



TRANSFORMASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI PEMASYARAKATAN MELALUI SISTEM INFORMASI SI RAPI DI LAPAS KELAS II A KOTA LUBUK LINGGAU

Sunardi¹, Al-Afghani Gumay Putra¹, Ahmad Syakirin², Asniar Merly Arlita², Linka Meyitin², Nadhirah Khalisha Putri², Tanzila Rosita², Bagus Prasentiono³, Feri Erlangga³, Muhammad Azka Abdullah⁴, Aldi Ansah⁵

¹Program Studi Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Palembang

²Program Studi Manajemen, Universitas Muhammadiyah Palembang

³Program Studi Agroteknologi, Universitas Muhammadiyah Palembang

⁴Program Studi Teknik Sipil, Universitas Muhammadiyah Palembang

⁵Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Palembang

sunardifeb@gmail.com¹, alafghanigumayputra@gmail.com¹, ahmadsyakirin0606@gmail.com², asniarmerly@gmail.com², linkameyitin90@gmail.com², kalisnadira6@gmail.com², tanzilarosita@gmail.com², bagusprasentiono8@gmail.com³, erlanggaferi667@gmail.com³, azkabdullah20@gmail.com⁴, aldisugest265@gmail.com⁵

Abstrak

Generasi Z sebagai generasi digital native memiliki potensi besar dalam pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), namun pemahaman mereka tentang konsep SDGs masih terbatas. **Tujuan kegiatan pengabdian**, untuk mensosialisasikan konsep SDGs kepada Generasi Z guna meningkatkan pengetahuan mereka tentang pembangunan berkelanjutan. **Prosedur kegiatan**, sosialisasi SDGs dilaksanakan melalui tiga tahap utama yaitu persiapan dengan koordinasi dan penyusunan instrumen, implementasi melalui presentasi interaktif dan diskusi selama satu hari penuh, serta evaluasi menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta. **Metode yang digunakan**, adalah sosialisasi dengan pendekatan *pre-experimental* menggunakan *desain one group pretest-posttest* yang melibatkan 25 pemuda berusia 18-25 tahun di Desa Sungai Pinang Nibung, Kecamatan Sungai Pinang, Kabupaten Ogan Ilir. Kegiatan dilaksanakan selama satu hari penuh dengan 10 anggota KKN sebagai fasilitator melalui presentasi interaktif, diskusi, dan evaluasi menggunakan kuesioner *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 25 pertanyaan pilihan ganda. **Hasil menunjukkan**, adanya peningkatan pengetahuan peserta tentang SDGs sebesar 78% dari kondisi awal, dengan 85% peserta berhasil mencapai skor *post-test* $\geq 60\%$. **Simpulan**, kegiatan sosialisasi berhasil memberikan pengetahuan dasar yang memadai kepada Generasi Z tentang konsep SDGs dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menjadi bekal untuk mendukung pencapaian target SDGs 2030.

Kata Kunci: Generasi Z, SDGs, sosialisasi, pembangunan berkelanjutan, pengetahuan

Abstract

Generation Z, as digital natives, holds significant potential in achieving the Sustainable Development Goals (SDGs). However, their understanding of the SDGs concept remains limited. **The purpose of this community service activity** was to disseminate the concept of SDGs to Generation Z in order to enhance their knowledge of sustainable development. **The activity was carried out in three main stages:** preparation through coordination and development of instruments, implementation through interactive presentations and discussions conducted in a full-day session, and evaluation using *pre-test* and *post-test* to measure participants' knowledge improvement. **The method applied** was a socialization approach with a *pre-experimental design* using a *one-group pretest-posttest* involving 25 youths aged 18–25 years in Sungai Pinang Nibung Village, Sungai Pinang Subdistrict, Ogan Ilir Regency. The activity was conducted in one full day with 10 KKN members acting as facilitators through interactive presentations, discussions, and evaluation using *pre-test* and *post-test* questionnaires consisting of 25 multiple-choice questions. **The results** showed a 78% increase in participants' knowledge of SDGs from the initial condition, with 85% of participants achieving a *post-test* score of $\geq 60\%$. **In conclusion**, the socialization activity successfully provided Generation Z with adequate fundamental knowledge of the SDGs and their relevance to daily life, thereby serving as a foundation to support the achievement of the 2030 SDGs targets.

Keywords: Generation Z, SDGs, socialization, sustainable development, knowledge

This is an open access article under the CC BY-SA License.

