

## Penguatan Literasi Digital di Sekolah Dasar melalui Kolaborasi dalam Program PkM-KKN

Arifin Maksum<sup>1\*</sup>, Arita Marini<sup>2</sup>, Endang M. Kurnianti<sup>3</sup>, Dinda Ayu Putri<sup>4</sup>,

Salsabila Rizky<sup>5</sup>, Aulia Fahsa<sup>6</sup>, Annisa Maghfira Pramawati<sup>7</sup>,

Chairunnisa Ussabrina<sup>8</sup>, Leola Dewiyani<sup>9</sup>, Desy Safitri<sup>10</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

<sup>9</sup>Program Studi Teknik Industri, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, Indonesia

<sup>10</sup>Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

\*Korespondensi: ([amaksum@unj.ac.id](mailto:amaksum@unj.ac.id))

### Abstrak

Pelaksanaan program PkM KKN di SDN Pondok Kopi 03 bertujuan untuk memberdayakan guru-guru sekolah dasar dalam mewujudkan sekolah melek digital melalui pemanfaatan digital games sebagai sarana membangun literasi secara kolaboratif bersama Universitas Negeri Jakarta. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Tujuan utama kegiatan ini adalah memperkuat kapasitas pedagogik, literasi digital, dan kreativitas guru melalui pemahaman konsep desain game edukatif, pemilihan game yang relevan dengan kurikulum, serta integrasinya ke dalam praktik pembelajaran. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan adaptif, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan dasar secara berkelanjutan. Kegiatan ini juga membuka ruang bagi guru untuk bereksperimen dengan berbagai media digital dan metode pengajaran yang lebih fleksibel. Selain itu, guru diberikan pelatihan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan digital games secara berkelanjutan dan melakukan penyesuaian sesuai kebutuhan pembelajaran. Keterlibatan aktif dosen dan mahasiswa dalam proses pelatihan dan pendampingan juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini. Kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi menciptakan ekosistem pendidikan yang saling mendukung dan memperkuat peran masing-masing pihak dalam menciptakan inovasi pembelajaran. Penerapan teknologi pembelajaran melalui pendekatan ini telah menumbuhkan rasa percaya diri guru dalam memanfaatkan perangkat digital di kelas.

**Kata Kunci:** Melek Digital; Digital Games; Kolaborasi

### Abstract

The implementation of the PkM KKN program at SDN Pondok Kopi 03 aims to empower elementary school teachers in realizing digitally literate schools through the use of digital games as a means to build literacy collaboratively with Universitas Negeri Jakarta. This approach is designed to enhance the effectiveness of teaching and student engagement by creating a more interactive, enjoyable, and meaningful learning environment, while also promoting the development of 21st-century skills such as critical thinking, problem-solving, and collaboration. The main objective of this activity is to strengthen teachers' pedagogical capacity, digital literacy, and creativity through an understanding of educational game design principles, selecting curriculum-relevant games, and integrating them into effective teaching strategies. The results of this program demonstrate improvements in teacher competence in creating innovative and adaptive learning environments, which are expected to contribute significantly to the sustainable improvement of the quality of primary education. This initiative also provides space for teachers to experiment with various digital media and more flexible teaching methods. In addition, teachers received training on how to continuously evaluate the effectiveness of digital games and make adjustments based on learning needs. The active involvement of lecturers and university students in the training and mentoring process has also been a key factor in the successful implementation of this initiative. The collaboration between schools and higher education institutions has fostered a supportive educational ecosystem and strengthened the roles of both parties in developing learning innovations. The application of educational technology through this approach has also fostered greater confidence among teachers in using digital tools in the classroom.

