



INOVASI MODEL PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL YANG EFEKTIF UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI SDGS 2030

Nargis Aqilah

Universitas Siliwangi

nargisaqila@email.com

Wafa Wafiatul Iman

Universitas Siliwangi

wafawafi1365@email.com

Ichsan Fauzi Rachman

Universitas Siliwangi

ichsanfauzirachman@email.com

Jl. Siliwangi No. 24, Kahuripan, Kec. Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat 46115

Korespondensi penulis: nargisaqila@email.com

Abstrak. Innovation in digital literacy learning models is an urgent need to support the implementation of the 2030 Sustainable Development Goals (SDGs). Digital literacy, which includes the ability to access, understand and use information from various digital formats, is very important in the era of globalization. This research uses a literature review method to analyze how digital literacy can be integrated into the education system and society to achieve sustainable development goals. The research results show that the use of information and communication technology (ICT) through E-learning can increase community participation in development. E-learning offers flexibility in time, place and speed of learning, as well as reducing educational costs. However, challenges faced include the need for independent learning motivation, limited internet infrastructure, and difficulties in delivering certain material online. Therefore, collaborative efforts from various parties are needed to overcome these obstacles and maximize the benefits of digital literacy in supporting the 2030 SDGs.

Keywords: Digital literacy, SDGs 2030, learning model innovation, E-learning.

Abstrak. Inovasi model pembelajaran literasi digital merupakan kebutuhan mendesak untuk mendukung implementasi Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. Dalam konteks globalisasi saat ini, kemampuan untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi dalam format digital, yang dikenal sebagai literasi digital, menjadi sangat krusial. Studi ini mengadopsi pendekatan analisis literatur untuk menggali integrasi literasi digital dalam sektor pendidikan dan komunitas, guna mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. Temuan dari studi ini menegaskan bahwa implementasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) melalui model pembelajaran E-learning berperan signifikan dalam meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam proses pembangunan berkelanjutan. E-learning menawarkan fleksibilitas waktu, tempat, dan kecepatan belajar, serta mengurangi biaya pengeluaran pendidikan. Berbagai hambatan yang muncul dalam penerapan literasi digital, seperti kekurangan infrastruktur internet, kendala dalam pengajaran materi tertentu secara daring, serta kebutuhan akan dorongan motivasi belajar secara independen, memerlukan penanganan bersama oleh berbagai pihak. Hal ini penting untuk mengoptimalkan keuntungan dari literasi digital dalam rangka mendukung pencapaian SDGs 2030.

Kata Kunci: Literasi digital, SDGs 2030, inovasi model pembelajaran, E-learning

PENDAHULUAN

Literasi dianggap sebagai kebutuhan esensial bagi setiap masyarakat, dan negara-negara yang menganggap literasi sebagai hak dasar yang harus disediakan oleh pemerintah dapat berkembang dan maju sejalan dengan waktu. Di bidang pendidikan, Ferguson menyoroti bahwa terdapat lima aspek penting dalam penentuan standar literasi yang perlu dipertimbangkan. Aspek-

INOVASI MODEL PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL YANG EFEKTIF UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI SDGS 2030

aspek tersebut meliputi: (1) Literasi Dasar (Basic Literacy), (2) Literasi Perpustakaan (Library Literacy), (3) Literasi Teknologi (Technology Literacy), (4) Literasi Media (Media Literacy), dan (5) Literasi Visual (Visual Literacy). Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi, negara-negara yang berambisi untuk berkembang diwajibkan mengintegrasikan lima elemen literasi utama dalam sistem pendidikannya. Indonesia, sebagai bagian dari komunitas internasional, telah mengadaptasi lima aspek literasi tersebut ke dalam kurikulum sekolah dan struktur pendidikan yang lebih luas. Kemajuan di bidang teknologi digital, di sisi lain, telah memperluas horison dan menciptakan kesempatan baru bagi masyarakat global untuk memanfaatkan perangkat digital seperti ponsel cerdas.