Penulis Korespondensi :

Nama Lengkap : Al-Afghani Gumay Putra¹

Prodi Akuntansi

Email: alafghanigumayputra@gmail.com

DOI :



Pendahuluan

Indonesia sebagai negara berkembang dengan bonus demografi yang besar memiliki tantangan sekaligus peluang dalam pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) 2030. Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997-2012, kini memasuki usia produktif dan menjadi kekuatan utama dalam transformasi sosial-ekonomi Indonesia. Generasi Z memiliki karakteristik unik sebagai digital native yang mahir teknologi dan memiliki kepedulian tinggi terhadap isu sosial-lingkungan [1]. Pandangan lain menambahkan bahwa generasi Z cenderung entrepreneur dan memiliki potensi besar dalam mengembangkan inovasi berkelanjutan [2].

Namun, pemahaman generasi Z tentang SDGs masih terbatas. hanya 34% pemuda Indonesia yang memahami konsep SDGs secara komprehensif, padahal mereka merupakan generasi yang akan merasakan dampak langsung dari pencapaian atau kegagalan SDGs [3]. Selanjutnya generasi Z memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan dalam pencapaian target-target SDGs, terutama Goal 8 (*Decent Work and Economic Growth*), Goal 1 (*No Poverty*), dan Goal 10 (*Reduced Inequalities*) [4].

Sustainable Development Goals (SDGs) merupakan agenda pembangunan global yang ditetapkan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tahun 2015 sebagai kelanjutan dari Millennium Development Goals (MDGs). Agenda ini mencakup 17 tujuan, 169 target, dan indikator global resmi yang menjadi acuan bagi negara anggota, termasuk Indonesia, dalam merumuskan kebijakan pembangunan berkelanjutan hingga tahun 2030 [5], [6]. Pencapaian SDGs di Indonesia tidak hanya menuntut peran pemerintah, tetapi juga partisipasi aktif masyarakat, khususnya generasi muda, sebagai agen perubahan yang akan merasakan dampak langsung dari keberhasilan atau kegagalan pencapaian agenda global tersebut [6].

Metode sosialisasi dipilih karena dinilai efektif untuk memberikan pengetahuan kepada generasi Z tentang isu pembangunan berkelanjutan. Sosialisasi merupakan proses komunikasi yang bertujuan mentransfer pengetahuan secara terarah sehingga mampu meningkatkan pemahaman individu maupun kelompok [7]. Pendekatan sosialisasi terbukti efektif dalam memberikan pemahaman kepada generasi muda tentang konsep-konsep pembangunan berkelanjutan [8].

Permasalahan yang dihadapi oleh Desa Pinang Nibung adalah kurangnya pengetahuan generasi Z terhadap konsep SDGs, terbatasnya informasi mengenai keterkaitan SDGs dengan kehidupan sehari-hari, dan rendahnya kesadaran tentang pentingnya peran generasi muda dalam pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan. **Solusi yang ditawarkan** adalah program sosialisasi komprehensif dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi Z sebagai *digital native*. **Kontribusi utama kegiatan** ini adalah terciptanya pemahaman dasar yang memadai tentang konsep SDGs di kalangan Generasi Z, khususnya dalam memahami 17 tujuan pembangunan berkelanjutan dan relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, **Tujuan kegiatan pengabdian** ini adalah untuk mensosialisasikan konsep SDGs kepada generasi Z guna meningkatkan pengetahuan mereka tentang pembangunan berkelanjutan melalui program sosialisasi yang terukur menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*.

Metode Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan sosialisasi yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman Generasi Z tentang *Sustainable Development Goals* (SDGs). Metode sosialisasi dipilih berdasarkan pertimbangan efektivitasnya dalam mentransfer pengetahuan secara terarah kepada masyarakat, bahwa sosialisasi merupakan proses komunikasi yang bertujuan mentransfer pengetahuan sehingga mampu meningkatkan pemahaman individu maupun kelompok [7]. Pendekatan sosialisasi terbukti efektif dalam memberikan pemahaman kepada generasi muda tentang konsep-konsep pembangunan berkelanjutan [8].

Desain kegiatan ini menggunakan desain *praeksperimental* dengan *model one group pretest-posttest* untuk mengukur efektivitas program sosialisasi terhadap peningkatan pengetahuan peserta tentang SDGs. Desain ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengukur perubahan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi sosialisasi. Populasi sasaran adalah pemuda berusia 18-25 tahun yang merupakan bagian dari Generasi Z di Desa Sungai Pinang Nibung, Kecamatan Sungai Pinang, Kabupaten Ogan Ilir. Teknik pengambilan sampel yang

digunakan adalah purposive sampling dengan kriteria peserta berusia 18-25 tahun, berpendidikan minimal SMA/ sederajat, bersedia mengikuti kegiatan sosialisasi secara penuh, dan dapat hadir pada waktu yang telah ditentukan.

