



## Peran Mahasiswa KKN Dalam Bidang Pendidikan Berbasis Teknologi (Sebuah Studi Kasus Terhadap Warga Masyarakat Desa Sumberjaya, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Karawang)

Dori Lukman Hakim<sup>1</sup>, Salwa Hanya Dwi Putri<sup>2</sup>

Universitas Singaperbangsa Karawang

---

### Abstract

Received: 11 Juni 2023

Revised: 12 Juli 2023

Accepted: 23 Juli 2023

*Digital literacy is the ability to obtain, understand and use information from various sources in digital form (Gilster, 1997). This article examines various processes of training activities in order to implement the use of android applications for teaching and learning activities. This article uses descriptive analysis method, descriptive analysis is a type of research that has the aim of describing the character of a variable, group or social phenomenon that occurs in society, without making comparisons, or connecting with other variables (Sugiyono, 2010). The sampling method uses interviews and an in-depth approach. The results of this training show that the digital literacy process among elementary school's teachers in Sumberjaya village is quite sufficient in digital literacy competence.*

**Keywords:** *Digital Literacy, Learning Motivation, Education*

(\*) Corresponding Author: [1910631060047@student.unsika.ac.id](mailto:1910631060047@student.unsika.ac.id)

**How to Cite:** Hakim, D. L., & Putri, S. H. D. (2023). Peran Mahasiswa KKN Dalam Bidang Pendidikan Berbasis Teknologi (Sebuah Studi Kasus Terhadap Warga Masyarakat Desa Sumberjaya, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Karawang). <https://doi.org/10.5281/zenodo.8201801>

---

## PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya dan gencarnya penggunaan teknologi di zaman sekarang, maka upaya untuk mewujudkan masyarakat yang pandai teknologi dan media digital yang benar dan bertanggung jawab menjadi salah satu topik yang menarik untuk dibahas dan dianalisis Bersama. Salah satunya dengan mempelajari betapa pentingnya literasi digital dengan melibatkan berbagai sektor komponen, mulai dari sektor keagamaan, sektor kepemudaan, sector karyawan perusahaan swasta, BUMD dan lainnya. Termasuk juga dalam sektor pendidikan.

Perkembangan teknologi yang terjadi di zaman yang modern ini dapat membawa banyak perubahan dan memiliki banyak pengaruh pada berbagai sektor yang berada di Indonesia. Salah satunya yaitu pada bidang teknologi informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, semakin mudah masyarakat untuk mencari segala sesuatu yang informasi dibutuhkan melalui internet.

Yang berarti, teknologi digital berkembang secara cepat. Dapat dibuktikan dengan penggunaan internet yang ada di Indonesia telah mencapai 210 juta pengguna atau setara 73,7 persen dari populasi masyarakat Indonesia. Meski demikian, nilai indeks keahlian, pemanfaatan teknologi dan kecakapan digital yang rendah. Berdasarkan Indeks Literasi Digital Indonesia yang diadakan oleh Kementrian dan Informatika (Kemkominfo) dan Katadata Insight Center (KIC) yang dilakukan pada bulan Oktober 2021 indeks literasi digital Indonesia berada

pada angka 3,49 yang berarti masih berada dalam kategori sedang dengan skala skor indeks 0-5.

Dengan demikian, tentu saja membawa pengaruh di dunia pendidikan di Indonesia, karena sektor pendidikan tidak lepas dari penggunaan teknologi itu sendiri. Oleh karena itu, ini menjadi penting jika literasi digital ini perlu dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Literasi digital di sekolah dapat membuat guru, siswa, tenaga kependidikan dan kepala sekolah memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk mengakses, memahami, serta penggunaan media digital, alat komunikasi serta jaringannya. Dengan kemampuan dan pengetahuan tersebut dapat membuat informasi yang baru dan menyebarkannya secara bijak dan bertanggung jawab.

Selain itu, melalui literasi digital ini kurang lebihnya dunia pendidikan dan civitasnya memiliki penguasaan dan pengetahuan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan untuk menemukan, membuat informasi, menggunakan dan memanfaatkannya secara bertanggung jawab, bijak, cermat, cerdas, dan patuh terhadap hukum yang berlaku. Sebab, jika disalahgunakan dapat menyebabkan kebencian dan menimbulkan permasalahan terhadap penggunaannya. Jika terdapat penyalahgunaan dalam bermedia sosial maka terdapat sanksi berupa kurungan penjara dan denda.