**Keywords:** Digitally Literate; Digital Games; Collaboration

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

Kondisi mitra, yaitu SDN Pondok Kopi 03, mencerminkan berbagai tantangan yang kompleks dalam pelaksanaan transformasi digital di lingkungan sekolah dasar. Dari segi wilayah, sekolah ini berada di kawasan yang masih mengalami keterbatasan infrastruktur pendukung digital. Fasilitas seperti koneksi internet yang stabil, perangkat komputer, dan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum tersedia secara merata. Keterbatasan ini menjadi penghambat utama dalam penerapan program sekolah dasar melek digital berbasis digital games untuk membangun literasi. Padahal, di era digital saat ini, infrastruktur teknologi merupakan fondasi penting bagi terlaksananya pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Dari sisi masyarakat sekolah, termasuk guru dan siswa, terdapat kesenjangan literasi digital yang cukup signifikan. Sebagian besar guru belum familiar dengan penggunaan teknologi digital secara aktif dalam proses pembelajaran, baik karena belum pernah mendapatkan pelatihan maupun karena kurangnya kepercayaan diri dalam mengoperasikan media digital. Hal ini berdampak pada keterbatasan inovasi dalam strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas. Siswa juga belum sepenuhnya terbiasa dengan lingkungan belajar digital, meskipun mereka merupakan bagian dari generasi digital-native. Ini menandakan perlunya pendekatan bertahap dan kolaboratif dalam membangun budaya pembelajaran digital di sekolah dasar.

Dari aspek pembelajaran, tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, khususnya pada pembelajaran berbasis teori

konvensional yang monoton. Metode pengajaran yang belum bervariasi membuat siswa cenderung pasif dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Hal ini memperkuat urgensi penerapan media pembelajaran yang lebih imersif dan interaktif, seperti penggunaan digital games berbasis kurikulum. Penggunaan media digital diharapkan dapat meningkatkan daya tarik materi pelajaran sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program PkM-KKN hadir sebagai solusi untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut. Kolaborasi antara Universitas Negeri Jakarta dan SDN Pondok Kopi 03 dirancang untuk meningkatkan literasi digital guru, keterampilan desain pembelajaran inovatif, serta pemahaman terhadap pentingnya integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru dibekali dengan pelatihan tentang cara memilih, mengadaptasi, dan menggunakan digital games edukatif sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Pelatihan ini juga mencakup pemanfaatan platform seperti Canva, Wordwall, dan Discord yang mendukung pembelajaran berbasis kolaborasi dan interaksi.

Selain pelatihan, pendampingan langsung juga dilakukan untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran yang mengintegrasikan game digital sebagai alat bantu pengajaran. Kegiatan ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang adaptif dan relevan. Pendampingan juga menjadi wadah bagi guru untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, serta mengembangkan komunitas belajar yang saling mendukung dalam menerapkan

teknologi di kelas. Dengan demikian, transformasi digital tidak lagi menjadi sesuatu yang menakutkan, melainkan sebuah peluang untuk memperbarui pendekatan pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

Partisipasi aktif guru dalam program ini menunjukkan adanya perubahan sikap terhadap penggunaan teknologi. Banyak guru yang awalnya merasa ragu kini mulai antusias mencoba berbagai media digital untuk mendukung proses belajar. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan merancang materi ajar yang lebih menarik, sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Hal ini menunjukkan bahwa pemberdayaan melalui pelatihan dan kolaborasi perguruan tinggi mampu meningkatkan kompetensi guru secara nyata dan terukur.

Selain manfaat bagi guru, program ini juga berdampak langsung pada siswa. Dengan hadirnya media pembelajaran berbasis digital, siswa menjadi lebih terlibat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar melalui interaksi digital yang menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama. Lingkungan belajar yang tercipta menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan relevan dengan konteks kehidupan mereka saat ini.

Secara keseluruhan, kondisi mitra yang semula menghadapi banyak keterbatasan kini mulai menunjukkan perubahan positif melalui intervensi program PkM-KKN. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar menjadi model sinergi yang efektif dalam mempercepat digitalisasi pendidikan dasar. Dengan terus dilanjutkan dan diperluas, program ini

berpotensi menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang inklusif, berkelanjutan, dan berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan yang lebih merata di masa depan.

Tujuan utama dari pelaksanaan program pemberdayaan guru di SDN Pondok Kopi 03 adalah untuk mendorong terwujudnya sekolah dasar yang melek digital melalui integrasi digital games dalam proses pembelajaran. Melalui kolaborasi dengan Universitas Negeri Jakarta, kegiatan ini bertujuan memperkuat kompetensi pedagogik, literasi digital, dan kreativitas guru dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam era digital yang terus berkembang, kemampuan guru untuk memahami dan mengimplementasikan teknologi pembelajaran menjadi sangat krusial untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dalam program ini, guru diberikan pelatihan mengenai prinsip-prinsip desain permainan edukatif, teknik pemilihan digital games yang relevan dengan kurikulum, serta cara mengadaptasi dan mengintegrasikan media tersebut ke dalam strategi pembelajaran yang bermakna. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi semata, tetapi juga mendorong guru untuk menjadi fasilitator pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menarik, dan kontekstual. Dengan dukungan dari tim dosen dan mahasiswa, guru memperoleh pendampingan yang berkesinambungan selama proses penerapan media digital di kelas.

Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah terciptanya lingkungan belajar yang lebih inovatif dan adaptif di SDN Pondok Kopi 03. Guru-guru yang telah diberdayakan

diharapkan dapat secara mandiri merancang pembelajaran berbasis digital games yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat literasi mereka. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk membangun budaya kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam upaya menciptakan transformasi pendidikan yang berkelanjutan dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Digital games kini berkembang pesat sebagai metode inovatif dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif, semangat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggabungkan konsep-konsep permainan dalam pengajaran, digital games mampu menghadirkan cara belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, terutama bagi generasi siswa yang tumbuh dalam era digital. Keunggulan ini menjadikan game-based learning sebagai alternatif yang menarik untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran tradisional yang cenderung monoton (Ariya et al., 2025; Vaszkun & Mihalkov Szakács, 2025; Zheng et al., 2024a).

Sebagai pendekatan inovatif, digital games menghadirkan unsur-unsur seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik langsung yang membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan kompetitif. Elemen-elemen ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk terus mencoba dan memperbaiki kesalahan dalam suasana yang tidak mengintimidasi. Game-based learning menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, di mana

mereka dapat mempraktikkan keterampilan, memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara aktif (Adegbite, 2024; Makhafola et al., 2025; Muawanah et al., 2024).

Berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung bersifat satu arah, digital games memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif dan kontekstual. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses eksplorasi dan pengambilan keputusan. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam karena mereka mengalami pembelajaran sebagai suatu proses yang dinamis dan penuh tantangan. Dengan demikian, digital games mampu menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif terhadap kebutuhan masing-masing siswa (Harmawati et al., 2024; Imjai et al., 2024a; Nuraini et al., 2025a).

Lebih lanjut, digital games juga memperkaya proses pembelajaran melalui penciptaan atmosfer yang kolaboratif dan dinamis. Banyak permainan edukatif dirancang untuk mengajak siswa bekerja dalam tim, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas bersama, yang secara tidak langsung meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Melalui aktivitas kolaboratif ini, siswa belajar untuk saling mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan Bersama dengan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan nyata dan dunia kerja masa depan (Li, 2025; Tomczyk, 2020; Wang et al., 2025).

Salah satu kekuatan utama dari digital games dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk mendorong siswa belajar dari kesalahan tanpa rasa takut

akan kegagalan. Permainan menyediakan sistem trial-and-error yang mendukung perkembangan keterampilan secara berkelanjutan. Siswa dapat mencoba berbagai pendekatan, menerima umpan balik langsung, dan memperbaiki strategi mereka tanpa konsekuensi negatif yang biasanya ada dalam sistem evaluasi konvensional. Pendekatan ini tidak hanya membangun kepercayaan diri siswa, tetapi juga menciptakan mindset berkembang (*growth mindset*) yang penting dalam proses belajar sepanjang hayat (Andersen et al., 2024; van de Werfhorst et al., 2022; Zheng et al., 2024b).

Di tengah tuntutan era digital yang menekankan fleksibilitas dan kemandirian belajar, pemanfaatan digital games menjadi semakin relevan. Melalui pendekatan ini, siswa diberikan lebih banyak kendali atas proses belajar mereka, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk terus mengeksplorasi dan memahami konsep secara mendalam. Digital games, dengan kemampuannya untuk menggabungkan hiburan dan edukasi, membuka peluang baru bagi dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Imjai et al., 2024b).

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pendekatan untuk mengatasi berbagai tantangan mitra di SDN Pondok Kopi 03 dalam rangka mewujudkan sekolah dasar melek digital berbasis digital games dilakukan secara bertahap, sistematis, dan berkelanjutan. Langkah pertama dimulai dengan identifikasi masalah di lokasi sasaran. Tim pelaksana kegiatan melakukan observasi langsung ke SDN Pondok Kopi 03 guna mengenali

lingkungan sekolah, sarana dan prasarana yang tersedia, serta kesiapan sumber daya manusia dalam mengadopsi teknologi pembelajaran. Metode seperti survei, wawancara, dan diskusi dengan kepala sekolah, guru, serta siswa digunakan untuk menggali permasalahan utama yang dihadapi. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam menentukan fokus kegiatan pengabdian, yakni penerapan model pembelajaran berbasis digital games untuk membangun literasi siswa.