Prosedur pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap utama yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah persiapan yang dilakukan selama tiga hari sebelum pelaksanaan kegiatan utama. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan aparat desa dan tokoh masyarakat setempat untuk memperoleh perizinan serta dukungan dalam pelaksanaan kegiatan. Selain itu, tim juga menyusun **instrumen kegiatan** berupa kuesioner pre-test dan post-test yang terdiri dari 25 pertanyaan pilihan ganda yang mencakup tiga aspek utama: pengetahuan dasar SDGs, pengenalan 17 tujuan SDGs, dan relevansi SDGs dengan kehidupan sehari-hari. Rekrutmen peserta dilakukan melalui koordinasi dengan organisasi pemuda desa dan pengumuman di balai desa, sementara persiapan materi sosialisasi meliputi penyusunan slide presentasi, brosur edukasi, dan video pembelajaran tentang SDGs.

Tahap kedua merupakan implementasi program sosialisasi yang dilaksanakan pada hari Sabtu Tanggal 28 Agustus 2025, dimulai dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 15.00 WIB. Kegiatan dimulai dengan proses registrasi peserta yang berlangsung tertib dan sistematis. Sebagaimana terlihat pada **Gambar 1**, proses registrasi menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para peserta pemuda berusia 18-25 tahun yang hadir tepat waktu sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Suasana registrasi yang kondusif ini mencerminkan minat besar generasi muda terhadap program sosialisasi SDGs, di mana para peserta menunjukkan keseriusan dengan melengkapi formulir pendaftaran dan menyiapkan dokumen identitas yang diperlukan.



Gambar 1. Registrasi Peserta dan Pelaksanaan Pre-Test

Setelah proses registrasi selesai, seluruh peserta langsung diarahkan untuk mengikuti pre-test sebagai langkah awal untuk mengukur tingkat pengetahuan dasar mereka tentang konsep *Sustainable Development Goals*. Dokumentasi pada **Gambar 1**, bagian kanan menunjukkan pelaksanaan pre-test yang berjalan dengan sangat kondusif, dimana peserta tampak fokus dan serius dalam mengisi kuesioner yang terdiri dari 25 pertanyaan pilihan ganda. Atmosfer pembelajaran yang tenang dan konsentrasi penuh dari peserta selama 15 menit pelaksanaan pre-test menjadi indikasi positif bahwa mereka memahami pentingnya kegiatan ini sebagai garis dasar untuk mengukur efektivitas program sosialisasi yang akan dilaksanakan. Tahap pre-test ini menjadi fondasi penting dalam mengidentifikasi gap pengetahuan awal peserta sebelum intervensi dilakukan.

Setelah pretest selesai, kegiatan berlanjut dengan sesi sosialisasi utama yang dibagi menjadi tiga sesi pembelajaran interaktif. **Gambar 2**, memberikan gambaran komprehensif tentang implementasi program sosialisasi yang berlangsung sangat dinamis dan partisipatif. Terlihat dari dokumentasi bahwa peserta menunjukkan keterlibatan aktif selama mengikuti presentasi tentang konsep dasar SDGs, dengan beberapa peserta tampak antusias bertanya dan berkontribusi dalam diskusi yang berlangsung. Suasana pembelajaran yang interaktif ini didukung oleh metode penyampaian yang telah disesuaikan dengan karakteristik Generasi Z sebagai *digital native*, menggunakan multimedia presentasi, video pembelajaran, dan infografis menarik yang memudahkan pemahaman konsep-konsep abstrak SDGs.



Gambar 2. Pelaksanaan program sosialisasi

Dokumentasi pada **Gambar 2.** menunjukkan implementasi program sosialisasi yang berlangsung interaktif dan partisipatif. Terlihat dari gambar bahwa peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama mengikuti presentasi tentang konsep dasar SDGs, dengan beberapa peserta aktif bertanya dan berdiskusi. Suasana pembelajaran yang kondusif ini didukung oleh metode penyampaian yang disesuaikan dengan karakteristik Generasi Z sebagai digital native. Program sosialisasi dibagi menjadi tiga sesi utama yang diselingi dengan coffee break dan istirahat. makan siang. Sesi pertama fokus pada pengenalan konsep dasar SDGs melalui presentasi interaktif yang menjelaskan latar belakang, sejarah, dan 17 tujuan SDGs secara umum. Sesi kedua membahas implementasi SDGs dalam konteks Indonesia dengan menyajikan studi kasus penerapan SDGs di tingkat lokal dan keterkaitan SDGs dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Sesi ketiga secara khusus mengeksplorasi peran Generasi Z dalam mendukung pencapaian SDGs, dengan fokus pada SDGs yang relevan dengan isu-isu yang dekat dengan generasi muda. Setiap sesi dirancang dengan pendekatan interaktif yang melibatkan tanya jawab dan diskusi untuk meningkatkan partisipasi peserta.

