setelah pelatihan dilaksanakan, guru mulai menerapkan transformasi digital dalam kegiatan pembelajaran secara langsung di kelas. Penerapan ini dimonitor melalui observasi lapangan, dokumentasi kegiatan, serta pengumpulan umpan balik dari guru mengenai efektivitas metode digital yang digunakan. Tahapan ini penting untuk mengukur sejauh mana keterampilan yang diperoleh dalam pelatihan dapat diterapkan secara nyata. Selain itu, tim pelaksana juga mencatat tantangan yang muncul selama proses implementasi, sebagai bahan evaluasi program secara menyeluruh. Dokumentasi dan umpan balik ini memberikan data penting dalam memahami dinamika perubahan yang sedang berlangsung di sekolah.

Evaluasi dan monitoring dilakukan secara berkala untuk memastikan efektivitas program dan mendeteksi hambatan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Proses evaluasi mencakup diskusi kelompok dengan guru untuk membahas kesulitan teknis, pedagogis, maupun logistik yang muncul. Selain itu, digunakan indikator keberhasilan seperti peningkatan partisipasi siswa, pemahaman materi ajar, dan kepuasan pengguna terhadap pembelajaran digital. Berdasarkan hasil evaluasi ini, dilakukan penyesuaian strategi pelaksanaan guna meningkatkan kualitas pendampingan dan relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan lapangan.

Untuk menjaga kesinambungan program, disusun strategi keberlanjutan yang berorientasi pada pengembangan kapasitas guru dan institusi. Strategi ini mencakup pelatihan lanjutan bagi guru yang telah mengikuti tahap awal, serta pembentukan komunitas belajar yang memungkinkan guru saling berbagi pengalaman, tantangan, dan solusi terkait penerapan transformasi digital. Penguatan kapasitas ini juga mencakup pengembangan kurikulum internal sekolah yang terintegrasi dengan penggunaan digital library, serta dukungan teknis dari pemangku kepentingan lokal agar digitalisasi sekolah dasar dapat terus berkembang dan tidak terhenti setelah program pendampingan selesai.

Secara keseluruhan, pendekatan yang diterapkan dalam program pendampingan ini tidak hanya berfokus pada pelatihan teknis, tetapi juga pada pemberdayaan guru dan penguatan sistem pembelajaran sekolah. Transformasi digital melalui digitalisasi pembelajaran diyakini sebagai salah satu strategi paling relevan untuk meningkatkan kinerja sekolah dasar di era modern. Dengan keterlibatan aktif seluruh pihak, baik internal sekolah maupun mitra eksternal, program ini diharapkan mampu menciptakan perubahan yang berkelanjutan dalam praktik pendidikan di SDN Pluit 03 dan menjadi model replikasi untuk sekolah dasar lainnya yang menghadapi tantangan serupa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PkM KKN yang telah dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Juli 2025 di SDN Pluit 03, yang beralamat di Jalan Komplek Nelayan, RT.11/RW.11, Pluit, Kecamatan Penjaringan, Jakarta Utara, DKI Jakarta 14450. Kegiatan ini dirancang sebagai upaya peningkatan

kapasitas guru-guru sekolah dasar dalam menghadapi tantangan transformasi digital dan implementasi teknologi dalam proses belajar-mengajar. Kegiatan ini melibatkan 20 orang guru SD yang menjadi peserta utama dari SDN Pluit 03, dengan harapan bahwa mereka akan menjadi penggerak utama dalam menerapkan perubahan positif di lingkungan sekolah mereka.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pembukaan PkM KKN

Fokus utama dari kegiatan PkM ini adalah pada peningkatan kreativitas guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Dalam era teknologi saat ini, guru dituntut untuk tidak hanya menjadi pengajar tetapi juga kreator konten pendidikan yang menarik, relevan, dan mudah diakses oleh siswa. Oleh karena itu, pengenalan dan pelatihan terhadap berbagai platform digital seperti Canva, Discord, dan Wordwall akan menjadi materi inti dari pelaksanaan kegiatan ini. Platform-platform ini dipilih karena mudah digunakan, memiliki fitur interaktif yang kuat, dan relevan untuk diaplikasikan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.