Tahapan kedua adalah perencanaan program yang melibatkan perumusan tujuan dan sasaran kegiatan pengabdian, menyusun strategi pelaksanaan, serta menentukan pembagian peran dalam tim pelaksana. Dalam tahap ini, ditentukan pula sumber daya yang dibutuhkan, seperti tenaga ahli, dana, dan perangkat pendukung pembelajaran digital. Selain itu, kerja sama dengan mitra eksternal, seperti dinas pendidikan atau penyedia teknologi edukatif, juga mulai dibangun. Perencanaan yang matang disusun dalam timeline kegiatan serta indikator keberhasilan agar implementasi program dapat terukur dan terdokumentasi dengan baik.

Setelah perencanaan matang, dilanjutkan dengan tahap sosialisasi. Guru-guru di SDN Pondok Kopi 03 diperkenalkan dengan konsep sekolah dasar melek digital berbasis digital games melalui diskusi interaktif yang membahas manfaat dan relevansi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, penting untuk membangun kesadaran dan penerimaan guru terhadap perubahan pendekatan pembelajaran. Pengalaman guru dalam menggunakan teknologi di kelas juga diangkat sebagai bahan diskusi, sehingga dapat membentuk pemahaman yang lebih kuat tentang pentingnya integrasi teknologi, terutama

digital games, dalam meningkatkan literasi siswa.

Tahap selanjutnya adalah pelatihan intensif. Guru-guru diberi pelatihan tentang bagaimana mengoperasikan dan menerapkan digital games dalam skenario kelas yang nyata. Pelatihan ini mencakup pemahaman tentang prinsip desain game edukatif, pemilihan platform yang tepat, dan teknik mengintegrasikannya ke dalam kurikulum yang berlaku. Guru juga diajak melakukan simulasi pengajaran menggunakan game, agar dapat memahami alur dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Pelatihan ini sangat penting untuk meningkatkan kepercayaan diri guru serta kemampuan teknis dan pedagogis mereka dalam mengelola kelas berbasis teknologi.

Setelah pelatihan, guru mulai memasuki tahap penerapan teknologi di kelas. Dalam tahap ini, guru menerapkan digital games dalam kegiatan belajar mengajar secara langsung. Kegiatan ini didampingi oleh tim pengabdian untuk memastikan bahwa guru mendapatkan dukungan teknis dan metodologis selama proses berlangsung. Observasi dilakukan untuk mencatat bagaimana siswa merespons pendekatan baru ini. Selain itu, umpan balik dari guru dikumpulkan untuk mengetahui sejauh mana mereka merasa terbantu dan mengalami perubahan dalam cara mereka mengajar dan berinteraksi dengan siswa.

Agar implementasi dapat terus ditingkatkan, dilakukan evaluasi dan monitoring secara berkala. Evaluasi bertujuan untuk melihat efektivitas penerapan sekolah dasar melek digital berbasis digital games dari sisi guru maupun siswa. Indikator yang digunakan antara lain peningkatan partisipasi siswa, pemahaman materi, dan kepuasan terhadap pembelajaran. Diskusi rutin dilakukan dengan guru

untuk membahas kendala dan menemukan solusi bersama. Evaluasi awal menjadi dasar dalam melakukan penyesuaian strategi pengajaran dan teknologi yang digunakan. Tahap ini juga menghasilkan dokumentasi yang menggambarkan dampak nyata dari kegiatan pengabdian, baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Selanjutnya adalah tahap keberlanjutan program. Agar program ini tidak berhenti setelah kegiatan pengabdian selesai, perlu strategi jangka panjang yang melibatkan penguatan kapasitas guru secara berkelanjutan. Salah satu upaya adalah menyelenggarakan pelatihan lanjutan dan menciptakan komunitas belajar antar guru. Dalam komunitas ini, guru dapat saling berbagi praktik baik, tantangan, dan solusi inovatif yang mereka temukan selama menerapkan pembelajaran berbasis digital games. Universitas Negeri Jakarta sebagai mitra kolaborasi juga berperan sebagai fasilitator untuk menyediakan sumber daya akademik dan pelatihan lanjutan secara periodik.