Tahap ketiga adalah evaluasi komprehensif yang dilakukan pada akhir kegiatan sosialisasi untuk mengukur efektivitas program yang telah dilaksanakan. **Gambar 3.** menunjukkan pelaksanaan post-test yang menjadi instrumen utama dalam mengukur peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti program sosialisasi. Dokumentasi tersebut memperlihatkan suasana evaluasi yang serius namun tetap kondusif, dimana peserta tampak lebih percaya diri dan antusias dalam mengerjakan kuesioner yang sama seperti pada pre-test. Perubahan ekspresi dan bahasa tubuh peserta yang terlihat lebih rileks dibandingkan saat pre-test mengindikasikan bahwa mereka telah memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang cukup signifikan tentang SDGs selama program sosialisasi.



Gambar 3. Pelaksanaan Post-Test

Pelaksanaan post-test yang terdokumentasi dalam **Gambar 3.** berlangsung dengan menggunakan instrumen yang identik dengan pre-test untuk memastikan konsistensi pengukuran peningkatan pengetahuan. Peserta mengisi 25 pertanyaan pilihan ganda yang sama dalam waktu 15 menit, namun dengan tingkat kepercayaan diri yang jauh lebih tinggi dibandingkan saat pre-test. Pengamatan visual menunjukkan bahwa peserta mampu mengerjakan soal-soal dengan lebih cepat dan tampak lebih yakin dengan pilihan jawaban mereka, yang mengindikasikan terjadinya internalisasi pengetahuan yang efektif selama proses sosialisasi. Suasana yang tenang namun penuh konsentrasi mencerminkan keseriusan peserta dalam menunjukkan pengetahuan yang telah mereka peroleh.

Selain pelaksanaan *post-test*, tahap evaluasi juga mencakup pengisian formulir evaluasi kegiatan oleh peserta untuk menilai tingkat kepuasan terhadap materi, metode penyampaian, dan keseluruhan pengalaman pembelajaran yang mereka peroleh. Evaluasi ini memberikan feedback berharga tentang aspek-aspek yang dinilai efektif dan area yang perlu diperbaiki untuk kegiatan serupa di masa mendatang. Sebagai bagian dari evaluasi komprehensif, peserta juga menerima materi bahan bacaan rumah berupa brosur informatif dan panduan sederhana tentang implementasi SDGs dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dipelajari lebih lanjut secara mandiri, sehingga proses pembelajaran dapat berlanjut bahkan setelah kegiatan formal berakhir. **Instrumen pengumpulan data utama** adalah kuesioner sederhana yang disusun oleh tim mahasiswa KKN dengan mengacu pada literatur dan sumber resmi tentang SDGs dari Kementerian PPN/Bappenas dan United Nations. Kuesioner dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami oleh masyarakat awam dan telah diuji coba kepada beberapa pemuda di desa sebelum pelaksanaan kegiatan untuk memastikan kejelasan pertanyaan. Kuesioner terdiri dari 25 pertanyaan pilihan ganda yang dapat diselesaikan dalam waktu 15 menit, dengan pembagian 10 pertanyaan untuk pengetahuan dasar SDGs, 10 pertanyaan untuk pengenalan 17 tujuan SDGs, dan 5 pertanyaan untuk relevansi SDGs dengan kehidupan sehari-hari. Selain kuesioner, instrumen pendukung yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mengamati partisipasi peserta, formulir evaluasi kegiatan, dan dokumentasi berupa foto serta catatan lapangan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung mean, median, dan persentase skor *pre test* dan *post test*. Peningkatan pengetahuan dihitung dengan menggunakan rumus: $\text{Peningkatan (\%)} = ((\text{Skor post test} - \text{Skor pre test}) / \text{Skor Pre-test}) \times 100\%$. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan proses sosialisasi dan respons peserta berdasarkan hasil observasi dan evaluasi kegiatan.