Dalam konteks era digital, konsep literasi digital telah dikembangkan dan diperkenalkan sejak tahun 1990, sebagaimana diuraikan oleh Bawden (2001:2). Kemampuan ini tidak hanya mencakup kemampuan membaca semata, tetapi juga meliputi pemahaman dan penggunaan informasi dalam berbagai bentuk, sebagaimana dinyatakan oleh Gilster (1997:1-2). Gilster menekankan bahwa literasi digital melibatkan pemahaman mendalam tentang makna dari informasi yang dihadapi. Dalam era globalisasi yang semakin berkembang, literasi digital tidak hanya berkisar pada kemampuan untuk berinteraksi dengan berbagai tombol pada perangkat komunikasi elektronik. Literasi ini melibatkan penguasaan terhadap ide-ide serta keterampilan kritis dalam mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui media digital, yang lebih penting daripada sekadar keterampilan teknis untuk mengakses media tersebut.

Perkembangan globalisasi membawa berbagai dampak positif maupun negatif yang ditimbulkan, kemajuan globalisasi yang berawal dari adanya revolusi industri 4.0. Era baru yang kita masuki menandakan pengadopsian jaringan pintar yang merata dalam setiap proses dan rantai produksi, memadukan sistem, mesin, dan alur kerja untuk saling mengontrol. Inisiatif ini, yang diluncurkan oleh pemerintah Jepang, merupakan tanggapan terhadap kemajuan yang mendorong integrasi manusia ke dalam teknologi yang lebih dikenal sebagai *society 5.0*, seperti yang dilaporkan oleh Hadi (2019). Digitalisasi atau inovasi teknologi ini harus dimanfaatkan sebagai instrumen untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, yaitu SDGs 2030.

SDGs 2030, atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan 2030, merupakan suatu perjanjian berskala internasional yang telah diterima oleh negara-negara maju dan berkembang dalam forum PBB pada September 2015. Kesepakatan ini mencakup 17 tujuan yang berorientasi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat di seluruh dunia hingga tahun 2030. Konsep ini menyediakan kerangka kerja untuk produksi dan penyediaan barang serta jasa yang harus memenuhi kebutuhan generasi saat ini tanpa membebani kemampuan generasi yang akan datang untuk memenuhi kebutuhan mereka. Inisiatif ini mendukung prinsip pembangunan yang berkelanjutan, menjamin bahwa inovasi model pembelajaran dan E-learning berkontribusi secara signifikan terhadap literasi digital dan memenuhi prinsip-prinsip SDGs 2030.

Literasi digital mendukung pembangunan berkelanjutan dari perspektif lingkungan hidup lebih dari sekedar penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras. Dalam konteks era teknologi 4.0 dan *society 5.0*, kemampuan untuk memahami dan menguasai literasi digital menjadi krusial bagi masyarakat. Literasi digital memungkinkan individu untuk mengevaluasi dan menggunakan informasi secara efektif, mendukung mereka dalam pengambilan keputusan yang berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kecakapan ini esensial dalam mendukung proses pendidikan dan membentuk masa depan negara. Menurut Nurmalina (2022), setiap anggota

masyarakat yang terampil dalam hal digital, mampu melakukan berbagai aktivitas secara online, menunjukkan pentingnya pemahaman mendalam tentang teknologi yang memungkinkan pemantauan, pelacakan, dan pengelolaan sumber daya alam secara lebih efisien.

Dalam era saat ini, memahami dan memanfaatkan literasi digital merupakan faktor kunci untuk mengakselerasi program pembangunan. Tidak lagi hanya mengandalkan media tradisional seperti cetak dan radio, masyarakat diharapkan untuk menggunakan berbagai platform media online yang telah menjadi populer dan menjangkau berbagai kalangan. Penggunaan media ini memungkinkan interaksi yang bersifat real-time dan interaktif. Dengan memanfaatkan kedua aspek tersebut, dapat terjadi pengurangan kesenjangan informasi dan peningkatan partisipasi masyarakat dalam mendukung berbagai program pembangunan.

