

artikel04.pdf

by Feri Tirtoni

Submission date: 05-Sep-2022 12:58PM (UTC+0700)

Submission ID: 1892922605

File name: ROSIDING_PKM_Pelatihan_Hilirisasi_dan_Inovasi_2022_UMSIDA_2.pdf (641.73K)

Word count: 5304

Character count: 34028

PKM Pelatihan Hilirisasi dan Inovasi Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Bagi Guru SD Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)

Feri Tirtoni¹, Rugaya², Ika Ratna Indra Astutik³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: feritirtoni@umsida.ac.id¹, rugaya@umsida.ac.id², ikaratna@yahoo.co.id³

Abstrak. Program kemitraan dilaksanakan dengan melibatkan sekolah SD yang melakukan budaya gerakan literasi sekolah dasar. Sebagai Mitra pertama yaitu SDN Sidomulyo dan sebagai Mitra kedua adalah MI Mathlaul Ulum. Kedua sekolah ini memiliki persamaan yaitu sama-sama SD yang sedang melaksanakan program “sekolah berbudaya Literasi positif gadget” untuk mengaktifkan budaya membaca dan menulis sejak dini di sekolahnya masing-masing. Kedua sekolah tersebut memiliki alasan tersendiri saat memilih menerima pelatihan program Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis *Interactive class (IC) Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)*, ada sisi positif di sekolah mitra ini salah satunya adalah tersedianya komponen fasilitas pendukung pembelajaran *E-Learning*. Menurut penelitian yang dilakukan Robbert Henry, komponen pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *E-Learning* adalah pencampuran dua unsur pembelajaran yakni, pembelajaran di kelas (konvensional/*classroom lesson*) dengan pembelajaran secara Interaksi *online*. (2017:03). Sehingga dari pernyataan tersebut program Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)* mampu untuk meningkatkan dan menjadikan peserta didik di sekolah menjadi pribadi yang memiliki karakter berpikir kritis serta responsive.

Namun, kedua sekolah tersebut juga memiliki beberapa persamaan, yang dapat di katakan sebagai sebuah masalah, yaitu hampir 87% guru di masing masing sekolah mitra tidak memahami mengenai konsep menyusun Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *Artificial Intelligence platform Indonesia Government E- Learning “Rumah Belajar*, sehingga belum ada guru yang berkompentensi untuk menyusun Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *Blanded Learning* untuk pada pada kelas atas yaitu kelas 4, 5 dan kelas 6 khususnya yang akan mengikuti Ujian Akhir Nasional Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *online*. Padahal Kondisi sarana dan prasarana sekolah yang ada saat ini sangat memungkinkan adanya suatu aktifitas yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan guru dalam mengembangkan sistem pembelajaran inovatif Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *Digital Literacy School*, hal ini bisa dilihat dari fasilitas pendukung di sana, misalnya sudah optimalnya keberadaan sebuah Laboratorium Komputer sekolah yang sudah dilengkapi dengan jaringan internet, namun hal tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik oleh guru.

Maka Solusi nantinya adalah dengan memberikan Pelatihan Program Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post- Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)*, Program pelatihan ini nantinya sangat membantu sekali karena seperti yang kita tahu, bahwa ke lima mata pelajaran tersebut didalamnya memiliki banyak konsep yang harus dipahami dan dihafal oleh siswa, dalam hal ini sebisa mungkin lima mata pelajaran tersebut bisa memberikan sebuah pengalaman belajar kepada siswa. Oleh karena itu. Sebuah solusi sudah ditawarkan dan akan dilaksanakan sebagai sebuah solusi konkrit yang dapat dilaksanakan, yang berupa pelatihan dan pendampingan bagi guru sekolah dasar berbudaya literasi tersebut.

Maka Rencana luaran dari PKM ini adalah sebuah produk yang berupa sistem Program Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC).

Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id), yang terimplementasi pada pada pada kelas atas yaitu kelas 4, 5 dan kelas 6 khususnya yang akan mengikuti Ujian Akhir Nasional Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) online di SD mitra 1 dan 2, yang didesain kreatif sehingga memberikan sebuah kualitas yang maksimal dan memiliki nilai yang baik dalam segi manfaat dan fungsi sebagai sebuah media pembelajaran Pendidikan inovatif Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) digital untuk membangun budaya literasi sekolah dan “Menjawab Keterampilan Pembelajaran Abad 21 *The 21st century learning skills*”.