Transformasi pendidikan terutama dalam kegiatan belajar mengajar sudah semakin berkembang begitu cepat. Pengintegrasian literasi digital kedalam sebuah proses belajar mengajar sudah menjadi sebuah kewajiban yang harus dilakukan dalam rangka mendukung tuntutan kurikulum dan perubahan perkembangan zaman. Kegiatan belajar mengajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas seperti terjadi pada proses pembelajaran yang konvensional, dan pada kenyataannya itu sampai saat ini masih tetap berjalan. Akan tetapi, pada era digital ini, kegiatan belajar mengajar juga dapat dilakukan secara virtual atau berbasis digital. Perubahan perkembangan ini harus dibarengi dengan penyiapan kompetensi para tenaga pendidik atau guru dalam mengatur dan mengelola pembelajaran yang berbasis digital.

Dalam literasi digital terdapat empat kompetensi yang harus diperhatikan, menurut Gilster (1997) mengelompokkan kedalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan memiliki kemampuan dalam literasi digital. Kompetensi tersebut antara lain: aspek pencarian internet (*internet searching*), aspek pandu arah *hypertext* (*hypertextual navigation*), aspek evaluasi konten informasi (*content evaluation*) serta aspek penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*). Secara lebih rinci keempat kompetensi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Gilster (1997), menjelaskan kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan *search engine*, serta melakukan berbagai aktivitas didalamnya. Gilster menyebutkan beberapa jenis aktivitas dalam menggunakan onternet seperti kepemilikan akun *email* dan pengelolaan akun yang dimiliki seperti memeriksa *email*, masuk secara berkala, menghapus *mailbox/spam* dan lainlain, penggunaan internet untuk keperluan tugas

pendidikan seperti pengajaran online, mencari referensi bahan ajar dan pengunduhan materi guna dijadikan bahan ajar.

2. Pandu arah *Hypertext (Hypertextual Navigation)*

Gilster (1997) menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan *hypertext*. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu *hypertext* dalam *web browser* yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink* beserta cara kerjanya, pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan *browsing* via internet.

3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)

Gilster (1997) menjelaskan kompetensi ini sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara *online* disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh *link hypertext*. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yang kini persepsi pengguna dalam memahami tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman *web* yang dikunjungi, kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, kemampuan mengevaluasi suatu alamat *web* dengan cara memahami macam-macam *domain* untuk setiap lembaga maupun negara tertentu, kemampuan menganalisa suatu halaman *web*, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu *newsgroup* grup diskusi.

4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Gilster (1997) menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, kemampuan untuk membuat suatu *personal newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan untuk dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu *newsgroup*, *mailing list* maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, kemampuan untuk melakukan *cross check* atau pemeriksaan ulang terhadap informasi yang diperoleh, kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

## **METODE PENGABDIAN**

Kegiatan pelatihan teknologi dan pendampingan literasi digital ini dilakukan dengan melibatkan para tenaga pendidik dan siswa dari 3 sekolah yang berada di Desa Sumberjaya Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang, yaitu SD Negeri Sumberjaya 1, SD Negeri Sumberjaya 2 dan SD Negeri Sumberjaya 3. pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap teknologi

berbasis digital. program ini dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan sesuai dengan jadwal yang telah diprogramkan sebelumnya.

Para anggota KKN mengawali kegiatan dengan melakukan observasi terlebih dahulu untuk melihat potensi permasalahan yang ada di desa Sumberjaya Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang. Potensi permasalahan ini dinilai dengan mewawancarai Kepala Desa Setempat. Teknik yang dilakukan yaitu dengan cara interview bebas terpimpin yang dalam pelaksanaannya mahasiswa memberikan instruksi secara garis besar apa yang akan ditanyakan.

Langkah selanjutnya yaitu difokuskan kepada sasaran utama, yaitu para tenaga pendidik atau guru dan para siswa dan siswi. Selain wawancara, dalam pelaksanaannya juga sekaligus dilakukan juga pengumpulan data melalui observasi partisipasi yang bertujuan untuk mengamati lebih lanjut lagi bagaimana kondisi, kemampuan, kebutuhan, minat dan karakter terhadap guru dan peserta didik.