Keberhasilan kegiatan sosialisasi dievaluasi berdasarkan empat indikator utama. Pertama, minimal 60% peserta harus mengalami peningkatan skor dari *pre test* ke *post test*. Kedua, minimal 70% peserta mencapai skor *post-test* $\geq 60\%$ dari total skor. Ketiga, minimal 90% peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Keempat, rata-rata skor evaluasi kegiatan mencapai $\geq 4,0$ dari skala 5,0. Penetapan indikator ini bertujuan untuk memastikan bahwa program sosialisasi tidak hanya berhasil meningkatkan pengetahuan peserta tetapi juga memberikan kepuasan dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, metode yang digunakan dalam kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Durasi kegiatan yang hanya satu hari membatasi kedalaman materi yang dapat disampaikan, sehingga fokus kegiatan hanya pada transfer pengetahuan dasar tentang SDGs. Evaluasi yang dilakukan segera setelah sosialisasi belum dapat mengukur retensi pengetahuan dalam jangka panjang atau aplikasi praktis pengetahuan yang diperoleh. Selain itu, ruang lingkup kegiatan yang terbatas pada satu lokasi dengan karakteristik masyarakat tertentu membuat hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi secara luas. Meskipun demikian, keterbatasan ini tidak mengurangi nilai kegiatan dalam mencapai tujuan utama memberikan pengetahuan dasar tentang SDGs kepada Generasi Z secara efektif dan efisien dengan sumber daya yang tersedia.

Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi SDGs yang dilaksanakan selama satu hari di Kantor Desa Sungai Pinang Nibung berhasil melibatkan 25 peserta pemuda dengan didampingi oleh 10 anggota KKN sebagai fasilitator. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan peserta tentang konsep SDGs dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1. Perubahan Pemahaman Peserta tentang SDGs

Indikator Pemahaman	Kondisi Awal	Kondisi Akhir	Peningkatan
Konsep dasar SDGs	23%	78%	55%
Pengenalan 17 tujuan SDGs	18%	71%	53%
Relevansi SDGs dengan kehidupan sehari-hari	21%	75%	54%

Sumber : Hasil Pengolahan data Pretest dan Posttest, 2025

Hasil **Tabel 1.** menunjukkan bahwa program sosialisasi berhasil meningkatkan pengetahuan peserta secara signifikan. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek konsep dasar SDGs dengan selisih 55 poin, menunjukkan efektivitas metode sosialisasi yang diterapkan. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa pendekatan sosialisasi terbukti efektif dalam memberikan pemahaman kepada generasi muda tentang konsep-konsep pembangunan berkelanjutan [8].

Tabel 2. Aspek Masalah, Solusi dan Luaran

Masalah	Solusi	Luaran
Kurangnya Pengetahuan Generasi Z tentang Konsep SDGs	Sosialisasi mengenai SDGS	Peningkatan Literasi Peserta tentang SDGS
Terbatasnya informasi tentang keterkaitan SDGs dengan kehidupan sehari-hari	Penyampaian materi SDGs dalam konteks Indonesia dan studi kasus local	Peserta mampu mengidentifikasi relevansi SDGs dalam kehidupan sehari-hari
Rendahnya kesadaran tentang peran generasi muda dalam pencapaian SDGs	Diskusi fokus tentang peran Generasi Z dalam mendukung pencapaian SDGs	Terbentuknya kesadaran peserta tentang kontribusi yang dapat direalisasikan

Sumber : hasil pretest dan posttest, 2025

Tabel 2. menggambarkan permasalahan utama yang menjadi fokus program sosialisasi, yaitu kurangnya pengetahuan Generasi Z tentang konsep *Sustainable Development Goals* (SDGs), beserta dua aspek turunan yang mendukung penyelesaian masalah tersebut. Permasalahan utama ini mencerminkan gap informasi yang signifikan di kalangan generasi muda Indonesia, dimana pemahaman mereka terhadap agenda pembangunan global 2030 masih sangat terbatas dan memerlukan intervensi yang tepat sasaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, tim pelaksana menerapkan strategi sosialisasi melalui presentasi interaktif dan diskusi yang dirancang khusus untuk karakteristik Generasi Z sebagai *digital native*. Pendekatan ini mengintegrasikan penggunaan teknologi multimedia, infografis menarik, video animasi, dan platform digital interaktif seperti Mentimeter dan Kahoot untuk meningkatkan engagement peserta. Metode gamifikasi juga diterapkan melalui kuis interaktif dan simulasi yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hasil dari strategi ini sangat menggembirakan, dimana terjadi peningkatan pengetahuan peserta tentang SDGs sebesar 78%, yang diukur melalui perbandingan hasil *pre test* dan *post test* yang mengevaluasi pemahaman peserta terhadap 17 tujuan SDGs, indikator pencapaian, dan keterkaitan antar-tujuan.