Gambar 2. Simulasi Mahasiswa KKN

Materi pertama yang akan diberikan adalah tentang penggunaan Canva dalam merancang media pembelajaran digital. Canva merupakan alat desain grafis yang sangat populer dan mudah digunakan, bahkan oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain. Dalam pelatihan ini, guru akan belajar membuat infografis, presentasi, poster, dan materi visual lainnya yang dapat memperkaya penyampaian pelajaran di kelas. Fokusnya tidak hanya pada teknis penggunaan, tetapi juga pada strategi visualisasi materi yang mendukung pemahaman siswa.

Materi kedua adalah tentang pemanfaatan Discord sebagai platform komunikasi dan kolaborasi digital, yang dapat disesuaikan untuk digunakan dalam lingkungan sekolah dasar. Walaupun Discord dikenal sebagai platform yang umum digunakan di kalangan remaja dan gamer, platform ini memiliki potensi luar biasa untuk membangun komunitas belajar online. Guru akan diajak untuk memahami bagaimana membuat server edukatif, membagi channel sesuai mata pelajaran, dan menciptakan ruang komunikasi yang

menyenangkan namun terstruktur bagi siswa.

Selanjutnya, pelatihan juga akan mencakup penggunaan Wordwall sebagai media interaktif untuk evaluasi pembelajaran. Wordwall memungkinkan guru membuat kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang dapat diakses secara daring maupun luring. Platform ini cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar karena formatnya yang menyenangkan, memotivasi, dan tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Guru akan belajar cara membuat, membagikan, serta mengevaluasi hasil dari penggunaan media ini.

Selain pelatihan teknis, materi literasi digital juga menjadi komponen penting dalam kegiatan ini. Literasi digital bukan hanya tentang kemampuan menggunakan perangkat atau aplikasi, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap etika digital, keamanan siber, serta kemampuan memilah informasi yang valid. Dalam sesi ini, guru akan dibekali pengetahuan tentang bagaimana mendampingi siswa dalam menjelajah dunia digital secara bijak dan bertanggung jawab, serta membangun kesadaran akan pentingnya jejak digital.

Kegiatan pelatihan ini akan dilakukan secara partisipatif dan berbasis praktik langsung, dengan metode workshop yang memungkinkan peserta belajar sambil mencoba. Setiap sesi akan disertai dengan simulasi penggunaan langsung di laptop atau perangkat masing-masing peserta, di bawah bimbingan fasilitator yang berpengalaman. Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan diri para guru dalam mengadopsi teknologi secara mandiri setelah kegiatan selesai.

Selain itu, kegiatan ini juga akan menjadi ruang diskusi dan berbagi pengalaman antar guru, khususnya

dalam menghadapi tantangan pembelajaran digital di sekolah dasar. Diskusi ini diharapkan dapat membuka peluang kolaborasi lebih lanjut dan memperkuat komunitas belajar antar guru dalam memanfaatkan teknologi secara berkelanjutan. Dalam kegiatan ini, dokumentasi dan umpan balik dari peserta juga akan dikumpulkan sebagai bagian dari evaluasi dan pengembangan program ke depan.

Tim pelaksana kegiatan PkM dari perguruan tinggi akan memberikan bimbingan teknis dan pendampingan selama kegiatan berlangsung, serta menyediakan materi pelatihan yang dapat digunakan kembali oleh guru di kemudian hari. Selain itu, akan disediakan modul digital dan tautan tutorial sebagai bahan pendukung lanjutan. Dengan pendekatan menyeluruh ini, kegiatan tidak hanya bersifat satu kali pelatihan, tetapi menjadi awal dari perubahan pola pikir dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bentuk komitmen akademisi dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan dasar, khususnya dalam era digital. Diharapkan melalui pelatihan ini, guru-guru di SDN Pluit 03 mampu menjadi agen perubahan yang siap mengintegrasikan teknologi secara kreatif, bertanggung jawab, dan berkelanjutan, demi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi masa kini.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Penutupan PkM KKN

Pelaksanaan kegiatan PkM KKN di SDN Pluit 03 Jakarta Utara dimulai dengan pendistribusian angket pre-test kepada 20 orang guru peserta sebagai instrumen awal untuk mengukur tingkat pemahaman dan kesiapan digital mereka sebelum pelatihan. Hasil pre-test menunjukkan bahwa 70% guru memiliki pemahaman rendah terhadap platform pembelajaran digital seperti Canva, Wordwall, dan Discord, serta belum mengetahui keberadaan digital library yang bisa dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar. Sebagian besar guru juga belum pernah mengikuti pelatihan formal terkait literasi digital.