Dalam proses pengabdian ini Metode deskriptif juga digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dengan menafsirkan, mengklasifikasikan, dan menginterpretasikan data. Penelitian deskriptif adalah tipe penelitian yang mempunyai tujuan untuk menggambarkan karakter dari suatu variabel, kelompok atau gejala sosial yang terjadi di tengah masyarakat, dengan tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel lain (Sugiyono, 2010).

Selanjutnya, dengan Menyusun rancangan evaluasi yang berkaitan dengan indikator keberhasilan serta alat ukur yang menentukan keberhasilan program kerja yang dijalankan. Pada tahap penilaian, anggota KKN menggunakan bentuk penilaian evaluasi formatif berupa tes sebelum dan sesudah kegiatan guna untuk mengetahui sejauh mana kemajuan dan perkembangan pengetahuan dan pemahaman para guru dan siswa dalam literasi digital. Kemudian evaluasi non tes seperti pengamatan yang dilakukan langsung oleh mahasiswa KKN dan Dosen Pembimbing Lapangan KKN dengan melakukan wawancara berupa testimoni oleh para guru.

## PEMBAHASAN

Pengabdian yang dilaksanakan merupakan jenis kegiatan dalam aspek pendidikan. Berdasarkan hasil dari refleksi sosial dan pemetaan sosial, dalam pelaksanaan kegiatannya mahasiswa KKN memfokuskan pada 3 sekolah yang berada di Desa tersebut, yaitu SDN Sumberjaya 1, SDN Sumberjaya 2 dan SDN Sumberjaya 3. Rancangan kegiatannya pun dibuat sesuai dengan kebutuhan. Program yang dilaksanakan pada 3 sekolah ini adalah mengambil judul ***Pelatihan Teknologi Berbasis Aplikasi Android untuk Pendidikan***. Kegiatan ini diikuti oleh tenaga pendidik sekolah dasar sebanyak 25 guru yang berada di desa Sumberjaya Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang dengan didukung adanya pemberian izin dari pihak sekolah.

Sarana yang digunakan untuk mendukung kegiatan tersebut adalah smartphone, tablet, dan laptop. Kegiatan diselenggarakan selama masa KKN, yaitu di hari sabtu sebanyak 12 pertemuan, dan 4 pertemuan di setiap sekolah dengan periode waktu dimulai tanggal 20 Agustus sampai dengan 5 November 2022, setiap hari sesuai jadwal pembelajaran di sekolah yaitu pada jam 08.00 WIB – 12.30 WIB digabungkan dengan program literasi lainnya.

Dalam kegiatannya, guru melakukan pencarian internet mengenai bahan-bahan ajar yang akan digunakan. Selama pelaksanaan guru yang berada di sekolah Sumberjaya ini sudah dapat melakukan pencarian di internet (*Internet Searching*) dengan mandiri karena sudah mengetahui terlebih dahulu. Kemudian, didalam pelatihan ini dipandu untuk melaksanakan berbagai macam kegiatan mulai dari membuat RPP, membuat media pembelajaran, cara penggunaan browsing via internet untuk media pembelajaran dan lain sebagainya. Pandu arah Hypertext ini biasa disebut juga dengan (*Hypertextual Navigation*). kemudian pada kegiatan pelatihan ini juga dilakukan evaluasi konten yaitu para guru diajarkan tentang berfikir kritis dalam memberikan penilaian kemampuan untuk mengidentifikasi terhadap apa yang telah ditemukan secara online. Dan yang terakhir dalam kegiatan pelatihan ini pemateri pelatihan ini memberikan penyusunan pengetahuan kepada para guru yaitu dengan cara membuat sebuah media pembelajaran yang berbasis digital sesuai dengan yang telah diberikan dari materi sebelumnya, para guru dibimbing oleh mahasiswa dan pemateri untuk membuat sebuah produk ini.

Apabila dilihat dari teori Gilster (1997) mengenai empat aspek inti mengenai literasi digital, para tenaga pendidik atau guru yang berada di Desa Sumberjaya tersebut sebelum diberikannya pelatihan ini belum memiliki pemahaman dan pengetahuan yang lebih dan belum bisa mengoperasikan digital didalam dunia pendidikan. Rata-rata para guru ini hanya bisa menggunakan digital hanya sebatas "*Internet Searching*" ujar Kepala Sekolah di SD tersebut diambil pada saat sesi wawancara.