Dalam upaya memperkuat dampak pengabdian, pendekatan kolaboratif juga terus dibangun melalui kemitraan dengan instansi pendidikan, pemerintah daerah, serta komunitas teknologi edukatif. Kolaborasi ini tidak hanya mendukung keberlanjutan dari sisi teknis dan sumber daya, tetapi juga membuka peluang inovasi berkelanjutan dalam model pembelajaran. Kegiatan ini menjadi model yang dapat direplikasi di sekolah dasar lain yang menghadapi tantangan serupa.

Pendekatan bertahap yang dilakukan tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan guru secara teknis, tetapi juga menyasar perubahan mindset dalam memandang teknologi sebagai bagian integral dari proses pendidikan. Guru tidak hanya menjadi

pengguna teknologi, tetapi juga sebagai desainer pengalaman belajar yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa masa kini. Hal ini penting agar transformasi digital di sekolah dasar tidak bersifat sementara, melainkan menjadi bagian dari budaya belajar yang terus berkembang.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SDN Pondok Kopi 03 bukan hanya menjadi solusi jangka pendek atas persoalan yang ada, melainkan membuka jalan menuju transformasi pembelajaran jangka panjang. Melalui pendekatan holistik mulai dari identifikasi hingga keberlanjutan, program ini diharapkan menjadi contoh konkret penguatan kinerja sekolah dasar berbasis transformasi digital melalui kolaborasi nyata antara perguruan tinggi dan sekolah dasar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM KKN ini telah dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 25 Juli 2025, bertempat di SDN Pondok Kopi 03. Lokasi sekolah ini terletak di Jl. Rawa Jaya, RT.2/RW.4, Pondok Kopi, Kecamatan Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, dengan kode pos 13460. Kegiatan ini menjadi bagian dari upaya meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran di era modern.



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan PkM KKN

Peserta kegiatan ini terdiri dari 20 orang guru SD yang berasal dari lingkungan SDN Pondok Kopi 03. Para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pelaksanaan program ini karena materi yang diberikan sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini, terutama dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berbasis teknologi digital. Mayoritas guru yang hadir memiliki latar belakang pengalaman mengajar yang cukup panjang, namun masih memerlukan peningkatan literasi digital.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan aplikatif dan interaktif. Materi yang diberikan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berfokus pada praktik langsung agar peserta dapat segera mengimplementasikannya di dalam kelas. Hal ini penting untuk memastikan bahwa guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menggunakan berbagai aplikasi dan platform secara mandiri. Salah satu materi utama dalam kegiatan ini adalah pengenalan dan praktik penggunaan aplikasi Scratch Jr. Scratch Jr adalah aplikasi pemrograman visual berbasis blok yang dirancang khusus untuk anak-anak usia sekolah dasar. Dalam pelatihan ini, guru diajak untuk memahami dasar-dasar coding serta bagaimana



mengarahkan siswa membuat cerita interaktif atau animasi sederhana. Dengan aplikasi ini, siswa dapat belajar logika berpikir, kreativitas, dan alur cerita melalui pendekatan menyenangkan.



Gambar 2. Simulasi Pemanfaatan Teknologi Digital

Materi kedua adalah pelatihan penggunaan Wordwall dan Kahoot, dua platform yang banyak digunakan dalam pembelajaran digital. Wordwall memungkinkan guru membuat kuis, permainan kata, teka-teki silang, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka. Sementara Kahoot digunakan untuk membuat kuis yang kompetitif dan real-time sehingga mampu meningkatkan semangat belajar siswa secara langsung di kelas maupun secara daring.

Selanjutnya, peserta juga diperkenalkan pada Glide Apps, sebuah platform untuk membuat aplikasi pembelajaran tanpa perlu kemampuan coding. Dengan memanfaatkan data dari Google Sheets, guru diajarkan cara membuat aplikasi pembelajaran sederhana yang bisa digunakan siswa melalui ponsel pintar mereka. Materi ini menjadi sangat menarik bagi peserta karena membuka wawasan baru bahwa guru pun bisa menjadi pengembang aplikasi pembelajaran.

Materi berikutnya adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva, sebuah platform desain grafis yang sangat mudah digunakan. Dalam sesi ini, guru diajak untuk merancang poster, lembar kerja

siswa, presentasi visual, serta media interaktif lainnya. Guru dilatih untuk memilih elemen visual yang tepat dan menyusun materi pembelajaran agar lebih menarik secara visual, sekaligus informatif dan mendidik.