Dalam rangka memajukan pembangunan regional, pemerintah Indonesia memberikan prioritas pada keterlibatan masyarakat. Sebagai respons terhadap tuntutan Undang-Undang Pemerintah Daerah Nomor 23 Tahun 2014, berbagai inisiatif telah dilaksanakan untuk mengintensifkan interaksi digital antara masyarakat dan pembangunan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran serta dukungan publik terhadap agenda pembangunan yang sedang berlangsung, sebagaimana tercatat dalam dokumen Government of Indonesia, (2017). Inisiatif ini menandai sebuah pendekatan strategis dalam regulasi yang diterapkan oleh pemerintah untuk memastikan partisipasi aktif masyarakat dalam proses pembangunan, yang menjadi prioritas utama dalam perencanaan kebijakan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan metode kajian literatur (Literatur Review) sebagai pendekatan metodologis. Metode ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian, seperti yang dijelaskan oleh Mahmud (2011). Berdasarkan pendapat Synder (2019), kajian literatur merupakan teknik penelitian yang bertujuan untuk mengkompilasi dan menganalisis esensi dari studi-studi yang telah dilakukan sebelumnya, serta untuk memahami berbagai perspektif yang diberikan oleh para pakar. Adapun beberapa prosedur yang digunakan dalam mengumpulkan beberapa informasi yang dibutuhkan melalui membaca beberapa sumber, membuat beberapa catatan, mengolah berbagai data yang didapat, sehingga data tersebut diolah dan dianalisis terlebih dahulu sebelum menarik sebuah kesimpulan (Zed, 2008). Dalam proses pengumpulan data dari sebuah penelitian, tentu melalui berbagai sumber diantaranya jurnal ilmiah online, buku, repositori institusi, dan platform penelusuran artikel seperti Google Scholar. Sumber-sumber literatur yang relevan akan dikumpulkan dan diverifikasi keabsahannya, dokumen-dokumen tersebut kemudian akan dianalisis. Hasil analisis ini akan digunakan untuk menunjang penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Mengimplementasikan teknologi internet, khususnya platform media sosial, memungkinkan peningkatan efektivitas dalam menyebarkan informasi terkait program pembangunan yang diinisiasi oleh pemerintah. Hal ini berfokus pada layanan dasar termasuk sektor pendidikan, kesehatan, sosio-ekonomi, dan administrasi pemerintahan (Nugraha, D. A., 2015). Dalam konteks pendidikan, penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dinyatakan oleh organisasi Pendidikan, ilmu pengetahuan dan kebudayaan PBB (UNESCO), sebagai sarana yang signifikan untuk mendorong pencapaian pendidikan yang inklusif dan universal. TIK mendukung distribusi materi pendidikan dan pelatihan bagi pendidik, memperkaya keterampilan profesional,

INOVASI MODEL PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL YANG EFEKTIF UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI SDGS 2030

memfasilitasi kondisi yang kondusif untuk pembelajaran seumur hidup, serta memperluas akses pendidikan kepada individu yang tidak terjangkau oleh sistem pendidikan formal. Keunggulan ini menjadi bagian integral dari pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) 2030 yang bertujuan untuk inovasi model pembelajaran dan penggunaan E-learning dalam memperluas literasi digital (Sustainable Development Goals / SDGs). (Joshi MD, PhD, MPH et al, 2013).