Dan dengan diadakannya pelatihan ini, sesuai dengan tujuan program kerja KKN ini guru akan diberikan pelatihan agar dapat melek teknologi. Pemateri pada pelatihan ini adalah Dosen dari Universitas Singaperbangsa Karawang yaitu Dr. Dori Lukman Hakim, S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan dan Bapak Dani Firmansyah, S.Pd., M.Pd. aplikasi yang digunakan pada pelatihan ini yaitu : Riri - cerita interaktif anak, Fun Match atau Matematika seru dan Belajar Menulis Huruf / Angka yang sebelumnya telah disiapkan oleh pemateri. Kemudian, aplikasi pendukung lainnya yaitu Capcut, powerpoint dan youtube.

Pada pelaksanaan pelatihan tersebut, hari pertama pelaksanaan pemateri menyajikan beberapa bahasan mengenai :

1. Standar Pendidikan, yang di dalamnya memuat beberapa Standar nasional pendidikan diantaranya :
  - a. Standar Isi, yaitu standar yang berhubungan dengan pengembangan dan pelaksanaan kurikulum
  - b. Standar proses, yaitu standar yang berkaitan dengan proses pembelajaran di Sekolah
  - c. Standar penilaian pendidikan, yaitu standar yang berkaitan dengan penilaian, analisis, dan evaluasi belajar siswa.
  - d. Standar kompetensi lulusan, yaitu standar yang berkaitan dengan pencapaian dan hasil belajar peserta didik.
  - e. Standar Pendidik dan tenaga kependidikan, yaitu berkaitan dengan kualifikasi dan kompetensi tenaga pendidik.
  - f. Standar pengelolaan, yaitu berkaitan dengan pengelolaan yang harus dilakukan untuk semua elemen di institusi pendidikan
  - g. Standar pembiayaan pendidikan, yang berkaitan dengan anggaran sekolah

h. Standar sarana dan prasarana, yaitu berkaitan dengan infrastruktur yang terdapat pada institusi pendidikan.

2. Penugasan dan Implementasi

Kemudian, pada pelaksanaan pelatihan hari kedua pemateri menyajikan beberapa bahasan diantaranya yaitu :

1. Standar proses pendidikan, yaitu suatu bentuk secara teknis yang menjadi acuan atau kriteria yang disusun secara terencana dalam pelaksanaan pembelajaran. standar proses pendidikan ini merupakan standar nasional pendidikan yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan nasional.

2. Penugasan dan Implementasi

Kemudian, pada pelaksanaan pelatihan hari ketiga, pemateri menyajikan beberapa bahasan diantaranya yaitu:

1. Standar kurikulum, yaitu seperangkat rencana dan pengetahuan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Pasal 1 UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Adapun, kurikulum juga dapat diartikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi (Pasal 1 Kepmendiknas No. 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa)

2. Penugasan dan Implementasi

Kemudian, pada pelaksanaan hari keempat pemateri menyajikan beberapa bahasan diantaranya:

1. Perancangan Pembelajaran, adapun rancangan pembelajaran yang inovatif dalam hal ini yaitu sebagai suatu aktivitas persiapan pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan unsur pembelajaran terbaru pada abad 21 dan terintegrasi dalam komponen maupun tahapan pembelajaran yang akan dilaksanakan agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Penugasan dan Implementasi, guru diberikan penugasan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran. adapun hasil dari penugasan tersebut adalah sebagai berikut:

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**RELASI DAN FUNGSI**

**TUJUAN PEMBELAJARAN**  
Memahami cara menyajikan relasi dengan diagram panah dan diagram cartesius.

**KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
Kegiatan Awal ( 30 menit )  
- Guru menyiapkan kondisi fisik dan psikis peserta didik  
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok materi  
- Guru mengingatkan kembali tentang materi yang telah dipelajari  
- Guru menjelaskan pengertian relasi dan memberikan penjelasan tentang cara menyajikan relasi dalam bentuk diagram panah dan diagram cartesius  
- Guru menjelaskan tentang cara bermain dalam tipe make a match  
Kegiatan Inti ( 110 menit )  
- Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi kartu jawaban dan kartu pertanyaan  
- Guru membagi peserta didik dalam dua kelompok, kelompok pertama adalah kelompok yang memegang kartu pertanyaan dan kelompok kedua yang memegang kartu jawaban  
- Setiap peserta didik mendapatn satu kartu jawaban atau kartu pertanyaan  
- Memberikan waktu kepada peseta didik untuk memikirkan jawaban atau pertanyaan  
- Peserta didik mencari teman dari kelompok lain untuk memasangkan antara kartu jawaban dengan kartu soal dengan benar  
- Setiap kelompok mencatat soal jawaban  
- Setiap kelompok mempresentasikan soal jawaban tersebut  
Kegiatan Akhir ( 20 menit )  
- Guru memberikan penghargaan dengan pujian kepada kelompok yang mempunyai kerja sama yang baik  
- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi yang diberikan  
- Penugasan Individu untuk kegiatan di Rumah  
- Do'a /Tutup

**PENILAIAN PEMBELAJARAN**  
Sikap Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam.  
Pengetahuan Peserta didik sudah memahami konsep pengetahuan  
Keterampilan Menyajikan diagram panah dan diagram cartesius

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Dr. Dori Lukman Hakim, M.Pd  
NIDN. 00099018603

Bekasi, 24 April 2022  
Guru Mata Pelajaran  
Nabilu Hadim  
NPM. 0910631090089

Kemudian, pada pertemuan berikutnya pemateri memberikan pelatihan mengenai:

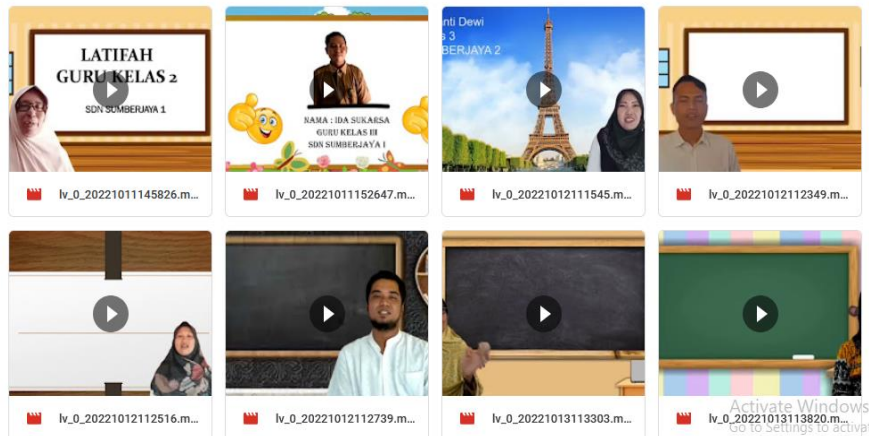
1. Perangkat Pembelajaran, didalamnya dapat berupa program tahunan, program semester, silabus, RPP, LKS, Instrumen Penilaian Sikap dan media pembelajaran. kemudian, pemateri memberikan pelatihan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang diantaranya pembuatan video pembelajaran dan pengajaran literasi digital dengan menggunakan aplikasi yang telah disiapkan sebelumnya.
2. Penugasan dan Implementasi, pemateri memberikan penugasan terhadap para guru agar membuat video sebagai bahan media ajar dan mencoba aplikasi literasi digital.

1.1. Guru membuat materi pada power point, kemudian menyimpannya sebagai MG-4 atau Video

1.2. Guru merekam video yang berisikan pengenalan terlebih dahulu atau materi bahan ajar pada handphone

1.2. Guru mengedit dengan menggunakan aplikasi capcut, yaitu memasukkan materi presentasi yang telah dibuat sebelumnya pada powerpoint, kemudian menambahkan video yang telah direkam yaitu dengan cara mengklik tambah (+)

pada pojok kanan dan kemudian menghapus background video tersebut dengan mengklik overlay.