Dalam upaya meningkatkan kreativitas lebih lanjut, para peserta juga diajak untuk mengombinasikan Canva Interaktif dengan Wordwall dalam satu skenario pembelajaran. Kombinasi ini memungkinkan guru menyusun satu alur kegiatan belajar yang terstruktur, visual, dan interaktif. Misalnya, sebuah presentasi yang dibuat di Canva dapat disisipi tautan kuis Wordwall, sehingga pembelajaran berlangsung dua arah dan siswa lebih aktif terlibat.



Gambar 3. Kegiatan Penutupan PkM KKN

Selama kegiatan berlangsung, para peserta tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga aktif mencoba, berdiskusi, dan bertanya jawab dengan narasumber. Beberapa guru bahkan berhasil menyusun satu unit pembelajaran lengkap dengan Canva dan Wordwall yang siap digunakan di kelas masing-masing. Antusiasme peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan mampu memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kompetensi profesional guru.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil dilaksanakan dengan baik dan



memberikan dampak positif terhadap pengembangan kapasitas guru di SDN Pondok Kopi 03. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru mampu menjadi agen transformasi digital di sekolah masing-masing. Tidak hanya sebatas mengikuti tren teknologi, namun mampu mengintegrasikan secara bermakna teknologi tersebut ke dalam kegiatan pembelajaran demi meningkatkan kualitas dan daya tarik pendidikan dasar.

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN Pondok Kopi 03 menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam literasi digital. Berdasarkan hasil angket pretest dan posttest yang diberikan kepada 20 guru peserta, terjadi peningkatan pemahaman terhadap penggunaan media digital pembelajaran sebesar 42%. Sebelum pelatihan, hanya 35% guru yang menyatakan mampu menggunakan aplikasi digital pembelajaran seperti Canva, Wordwall, dan Kahoot, namun setelah pelatihan angka ini meningkat menjadi 77%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital guru.

Selain itu, tanggapan kualitatif dari para peserta menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Dari wawancara terbuka dan lembar refleksi, ditemukan bahwa 85% guru mengaku lebih mudah merancang pembelajaran yang interaktif setelah mengenal aplikasi seperti Scratch Jr dan Glide Apps. Sebagian guru juga mulai mengeksplorasi kolaborasi antarguru untuk menciptakan media ajar bersama yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kegiatan ini juga berhasil membentuk komunitas belajar kecil di kalangan guru SDN Pondok Kopi 03. Komunitas ini dirancang untuk menjadi

wadah berbagi praktik baik dan tantangan dalam menerapkan pembelajaran digital. Beberapa guru bahkan telah mencoba mengintegrasikan aplikasi digital ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mereka gunakan setiap hari. Ini merupakan indikasi awal bahwa kegiatan pengabdian ini memiliki efek berkelanjutan dalam perubahan praktik pembelajaran.

Dalam pembahasan, temuan ini selaras dengan teori literasi digital yang menyatakan bahwa penguatan literasi tidak cukup hanya melalui penyediaan perangkat, tetapi harus disertai dengan pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya pendekatan kolaboratif dan pelatihan berorientasi praktik untuk meningkatkan penggunaan teknologi di sekolah (Nuraini et al., 2025b). Dengan dukungan kampus, pendekatan kolaboratif seperti dalam program PkM-KKN ini terbukti mempercepat adopsi teknologi oleh guru.

Jika dibandingkan dengan kegiatan pengabdian sejenis, kegiatan ini memiliki keunikan pada pendekatan integratif antara pelatihan teknis dan penerapan langsung dalam kelas. Berbeda dengan pelatihan konvensional yang bersifat satu arah, kegiatan ini menempatkan guru sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar juga memberikan nilai tambah dalam hal transfer pengetahuan dan pemecahan masalah berbasis kebutuhan nyata di lapangan.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan kegiatan ini menunjukkan bahwa literasi digital di tingkat sekolah dasar dapat ditingkatkan secara signifikan melalui program pengabdian yang terstruktur, partisipatif, dan