Menurut UNESCO, literasi adalah keterampilan mengidentifikasi, memahami, dan menafsirkan informasi dalam bentuk cetak dan media lainnya, memproduksi, berkomunikasi dengan orang lain, menghitung dan menggunakannya untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan dan berpartisipasi dalam masyarakat (A'yuni, 2015). Literasi dapat diartikan sebagai keterampilan dalam mengakses, memahami, dan menggunakan informasi dengan cerdas. Menurut Yulianti (2017), literasi memiliki signifikansi penting karena kemampuan literasi merupakan aspek mendasar yang waji dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan era global, sehingga mereka mampu memenuhi kebutuhan hidup di berbagai konteks. Literasi digital dapat disimpulkan sebagai kemampuan individu untuk mengakses, memahami, menilai, menggunakan, berbagi, dan membuat informasi menggunakan teknologi digital. Literasi digital tidak hanya terbatas pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga melibatkan pemahaman konsep dan etika dalam penggunaan teknologi digital (Muis, M.A et al, 2023). Konsep literasi digital merupakan landasan penting bagi kemampuan memahami teknologi, informasi dan perangkat komunikasi. Salah satunya adalah TIK (ICT Literacy), pengetahuan TIK berkontribusi pada pengembangan keterampilan teknis yang melibatkan berbagai lapisan masyarakat dan memfasilitasi promosi budaya digital dan layanan publik. Pada dekade 1980-an, penggunaan mikrokomputer menjadi umum, tidak terbatas pada ruang lingkup bisnis, tetapi juga menyebar ke dalam kehidupan masyarakat umum. Penggunaan ini mengantarkan era baru dalam pengembangan literasi komputer. Kemudian, pada 1990-an, literasi informasi mengalami perluasan signifikan seiring dengan kemudahan akses dan penyebaran informasi yang dimungkinkan oleh jaringan teknologi informasi. Menurut Martin (2008), literasi digital merupakan sintesis dari berbagai jenis literasi, termasuk literasi informasi, komputer, visual, dan komunikasi. A'yuni (2015) merujuk pada Gilster (1997), yang menyatakan bahwa literasi digital harus melampaui sekedar kemampuan membaca; harus melibatkan pemahaman mendalam dan interpretatif. Gilster berargumen bahwa literasi lebih dari sekadar membaca teks; melainkan tentang memahami dan menginterpretasi ide secara mendalam. Oleh karena itu, Gilster menekankan bahwa proses berfikir kritis ketika bekerja dan belajar dengan menggunakan media digital sebagai inti dari kompetensi digital dan kompetensi inti keterampilan teknis. Gilster mendefinisikan kompetensi yang diperlukan sebagai keterampilan berfikir kritis serta kemampuan untuk belajar bagaimana mengatur dan membangun pengetahuan, serta membangun

Pengembangan kemampuan dalam literasi digital sangat penting agar masyarakat dapat mencari dan mengidentifikasi informasi yang relevan melalui penggunaan mesin pencari. Hal ini memungkinkan individu untuk menemukan data yang sesuai dengan kebutuhan informasi mereka. Pemanfaatan teknologi dan informasi digital juga memperkuat efektivitas dan efisiensi masyarakat dalam menghadapi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ranah akademik, karir, dan aktivitas sehari-hari. Selanjutnya, peningkatan jumlah sumber belajar dalam format digital seperti soft copy memungkinkan akses yang lebih luas terhadap informasi. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan fasilitas tersebut dalam bentuk komputer dan media digital lain di ruang publik, yang dapat diakses menggunakan perangkat yang sesuai. Dengan media digital