Setelah beberapa kali melaksanakan pelatihan literasi digital ini, para tenaga pendidik yang berada di Desa Sumberjaya Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang ini telah mendapatkan pemahaman yang lebih banyak mengenai literasi digital dan hampir memenuhi empat aspek inti sesuai dengan pernyataan dari Gilster (1997). menurut guru di SD Sumberjaya pada saat sesi evaluasi beliau menuturkan “Saya yang awalnya tidak mengetahui apa-apa dan hanya bisa sekedar searching di internet, setelah mengikuti pelatihan ini saya menjadi memiliki pemahaman yang lebih mengenai penggunaan literasi digital ini” dan kegiatan ini sangat bermanfaat karena dapat menjadi daya tarik yang baru didalam dunia pendidikan yang berada di seluruh Indonesia khususnya yang berada di Desa Sumberjaya Kecamatan Tempuran Kabupaten Karawang.

## KESIMPULAN

### Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan dari pengabdian adalah sebagai berikut : Program yang telah kami lakukan yaitu literasi digital sangat bermanfaat bagi para guru Desa Sumberjaya. Kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran dapat dibantu oleh aplikasi digital. Para guru sudah dibantu untuk mendapatkan bahan ajar. Dan yang paling memuaskan adalah guru mendapatkan pemahaman dan penguasaan mengenai literasi digital.

### Saran

Saran yang dapat kami berikan yaitu hendaknya terus dilakukan Program Literasi Digital oleh Guru Wali Kelas sekitar Desa Sumberjaya untuk menggunakan aplikasi digital sebagai alat bantu pembelajaran dan juga untuk mendampingi serta mengajari anak-anak disana.

### Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah, Pengabdian yang kami lakukan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan. Hal ini tentunya tidak lepas dari izin Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan keterampilan kepada penulis serta semua pihak yang telah berkontribusi pada program pengabdian masyarakat atau KKN ini. Terima kasih secara tulus dan sebesar-besarnya kami sampaikan kepada:

1. Kepala Desa Sumberjaya juga semua perangkat desa.

2. Kepala Sekolah dan Guru SDN Sumberjaya 1, SDN Sumberjaya 2 dan SDN Sumberjaya 3
3. Siswa - Siswi Desa Sumberjaya yang juga turut berpartisipasi mengikuti kegiatan.
4. Seluruh masyarakat Sumberjaya yang telah menerima mahasiswa KKN

## REFERENCES

- Bocconi, S., Kamylyis, P., & Punie, Y. (2016). The future of education and skills: Education 2030. EUR 27946 EN. Luxembourg: Publications Office of the European Union.  
(<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101473>)
- Darling-Hammond, L., & Ifill-Lynch, O. (Eds.). (2020). The International Handbook of Technology in Education. Springer International Publishing.  
(<https://www.springer.com/gp/book/9783030325076>)
- Gee, J. P. (2013). The Anti-Education Era: Creating Smarter Students through Digital Learning. St. Martin's Press.  
(<https://us.macmillan.com/books/9781137008711>)
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 K-12 Edition. The New Media Consortium.  
(<https://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2014-k-12-edition/>)
- Puentedura, R. R. (2014). SAMR: Explained and exemplified. In Handbook of Research on Educational Communications and Technology (pp. 829-840). Springer New York. ([https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_68](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4614-3185-5_68))
- Schrum, L., & Levin, B. B. (Eds.). (2018). Leading 21st Century Schools: Harnessing Technology for Engagement and Achievement. Corwin Press.  
(<https://us.corwin.com/en-us/nam/leading-21st-century-schools/book263335>)
- Siemens, G., & Long, P. (2011). Penetrating the fog: Analytics in learning and education. *EDUCAUSE Review*, 46(5), 30-32.  
(<https://er.educause.edu/articles/2011/10/penetrating-the-fog-analytics-in-learning-and-education>)
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes. *Review of Research in Education*, 34(1), 179-225.  
(<https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0091732X09349791>)
- Zhao, Y. (2012). *World Class Learners: Educating Creative and Entrepreneurial Students*. Corwin Press. (<https://us.corwin.com/en-us/nam/world-class-learners/book237275>)
- UNESCO. (2017). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>)

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Kegiatan Pelatihan yang dilaksanakan di SD Negeri Sumberjaya I



2. Kegiatan Pelatihan yang dilakukan di SD Negeri Sumberjaya II





3. Kegiatan Pelatihan yang dilaksanakan di SD Negeri Sumberjaya III