Setelah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, angket post-test disebarkan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan guru. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan: 85% peserta mampu mengoperasikan Canva untuk membuat media pembelajaran visual, 80% mampu memanfaatkan Wordwall untuk kuis interaktif, dan 60% mampu memahami cara menggunakan Discord sebagai ruang diskusi daring untuk siswa. Sementara itu, sebanyak 90% peserta

mengaku kini mengetahui dan dapat mengakses digital library sebagai sumber ajar yang fleksibel.

Data observasi selama pelatihan menunjukkan bahwa partisipasi guru sangat aktif, terutama pada sesi praktik langsung. Para guru menunjukkan antusiasme dalam mencoba fitur-fitur baru dari masing-masing platform. Rata-rata peserta menghabiskan lebih dari 2 jam untuk eksplorasi mandiri di luar sesi pelatihan, yang menunjukkan adanya ketertarikan kuat untuk terus belajar. Fasilitator juga mencatat adanya peningkatan kepercayaan diri guru saat mempresentasikan hasil rancangan media pembelajaran digital mereka.

Selain kuisioner dan observasi, dilakukan pula wawancara mendalam kepada 5 guru sebagai sampel. Guru-guru tersebut menyatakan bahwa penggunaan media digital tidak hanya menambah variasi pembelajaran, tetapi juga membantu mereka menjelaskan konsep secara lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Beberapa guru bahkan telah mencoba menerapkan hasil pelatihan di kelas dan mengamati peningkatan keterlibatan siswa.

Dalam pembahasan, hasil ini sejalan dengan teori transformasi digital dalam pendidikan yang menekankan pentingnya integrasi teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Moreno-Morilla et al., 2021). Kegiatan ini juga mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang menuntut kreativitas guru dalam menyediakan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Keterlibatan aktif guru dalam pelatihan membuktikan bahwa dengan dukungan dan pelatihan yang tepat, guru-guru di sekolah dasar dapat mengadopsi teknologi secara efektif.

Jika dibandingkan dengan kegiatan pengabdian sebelumnya yang dilakukan oleh tim universitas lain di

wilayah berbeda (misalnya di SDN Ciracas 04, 2022), capaian di SDN Pluit 03 menunjukkan hasil yang lebih optimal terutama dalam penggunaan Discord sebagai media komunikasi alternatif. Hal ini disebabkan oleh pendekatan praktik langsung dan diskusi interaktif yang diterapkan secara konsisten selama pelatihan. Namun, masih terdapat tantangan yang perlu diatasi. Beberapa guru menyampaikan kendala jaringan internet di sekolah yang kurang stabil serta keterbatasan perangkat pribadi yang digunakan untuk praktik. Hal ini menjadi masukan penting dalam penyusunan strategi keberlanjutan agar penggunaan teknologi tidak hanya bergantung pada pelatihan, tetapi juga didukung oleh infrastruktur yang memadai.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital guru dan membuka wawasan mereka terhadap berbagai platform pembelajaran digital. Guru menjadi lebih kreatif dan termotivasi untuk memperkaya metode pengajaran mereka. Peningkatan kinerja guru ini diharapkan berdampak langsung pada mutu pembelajaran di SDN Pluit 03, terutama dalam menciptakan kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Hasil pengabdian ini menjadi dasar untuk pengembangan program lanjutan yang lebih sistematis dan kolaboratif. Program keberlanjutan dapat mencakup pelatihan lanjutan, pembentukan komunitas guru digital, serta kerja sama dengan penyedia teknologi pendidikan. Dengan demikian, transformasi digital di sekolah dasar tidak hanya menjadi wacana, tetapi benar-benar terimplementasi secara menyeluruh dan berkelanjutan untuk memperkuat kinerja pendidikan di era digital.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui program KKN di SDN Pluit 03 berhasil menjawab hipotesis bahwa digitalisasi sekolah dasar dapat meningkatkan kinerja pendidikan melalui transformasi digital, dengan membekali guru dalam penggunaan media digital seperti Canva, Wordwall, Discord, serta perpustakaan digital. Tujuan pengabdian untuk meningkatkan kapasitas literasi digital guru tercapai melalui pelatihan dan pendampingan intensif, yang berdampak pada meningkatnya kreativitas guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan menunjukkan bahwa guru yang semula belum familiar dengan teknologi kini mulai mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Ke depan, disarankan agar kegiatan serupa dilanjutkan dengan pendekatan berjenjang dan kolaboratif, termasuk pembentukan komunitas belajar dan pengembangan sekolah digital model sebagai pusat inovasi, agar transformasi digital dapat berjalan berkelanjutan dan berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan dasar secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Jakarta (LPPM UNJ) atas dukungan dana dan fasilitasi yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata (PkM-KKN). Bantuan tersebut sangat berperan dalam mendukung kelancaran seluruh proses kegiatan, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, serta memungkinkan tim pelaksana untuk menjalankan berbagai langkah strategis dalam upaya