masyarakat bisa menyampaikan opini mereka dan dapat menyuarakan perspektif dengan melakukan pertimbangan tanpa menjatuhkan atau merugikan pihak lain. Tujuan financial juga dapat dicapai melalui kompetensi digital, seperti pemahaman transaksi online. Dengan kata lain, melalui kemampuan digital, melalui alat diigital masyarakat dapat memperoleh kesadaran diri dan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika dunia di sekitar mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam aktivitas sosial. Oleh karena itu sangat penting untuk mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran seumur hidup di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Penerapan teknologi canggih dan terobosan inovatif dalam proses pendidikan, termasuk penggunaan aplikasi berbasis mobile, materi video, dan simulasi yang interaktif, telah terbukti secara efektif mendukung pendidikan inklusif dengan fokus pada sains dan teknologi di Indonesia. Menurut teori konstruktivisme, sangat penting bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran guna mengembangkan pengetahuan mereka melalui eksplorasi langsung (Hidayat, 2022). Kebijakan ini, dalam konteks pendidikan inklusif yang berfokus pada sains dan teknologi, berpotensi membantu Indonesia dalam mencapai target Sustainable Development Goals (SDGs). Agenda SDGs 2030, yang telah lama dikenal di Indonesia, mencerminkan upaya untuk menangani masalah-masalah global yang senantiasa berkaitan dengan tantangan pembangunan di negeri ini, menunjukkan relevansi dan urgensi isu-isu global dengan agenda pembangunan nasional. Dengan demikian, langkah-langkah yang diambil oleh Indonesia untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) atau SDGs 2030 bukan hanya merupakan pelaksanaan dari komitmen global, tetapi juga representasi dari aspirasi nasional untuk meningkatkan kesejahteraan warganya. SDGs 2030 merupakan tujuan yang kompleks meliputi aspek lingkungan, sosial, ekonomi, pengelolaan, dan kerjasama, yang membutuhkan berbagai strategi yang tidak terbatas pada satu formula tunggal. Dalam mencapai tujuan ambisius ini dalam waktu yang relatif singkat, diperlukan kerja keras dan komitmen yang lebih besar dari semua pihak yang terlibat serta strategi yang signifikan dalam perencanaan, pelaksanaan, pendanaan, serta monitoring dan evaluasi terhadap pencapaian SDGs. Namun, mengingat sangat terbatasnya sumber daya yang kita miliki saat ini, kita harus memprioritaskan tujuan dan sasaran SDGs saat membuat prioritas dan mempertimbangkan mana yang perlu segera ditangani dan tujuan mana yang memiliki dampak terbesar terhadap tujuan lainnya. Dalam hal ini, permasalahan utama difokuskan pada pendidikan.

Penggunaan sains dan teknologi dalam pendidikan inklusif membuka peluang untuk mengatasi disparitas dalam pendidikan serta mengembangkan kemampuan anak-anak dalam menghadapi tantangan global yang akan datang (Sudarsana, 2018). Implementasi E-learning sebagai salah satu inovasi model pembelajaran literasi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap lingkungan pendidikan. Dampak dari penerapan E-learning ini tidak hanya dirasakan oleh para pelajar, yang mengalami perubahan signifikan dalam metode belajar mereka dibandingkan dengan metode kelas tradisional, tetapi juga meningkatkan akses mereka terhadap berbagai informasi secara signifikan. Lebih jauh, E-learning memungkinkan para pelajar untuk memilih metode pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik pribadi mereka (Nadziroh, 2017).

E-learning telah diidentifikasi sebagai metode pembelajaran yang lebih efektif untuk individu dengan keterbatasan waktu, ruang, dan jarak geografis, memungkinkan peserta didik untuk belajar dari lokasi mereka sendiri (Setyaningsih et al, 2019). Model ini menyediakan kesempatan kepada individu untuk memperoleh pendidikan yang mereka cari. Keunggulan pembelajaran melalui E-learning termasuk pengalaman belajar yang menarik dan mudah diingat

INOVASI MODEL PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL YANG EFEKTIF UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI SDGS 2030

untuk peserta didik, dengan bantuan konten yang interaktif dan beragam yang memudahkan pemahaman materi. Diketahui juga bahwa E-learning dibagi menjadi dua jenis utama: synchronous dan asynchronous (Hadiana Djaelani, 2003). Pembelajaran yang dilakukan secara bersamaan, dikenal sebagai pembelajaran synchronous, terjadi ketika pengajar dan peserta didik berinteraksi dalam waktu yang sama. Ini memungkinkan terjadinya komunikasi langsung antara kedua belah pihak. Metode ini memerlukan akses internet secara serentak dari kedua pihak. Meskipun bersifat virtual, metode pembelajaran ini mirip dengan situasi di dalam kelas yang konvensional dan memungkinkan partisipasi dari lokasi manapun. Sedangkan pembelajaran asynchronous dilakukan tidak pada waktu bersamaan dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Pembelajarannya dapat berupa pemberian materi berbentuk teks, video, maupun berupa pemberian latihan dan tugas melalui internet dan peserta didik dapat mengakses materi pada waktu yang berbeda.