berbasis kolaborasi. Temuan ini juga menunjukkan pentingnya sinergi antara guru dan perguruan tinggi dalam menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan. Pendekatan ini dapat menjadi model yang direplikasi di sekolah lain untuk mendukung transformasi pendidikan di era digital.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM-KKN) yang bertujuan untuk memperkuat literasi digital di SDN Pondok Kopi 03 melalui kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra berhasil mencapai tujuannya, yakni meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan dari hasil angket dan refleksi peserta, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru menggunakan berbagai platform digital seperti Canva, Wordwall, Kahoot, Scratch Jr, dan Glide Apps. Program ini membuktikan bahwa kolaborasi strategis antara universitas dan sekolah dasar dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih inovatif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan serupa dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan sekolah-sekolah lain dan memperluas cakupan materi pelatihan, serta menyediakan pendampingan berkelanjutan guna memastikan transformasi digital pendidikan berjalan secara konsisten dan merata.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Jakarta (LPPM UNJ) atas dukungan dana serta fasilitasi yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui program

Kuliah Kerja Nyata (PkM-KKN). Dukungan ini menjadi elemen penting dalam keberhasilan setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan program kerja, hingga pelaksanaan pelatihan dan evaluasi dampak kegiatan.

#### REFERENSI

- Adegbite, W. M. (2024). Unpacking mediation and moderating effect of digital literacy and life-career knowledge in the relationship between work-integrated learning and graduate employability. *Social Sciences and Humanities Open*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101161>
- Andersen, L. B., Basballe, D. A., Buus, L., Dindler, C., Hansen, T. I., Hjorth, M., Iversen, O. S., Johannessen, C. M., Kanstrup, K. H., Lorentzen, R. F., Misfeldt, M., Musaeus, L. H., Nielsen, C. B., Petersen, M. G., Schröder, V., & Slot, M. F. (2024). Infrastructuring digital literacy in K-12 education: A national case study. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 42. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100697>
- Ariya, P., Wongwan, N., Intawong, K., & Puritat, K. (2025). Digital literacy through gaming: A comparative study of knowledge acquisition, social presence, and emotional reactions in digital and non-digital board games. *Social Sciences and Humanities Open*, 11. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101387>
- Harmawati, Y., Sapriya, Abdulkarim, A., Bestari, P., & Sari, B. I. (2024). Data of digital literacy level measurement of Indonesian students: Based on the components of ability to use media, advanced

- use of digital media, managing digital learning platforms, and ethics and safety in the use of digital media. *Data in Brief*, 54. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2024.110397>
- Imjai, N., Aujirapongpan, S., & Yaacob, Z. (2024a). 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>
- Imjai, N., Aujirapongpan, S., & Yaacob, Z. (2024b). 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>
- Li, S. (2025). Digital literacy and farmers' non-farm employment-an empirical study based on CFPS. *Sustainable Futures*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.sfr.2025.100999>
- Makhafola, L., van Deventer, M. J., Holmner, M. A., & van Wyk, B. (2025). A scoping review of digital literacy, digital competence, digital fluency and digital dexterity in academic libraries' context. *Journal of Academic Librarianship*, 51(3). <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2025.103053>
- Muawanah, U., Marini, A., & Sarifah, I. (2024). The interconnection between digital literacy, artificial intelligence, and the use of E-learning applications in enhancing the sustainability of Regional Languages: Evidence from Indonesia. *Social Sciences and Humanities Open*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101169>
- Nuraini, S., Sri, W., Arum, A., Rihatno, T., Zakaria, M. I., Saleh, R., Laksono, A. T., Rianto, D., Irawan, R., & Marini, A. (2025a). KKN-PkM Berdampak: Transformasi Pembelajaran SD melalui Game-Based Learning. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, 9(1). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v%vi%i.5158>
- Nuraini, S., Sri, W., Arum, A., Rihatno, T., Zakaria, M. I., Saleh, R., Laksono, A. T., Rianto, D., Irawan, R., & Marini, A. (2025b). KKN-PkM Berdampak: Transformasi Pembelajaran SD melalui Game-Based Learning. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, 9(1). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v%vi%i.5158>
- Tomczyk, Ł. (2020). Digital literacy and e-learning experiences among the pre-service teachers data. *Data in Brief*, 32. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.106052>
- 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>
- Wang, S., Qu, C., & Yin, L. (2025). Digital literacy, labor migration and employment, and rural household income disparities. *International Review of Economics and Finance*, 99.  
<https://doi.org/10.1016/j.iref.2025.104040>
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024a). 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>
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024b). 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>