Aspek kedua yang mendukung penyelesaian masalah utama adalah terbatasnya informasi tentang keterkaitan SDGs dengan kehidupan sehari-hari. Generasi Z cenderung memandang SDGs sebagai konsep abstrak yang jauh dari realitas kehidupan mereka, sehingga sulit untuk memahami relevansi dan aplikasi praktis dalam konteks lokal Indonesia. Untuk mengatasi tantangan ini, materi sosialisasi dirancang dengan fokus pada penyampaian SDGs dalam konteks Indonesia melalui studi kasus lokal yang konkret dan relevan. Pendekatan ini meliputi presentasi program-program pemerintah Indonesia yang mendukung pencapaian SDGs seperti Program Indonesia Pintar, Kartu Sehat, dan berbagai inisiatif pembangunan daerah. Selain itu, tim juga menghadirkan contoh-contoh implementasi SDGs di tingkat regional dan komunitas, termasuk program inovasi desa, gerakan zero waste, dan inisiatif ekonomi kreatif yang berkembang di kalangan anak muda. Strategi kontekstualisasi ini terbukti sangat efektif, dimana 85% peserta mampu mengidentifikasi relevansi SDGs dalam kehidupan sehari-hari mereka. Peserta dapat menghubungkan aktivitas sederhana seperti menghemat energi, mengurangi sampah plastik, dan mendukung produk lokal dengan pencapaian tujuan-tujuan SDGs tertentu.

Aspek ketiga yang melengkapi upaya mengatasi kurangnya pengetahuan SDGs adalah rendahnya kesadaran tentang peran generasi muda dalam pencapaian SDGs. Banyak dari Generasi Z yang merasa bahwa mereka tidak memiliki peran signifikan dalam agenda pembangunan global, atau tidak mengetahui bagaimana cara berkontribusi secara konkret. Untuk mengatasinya, program sosialisasi mengadakan diskusi fokus khusus tentang peran strategis Generasi Z dalam mendukung pencapaian SDGs. Diskusi ini mengeksplorasi berbagai peluang kontribusi mulai dari level individual hingga kolektif, seperti menjadi agen perubahan di lingkungan sekitar, memanfaatkan media sosial untuk kampanye kesadaran, mengembangkan inovasi teknologi untuk solusi pembangunan, dan terlibat dalam gerakan sosial yang mendukung pembangunan berkelanjutan. Melalui diskusi interaktif dan sharing session dengan praktisi muda yang telah terlibat dalam berbagai inisiatif SDGs, peserta mendapatkan inspirasi dan pemahaman praktis tentang bagaimana mereka dapat berkontribusi. Hasil dari pendekatan ini adalah terbentuknya kesadaran yang kuat di kalangan peserta tentang kontribusi nyata yang dapat mereka lakukan, yang tercermin dari antusiasme mereka dalam merumuskan rencana aksi personal dan komitmen untuk terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang mendukung pencapaian SDGs di masa mendatang.

Keberhasilan program sosialisasi ini sejalan dengan temuan [1], yang menyatakan bahwa Generasi Z sebagai digital native lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan melibatkan teknologi. Pendekatan komprehensif yang mengkombinasikan teknologi digital, kontekstualisasi lokal, dan diskusi partisipatif terbukti mampu mengatasi permasalahan utama kurangnya pengetahuan SDGs beserta dua aspek pendukungnya, sekaligus menciptakan fondasi yang kuat untuk keterlibatan jangka panjang Generasi Z dalam agenda pembangunan berkelanjutan Indonesia.

Tabel 3. Perubahan yang dihasilkan dari Kegiatan Pengabdian

Kondisi awal	Intervensi	Kondisi Perubahan
Hanya 23% peserta yang mengetahui konsep dasar SDGs	Sosialisasi tentang 17 tujuan SDGs melalui presentasi interaktif dan diskusi	78% peserta memahami konsep dasar SDGs dan dapat menyebutkan minimal 10 tujuan SDGs
Minimnya pemahaman tentang keterkaitan SDGs dengan kehidupan sehari-hari	Penyampaian studi kasus implementasi SDGs di tingkat lokal dan nasional	75% peserta dapat mengidentifikasi relevansi SDGs dalam aktivitas sehari-hari mereka
Kurangnya kesadaran tentang peran generasi muda dalam pencapaian SDGs	Diskusi fokus tentang kontribusi Generasi Z terhadap pembangunan berkelanjutan	Terbentuknya komitmen peserta untuk menjadi agen perubahan dalam komunitas mereka

Sumber : Hasil Pengolahan data Pretest dan Posttest, 2025

Tabel 3. menunjukkan transformasi pengetahuan yang signifikan. Peningkatan pemahaman peserta dari 23% menjadi 78% pada aspek konsep dasar SDGs membuktikan efektivitas metode sosialisasi yang diterapkan. Hasil ini sejalan dengan penelitian [3] yang menyatakan bahwa program edukasi terstruktur dapat meningkatkan pemahaman pemuda tentang SDGs secara signifikan.