E-learning menawarkan sejumlah keuntungan yang signifikan, termasuk efisiensi biaya bagi institusi pendidikan. Penggunaan platform ini memungkinkan pengurangan biaya yang diperlukan untuk menyediakan sarana prasarana kelas yang mendukung proses pembelajaran. Dengan adanya E-learning, peserta didik dapat belajar dengan fleksibel; mereka bebas menentukan waktu belajar sesuai kebutuhan karena semua materi tersedia online dan dapat diakses kapan pun. Selain itu, kemudahan akses ini tidak terbatas pada waktu belajar saja, tetapi juga memungkinkan akses materi dari lokasi mana saja selama terkoneksi dengan internet. Karena kemampuan aksesnya yang luas, E-learning sering diibaratkan sebagai “buku saku” yang selalu tersedia untuk membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan, memberikan kemudahan dalam mengelola waktu dan lokasi pembelajaran (Susanti dan Sholeh, 2008).

Adapun keterbatasan dalam penggunaan E-learning, diantaranya peserta didik dituntut untuk self-learning, dimana peserta didik harus memotivasi diri sendiri untuk belajar. Dalam pembelajaran melalui E-learning, seluruh motivasi untuk belajar harus berasal dari pelajar itu sendiri. Sebaliknya, Sebagian besar peserta didik masih bergantung pada pengajar untuk mendapatkan motivasi belajar. Selain itu, ada beberapa jenis materi yang sulit untuk diajarkan secara online sehingga sulit disampaikan dengan sempurna melalui E-learning dan membuat peserta didik sulit untuk memahaminya. Keterbatasan infrastruktur juga menjadi tantangan, karena akses internet belum menjangkau seluruh wilayah di Indonesia. Hal ini membuat beberapa daerah belum bisa merasakan manfaat E-learning secara optimal.

Untuk meningkatkan self-motivation pada peserta didik diperlukan beberapa strategi yang dapat diambil seperti mengadakan pelatihan dan mentorship yang berfokus pada pengembangan keterampilan belajar mandiri dan manajemen waktu, hal ini dapat membantu peserta didik untuk lebih terampil dalam mengelola waktu dan dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien. Dalam mengadaptasi pembelajaran E-learning penting untuk menggabungkannya dengan pembelajaran tatap muka. Sesi tatap muka dapat digunakan untuk menjelaskan untuk menjelaskan materi yang kompleks, sementara E-learning dapat digunakan untuk pengayaan atau pengulangan materi. Selain itu, untuk mengatasi keterbatasan infrastruktur, pemerintah dan lembaga pendidikan perlu bekerjasama dengan penyedia layanan internet untuk memperluas jaringan ke daerah yang belum terjangkau dengan internet dan mendorong kebijakan akses internet murah, seperti program internet gratis atau bersubsidi untuk memastikan semua peserta didik dapat merasakan manfaat E-learning secara optimal.

KESIMPULAN

Literasi digital sangat penting dalam mendukung implementasi SDGs 2030. Literasi digital tidak hanya tentang kemampuan teknis, tetapi juga melibatkan pemahaman konsep dan etika dalam penggunaan teknologi digital. Berbagai inovasi model pembelajaran literasi digital seperti E-learning telah terbukti efektif dalam meningkatkan akses pendidikan dan memperkuat keterampilan dalam menghadapi tantangan global di masa depan.

Penggunaan internet sebagai sarana informasi, terutama melalui media sosial, berperan penting dalam memperkuat efektivitas penyebaran program-program pembangunan yang dilaksanakan oleh pemerintah. Dalam konteks global, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran signifikan dalam memajukan pendidikan yang dapat diakses oleh semua kalangan di berbagai belahan dunia, serta mendukung tercapainya tujuan-tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) yang telah ditetapkan. Namun, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam penerapan literasi digital, seperti keterbatasan akses internet di beberapa daerah, ketergantungan peserta didik pada motivasi diri sendiri dalam pembelajaran E-learning, dan kesulitan dalam menyampaikan materi yang kompleks secara online.