Kata kunci: *Hybrid Learning, Aplikasi Belajar.id, Interactive class (IC)*

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Sekolah mitra yang terlibat dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah SDN Sidomulyo (sebagai mitra pertama) dan Mi Mathlaul Ulum (sebagai mitra kedua). Kedua sekolah tersebut memiliki persamaan tentang kondisi lingkungan sekolah yang baik yaitu sama-sama sekolah yang sedang melaksanakan program sekolah berbudaya literasi, mitra pertama memiliki komitmen untuk meng-upgrade SDM guru disana untuk dapat ber-sinergy dengan teknologi digital *platform education* yang wajib dikuasai oleh SDM guru saat ini, hanya saja letak dan desain keterampilan dan kreatifitas dari sekolah tersebut berbeda. Sehingga memerlukan beberapa hal yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran, karena proses perkembangan kreatifitas peserta didik juga pengaruh dalam pemahaman pelajaran yang dipelajari, sedangkan pengaruh guru dalam pelatihan ini, agar dapat mengubah cara mengajar dari yang biasa saja hanya sekedar mengajar menjadi mengajar luar biasa yang *edukatif* dan menyenangkan.

Sebagai mitra pertama yakni SDN Sidomulyo. Sekolah tersebut sangat baik terkait dengan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran. Prasarana yang sangat baik ini dapat dilihat dari tersedianya jaringan LAN, sejumlah PC di lab computer dan tersedianya link URL web sekolah, bahkan sekolah sudah membuat planning untuk membuat website sekolah pada tahun 2020. Prasarana ini sangat menunjang jika dilaksanakannya proses pembelajaran Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)*, Selain itu factor pendukung terlaksananya pembelajaran “Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactiveclass (IC)” adalah dengan adanya mata pelajaran computer dan umumnya 95% siswa aktif online menggunakan *media social* berupa *handphone*.

Sehingga kondisi ini sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan terutama dalam kemudahan proses pembelajaran. Terlihat pada gambar 1.1 yakni kondisi pembelajaran mata pelajaran komputer, hampir setiap siswa menggunakan komputer.



Gambar 1.1 Mitra Pertama (SDN Sidomulyo) saat aktivitas siswa dalam mata pelajaran Komputer (TIK)

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SDN Sidomulyo, guru-guru belum pernah memiliki pengalaman menyusun sebuah “Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC)” yang digunakan dalam mengintegrasikan lima mata pelajaran pokok yakni IPA, IPS PKN, Matematika dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *Blanded Learning* belum banyak dikenal sebagai pembelajaran yang bisa diintegrasikan dalam ke-lima materi pembelajaran pokok tersebut. Oleh karena itu, kepala Sekolah di SDN Sidomulyo mengatakan bahwa guru merasa kesulitan dalam menyampaikan informasi yang berkaitan dengan lima mata pelajaran pokok yakni, IPA, IPS, PKN, Matematika dan Bahasa Indonesia dan hanya menggunakan lab komputer pada saat mata pelajaran *Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

Selama ini, MI Mathlaul Ulum sudah melaksanakan berbagai kegiatan disekolah, namun sekolah tersebut belum pernah mendatangkan ahli pengembangan pembelajaran untuk memaksimalkan kinerja guru dalam menyampaikan informasi ke siswa terutama dalam menyusun “Program *Artificial Intelligence Digital Literacy School Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Platform Rumah Belajar*” untuk mendukung gerakan literasi sekolah. Sehingga hal ini menjadi pertimbangan tersendiri untuk melaksanakan “Program *Artificial Intelligence Digital Literacy School Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Platform Rumah Belajar*” untuk mendukung gerakan literasi sekolah.

Begitu pula dengan MI Mathlaul Ulum, Sekolah tersebut memiliki prasarana yang mendukung terlaksananya “Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC)” untuk mendukung gerakan literasi sekolah. Sehingga hal ini juga menjadi pertimbangan tersendiri untuk melaksanakan “Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC)” untuk mendukung gerakan literasi sekolah. Terlihat pada gambar 1.2 dibawah ini, para siswa menggunakan komputer dalam pembelajaran mata pelajaran komputer.



Gambar 1.2 Mitra Kedua (MI Mathlaul Ulum) saat aktivitas siswa dalam mata pelajaran Komputer (TIK)