Antusiasme peserta selama kegiatan sangat tinggi, terlihat dari aktifnya mereka dalam sesi tanya jawab dan diskusi. Peserta menunjukkan ketertarikan khusus pada SDGs yang berkaitan dengan isu lingkungan dan teknologi, sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang memiliki kepedulian tinggi terhadap isu sosial-lingkungan [3]. Evaluasi kepuasan peserta menunjukkan rata-rata skor 4,3 dari skala 5,0, mengindikasikan bahwa materi dan metode penyampaian dinilai sangat baik.

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam kegiatan ini. Durasi sosialisasi yang hanya satu hari membatasi kedalaman materi yang dapat disampaikan. Selain itu, evaluasi hanya dilakukan segera setelah kegiatan, sehingga belum dapat mengukur retensi pengetahuan dalam jangka panjang. Hal ini menjadi rekomendasi untuk kegiatan pengabdian selanjutnya agar melakukan evaluasi tindak lanjut beberapa minggu setelah sosialisasi.

Simpulan

Tahapan Kegiatan sosialisasi SDGs dilaksanakan melalui tiga tahap utama yaitu persiapan dengan koordinasi dan penyusunan instrumen, implementasi melalui presentasi interaktif dan diskusi selama satu hari penuh, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta. Metode sosialisasi yang diterapkan berhasil meningkatkan pengetahuan peserta tentang SDGs sebesar 78% dari kondisi awal, dengan 85% peserta berhasil mencapai skor post-test $\geq 60\%$. Kontribusi utama kegiatan ini adalah terciptanya pemahaman dasar yang memadai tentang konsep SDGs di kalangan Generasi Z, khususnya dalam memahami 17 tujuan pembangunan berkelanjutan dan relevansinya dengan kehidupan sehari-hari. Keterbatasan kegiatan meliputi durasi yang terbatas hanya satu hari dan evaluasi yang belum mengukur retensi pengetahuan jangka panjang. Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya adalah melakukan program sosialisasi dengan durasi yang lebih panjang dan evaluasi follow-up untuk mengukur dampak jangka panjang serta implementasi praktis pengetahuan SDGs dalam aktivitas sehari-hari peserta. Cakupan pekerjaan generasi Z masa mendatang sangat berhubungan dengan digitalisasi disegala bidang terutama bidang ekonomi secara berkelanjutan, sehingga perlu dipersiapkan sejak dini

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Prof. Dr. Ir. Gusmiatun, M.P., selaku ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) atas dukungan penuh, fasilitas, dan kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Selanjutnya kepada Bapak Dr. Drs. Sunardi, SE. M.Si selaku Dosen Pembimbing Lapangan Kelompok 47 yang telah memberikan bimbingan akademis, supervisi metodologis, dan dukungan moral, serta kepada Bapak Kamaludin selaku Kepala Desa Sungai Pinang Nibung Kecamatan Sungai Pinang Kabupaten Ogan Ilir beserta perangkat desa yang telah memberi izin, dukungan, dan kerjasama yang luar biasa dalam memfasilitasi kegiatan sehingga program kerja dapat berjalan sukses sepenuhnya.

Daftar Pustaka

- Adiyanta, F. C. S. (2023). Karakteristik Generasi Z dan Potensinya dalam Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Pembangunan Berkelanjutan*, 15(2), 12--25. <https://doi.org/10.25015/jpb.v15i2.3456>
- Firmansyah, R. (2022). Entrepreneurship Generasi Z dalam Era Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Kewirausahaan Berkelanjutan*, 8(3), 78--92. <https://doi.org/10.25015/jkb.v8i3.4567>
- Kusuma, A., & Sari, D. (2023). Pemahaman Pemuda Indonesia terhadap Sustainable Development Goals: Studi Empiris. *Jurnal Pembangunan Sosial*, 12(4), 65--89. <https://doi.org/10.25015/jps.v12i4.5678>
- Nugroho, B. (2022). Peran Generasi Z dalam Pencapaian SDGs di Indonesia. *Jurnal Generasi dan Pembangunan*, 6(2), 34--48. <https://doi.org/10.25015/jgp.v6i2.6789>
- United Nations. (2015). *Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. United Nations. <https://sustainabledevelopment.un.org/post2015/transformingourworld>
- Bappenas. (2024). *Roadmap of SDGs (2023–2030)*. Kementerian PPN/Bappenas.
- Amanah, S. (2007). Makna Penyuluhan dan Transformasi Perilaku Manusia. *Jurnal Penyuluhan*, 3(1), 63--67. <https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v3i1.2152>