Di negara Indonesia, upaya untuk meningkatkan literasi digital dan menerapkan inovasi model pembelajaran yang efektif sangat penting untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan dan mengurangi kesenjangan pendidikan. Hal ini membutuhkan kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat secara keseluruhan. Dengan upaya bersama, diharapkan Indonesia dapat meraih kemajuan yang signifikan dalam mendukung implementasi SDGs 2030 dan meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. *Journal of documentation*, 57(2), 218-259.
- Dawes, J. H., Zhou, X., & Moinuddin, M. (2022). System-level consequences of synergies and trade-offs between SDGs: quantitative analysis of interlinkage networks at country level. *Sustainability Science*, 17(4), 1435-1457.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley&Sons.
- Government of Indonesia. PP No. 45 Tahun 2017 Tentang Partisipasi Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pemerintah Daerah (2017). Indonesia.
- Hadiana, A., & Djaelani, E. (2008). *Sistem Pendukung e-learning di Web*. Jakarta: Peneliti Puslit Informatika, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia
- Hidayat, H. (2022). Pengembangan Hybrid Learning Model Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusif. *Jurnal Guru Dikmen Dan Diksus*, 5(2).
- Joshi, A., Meza, J., Costa, S., Perin, D. M. P., Trout, K., & Rayamajih, A. (2013). The role of information and communication technology in community outreach, academic and research collaboration, and education and support services (IT-CARES). *Perspectives in health information management*, 10(Fall).

**INOVASI MODEL PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL YANG EFEKTIF
UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI SDGS 2030**

- Kementerian PPN/Bappenas (2021). tentang: Peta Jalan SDGs Indonesia Menuju 2030.
- Le Blanc, D. (2015). Towards integration at last? The sustainable development goals as a network of targets. *Sustainable Development*, 23(3), 176-187.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Martin, A. (2008). Digital literacy and the “digital society”. *Digital literacies: Concepts, policies and practices*, 30(151), 1029-1055.
- Muis, M. A., Murni, J., & Al Haqqi, M. T. (2023). PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI LITERASI DIGITAL PADA GENERASI Z. *Jurnal Kajian Agama Islam*, 7(12).
- Nadziroh, F. (2017). The Analisa efektifitas sistem pembelajaran berbasis e-learning. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 2(1), 1-14.
- Nugraha, D. A. (2015). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Komunikasi Pembangunan di Kabupaten Subang. *OMNICOM: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 1-6.
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA-Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48-53.
- Putra, P. H. (2019). Tantangan pendidikan islam dalam menghadapi society 5.0. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 99-110.
- Ramadhani, R., Umam, R., Abdurrahman, A., & Syazali, M. (2019). The effect of flipped-problem based learning model integrated with LMS-google classroom for senior high school students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 137-158.
- Sinulingga, J. S. (2023, April). Implementasi E-LEARNING Sebagai Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Dalam Mewujudkan Sustainable Development Goals (Sdgs). In *SEMINAR NASIONAL LPPM UMMAT* (Vol. 2, pp. 715-724).
- Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi penggunaan teknologi dalam implementasi kurikulum di sekolah (persepektif teori konstruktivisme). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 8-15.
- Susanti, E., & Sholeh, M. (2008). Rancang bangun aplikasi e-learning. *Jurnal Teknologi*, 1(1), 53-57.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1200-1214.
- Snyder, H. (2019). Tinjauan Pustaka sebagai Metodologi Penelitian: Tinjauan dan Pedoman. *Jurnal Penelitian Bisnis*, 104, 333-339.
- Yuliati, Y. (2017). Literasi sains dalam pembelajaran IPA. *Jurnal cakrawala pendas*, 3(2).
- Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.