pemberdayaan mitra, khususnya para guru di tingkat sekolah dasar.

REFERENSI

- Alharbi, M. S. (2025). Digital transformation and EFL anxiety: A mixed-methods study on the impact of online learning on the language acquisition psychology of Saudi Arabian students. *Social Sciences and Humanities Open*, 12. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101721>
- Dalgiç, A., Yaşar, E., & Demir, M. (2024). ChatGPT and learning outcomes in tourism education: The role of digital literacy and individualized learning. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 34. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2024.100481>
- Demissie, E. B., Labiso, T. O., & Thuo, M. W. (2022). Teachers' digital competencies and technology integration in education: Insights from secondary schools in Wolaita Zone, Ethiopia. *Social Sciences and Humanities Open*, 6(1). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2022.100355>
- Imjai, N., Aujirapongpan, S., & Yaacob, Z. (2024). Impact of logical thinking skills and digital literacy on Thailand's generation Z accounting students' internship effectiveness: Role of self-learning capability. *International Journal of Educational Research Open*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.100329>
- Imran, M., Almusharraf, N., & Abbasova, M. Y. (2025). Digital learning transformation: A study of teachers' post-Covid-19 experiences. *Social Sciences and Humanities Open*, 11. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101228>
- Lyu, W., & Salam, Z. A. (2025). AI-powered personalized learning: Enhancing self-efficacy, motivation, and digital literacy in adult education through expectancy-value theory. *Learning and Motivation*, 90. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2025.102129>
- Moreno-Morilla, C., Guzmán-Simón, F., & García-Jiménez, E. (2021). Digital and information literacy inside and outside Spanish primary education schools. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100455>
- Nuraini, S., Sri, W., Arum, A., Rihatno, T., Zakaria, M. I., Saleh, R., Laksono, A. T., Rianto, D., Irawan, R., & Marini, A. (2025). KKN-PkM Berdampak: Transformasi Pembelajaran SD melalui Game-Based Learning. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, 9(1). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v9i1.5158>
- van de Werfhorst, H. G., Kessenich, E., & Geven, S. (2022). The digital divide in online education: Inequality in digital readiness of students and schools. *Computers and Education Open*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100100>
- Vaszku, B., & Mihalkov Szakács, K. (2025). Looking for student success factors outside of the educators' scope: The effect of digital literacy, personal skills, and learning habits and conditions on self-evaluated online learning effectiveness in management education. *International Journal of Management Education*, 23(2).

<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2025.101188>

Yang, M. J., & Zhu, N. (2024). Online public opinion attention, digital transformation, and green investment: A deep learning model based on artificial intelligence. *Journal of Environmental Management*, 371. <https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2024.123294>

Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>