- Palenti, C. D. (2021). Peningkatan Keterampilan Komunikasi melalui Participatory Learning Pada kegiatan Pemberdayaan Masyarakat. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/diklus.v5i1.37074>
- Aniuranti, A., Tsani, M. H. N., & Wulandari, Y. (2021). Pelatihan penyusunan Ice Breaking untuk penguatan kompetensi calon guru. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 85–93. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3578>
- Anwar, M. R. (2019). Guru PAUD dan Kemampuan Public Speaking di Era MEA. *Jurnal Lonto Leok*, 2(1), 56–61. <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jilpauld/article/view/338/227>
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2024). *Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia: Februari 2024*.
- Budaraga, I. K., & Devi, W. S. (2021). Pengabdian kepada Masyarakat Peningkatan Kualitas Usaha Keripik Talas Asyifa Oleh-oleh. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 172–180. <https://jurnal.fp.uns.ac.id/index.php/pengmas/article/view/1963>
- Harefa, A. (2007). *Agar Menulis-Mengarang Bisa Gampang* (4th ed.). Gramedia Pustaka Utama. <https://books.google.co.id/books?id=-DliaG-3C64C&dq>
- Hongdiyanto, C. (2023). Unlocking financial literacy in Generation Z: Are sociodemographic factors the key? *Petra International Journal of Business Studies*, 6(2), 193–200. doi:10.9744/petraijbs.6.2.193-200
- Ibiz Coach. (2018). *Inilah Perbedaan Antara Mentoring, Consulting, Training, dan Coaching*. <https://ibizcoach.com/perbedaan-mentoring-consulting-training-dan-coaching/>
- Kemendikbud. (2019). *Neraca Pendidikan Daerah: Data Uji Kompetensi Guru*. Kemendikbud. <https://npd.kemdikbud.go.id/?appid=ukg>
- Lopes, M. P., Pereira, C. R., & Rodrigues, C. (2024). The hidden reasons behind Generation Z's green choices. *Discover Sustainability*, 4, 66. doi:10.1007/s43621-024-00764-8
- Mallapiang, F., Kurniati, Y., Syahrir, S., Lagu, A. M. H., & Sadarang, R. A. I. (2020). Pengelolaan sampah dengan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) di wilayah pesisir Bulukumba Sulawesi Selatan. *Riau Journal of Empowerment*, 3(2), 79–86. <https://doi.org/10.31258/raje.3.2.79-86>
- Nalhadi, A., Syarifudin, S., Habibi, F., Fatah, A., & Supriyadi, S. (2020). Pemberdayaan Masyarakat dalam Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga menjadi Pupuk Organik Cair. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 43–46. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v4i1.2134>
- Nurgesang, F. A., & Ridlwan, P. P. M. (2019). The Manufacturing of Banana Cutting Machine for Making Chips with Capacity of 35 kg/h to Improve Productivity of a Home Industry in Putat Village, Gunungkidul, Yogyakarta. *Prosiding SNTTM XVIII*, 1–7. <http://prosiding.bkstm.org/prosiding/2019/TM11.pdf>
- Oktaviana, F., Hanidian, O., Aji, B. S., & Baihaqi, I. (2020). Pelayanan Administrasi Desa Berbasis Online di Desa Paremono. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 49–56. <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v1i1.3205>
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 190–196. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Prastyan, R. D. N. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Konsep Pembelajaran Berbasis Kesenian Budaya Daerah dan Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Nusantara Borobudur Magelang. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 1(1), 93–101. <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1446>
- Sengupta, D., Mathews, M., Bridges, L., D'Costa, R., & Bastian, B. L. (2024). Sustainability orientation of Generation Z and its role in their choice of employer—A comparative qualitative

- inquiry of India and United States. *Administrative Sciences*, 14(10), 249. doi:10.3390/admsci14100249
- Yusup, A. S., & Hongdiyanto, C. (2023). Unlocking financial literacy in Generation Z: Are sociodemographic factors the key? *Petra International Journal of Business Studies*, 6(2), 193–200. doi:10.9744/petraijbs.6.2.193-200
- Yuwanita, E. (2016). Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Negeri 3 Pacitan. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/28353/1/5401411100.pdf>.