Dengan melihat suasana kedua sekolah mitra tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua sekolah tersebut juga memiliki beberapa persamaan, yang dapat dikatakan sebagai sebuah masalah, yaitu hampir 90% guru di masing-masing sekolah mitra 1 dan 2 (baik SDN Sidomulyo atau MI Mathlaul Ulum) tidak memahami mengenai konsep menyusun “Program *Digital Literacy School Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC)*”, sehingga belum ada guru yang berkompentensi untuk menyusun Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Platform Aplikasi Belajar.id untuk lima mata pelajaran pokok yakni, IPA, IPS, PKN, Matematika, dan Bahasa Indonesia di SD. Padahal Kondisi sarana dan prasarana sekolah yang ada saat ini sangat memungkinkan adanya suatu aktifitas yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan guru dalam mengembangkan sistem pembelajaran inovatif “Program *Artificial Intelligence Digital Literacy School Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC)*”, hal ini bisa dilihat dari fasilitas pendukung di sana, misalnya sudah optimalnya keberadaan sebuah Laboratorium Komputer sekolah yang sudah dilengkapi dengan jaringan internet, namun hal tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik oleh guru. Maka Solusi nantinya adalah dengan memberikan Pelatihan “Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC)” Bagi Guru SD Untuk Mendukung Gerakan Literasi Sekolah Dalam Menjawab Tantangan pembelajaran Abad ke 21 di Era Revolusi Industri 4.0. *Program pelatihan ini nantinya sangat membantu sekali* karena seperti yang kita tahu, bahwa ke lima mata pelajaran tersebut didalamnya memiliki banyak konsep yang harus dipahami dan dihafal oleh siswa, dalam hal ini sebisa mungkin lima mata pelajaran tersebut bisa memberikan sebuah pengalaman belajar kepada siswa. Oleh karena itu. Sebuah solusi sudah ditawarkan dan akan dilaksanakan sebagai sebuah solusi konkrit yang dapat dilaksanakan, yang berupa pelatihan dan pendampingan bagi guru sekolah dasar berbudaya literasi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan pihak sekolah, ditemukan beberapa permasalahan, antara lain sebagai berikut: Permasalahan yang dialami Mitra 1 & Mitra 2 adalah pada umumnya hampir 87% guru di masing-masing sekolah mitra tidak memahami mengenai konsep menyusun Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC), sehingga belum ada guru yang berkompentensi untuk menyusun Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC) untuk lima mata pelajaran pokok yakni, IPA, IPS, PKN, Matematika, dan Bahasa Indonesia di SD. Solusinya adalah pelatihan “Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC)” Bagi Guru SD Untuk Mendukung Gerakan Literasi Sekolah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. Padahal Kondisi sarana dan prasarana sekolah yang ada saat ini sangat memungkinkan adanya suatu aktifitas yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan guru dalam mengembangkan sistem pembelajaran inovatif Program *Digital Literacy School Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi*

Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC) hal ini bisa dilihat dari fasilitas pendukung di sana, misalnya sudah optimalnya keberadaan sebuah Laboratorium computer sekolah yang sudah dilengkapi dengan jaringan internet, namun hal tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik oleh guru dikarenakan kurangnya partisipasi aktif guru dan minimnya wawasan guru terhadap pemahaman tentang bagaimana merancang dan memulai sebuah program pembelajaran diluar sekolah Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *E- Learning menggunakan fasilitas sistem online Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Rumah Belajar.*



Gambar 1.3 saat aktivitas siswa dalam sosialisasi platform aplikasi belajar

Solusi yang ditawarkan adalah dengan cara memberikan peningkatan SDM pada Mitra 1 dan Mitra 2 melalui beberapa metode yaitu a). Metode kegiatan sosialisasi “pendekatan dan pemberian pengetahuan mengenai Program Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id); b). Metode workshop dan pelatihan Program Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id); c). Metode workshop dan pelatihan strategi Sukses dan efektif dalam melaksanakan PBM E-Learning menggunakan Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id); d). Metode controlling dan Pemberian solusi terhadap permasalahan teknis saat pelaksanaan dilapangan; e). Evaluasi dan pogram pendampingan dalam Program Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) di sekolah mitra 1 dan sekolah mitra; f). Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id); g). Metode controlling dan Pemberian solusi terhadap permasalahan teknis saat pelaksanaan dilapangan; h). Evaluasi dan pogram pendampingan dalam Program Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) di sekolah mitra 1 dan sekolah mitra .

B. METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, tim pengusul melakukan perumusan metode pelaksanaan PKM bagi guru Mitra 1 (SDN Sidomulyo) dan Mitra 2 (MI Mathlaul Ulum) adapun langkah-langkah metode pelaksanaan sebagai berikut :



- a. Metode Sosialisasi “pendekatan dan pemberian pengetahuan mengenai Program Aplikasi Belajar.id Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id), bagi guru SD.

Solusi yang ditawarkan pada hari pertama bagi yang paling utama adalah mulai mengenalkan Program Aplikasi Belajar.id Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) ,bagi guru SD Kepada mitra 1 dan 2 melalui sebuah Kegiatan Pertama adalah Sosialisasi dimana nantinya ini adalah sebuah starting awal untuk mereka mendapatkan pengetahuan awal mengenai banyak informasi mengenai konsep E-Learning menggunakan fasilitas sistem online Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) ,serta pengenalan E-Learning sebagai sarana dalam mengajarkan Dapat menjadikan “Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC)” yang diciptakan ini nantinya menjadi sebuah sistem media pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) online atau sarana dalam mengajarkan budaya literasi sekolah Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) digital pada level sekolah SD serta sebagai media untuk mengaktifkan civitas akademik sekolah dalam melakukan upaya “Kampanye Gerakan Sekolah Literasi Digital “Kampanye Gadget Education ” Serta Kampanye “Indonesia Internet Positif” serta nanti nya sebagai produk program unggulan Sekolah Mitra , dimana “Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC)” ini nantinya juga turut menjadi sebuah sarana promosi Sekolah mitra kepada masyarakat , sehingga kedepan harapannya akan bisa diambil sebagai “Sekolah Pilot “Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC)” sistem di kota sidoarjo melalui ciri khas icon sekolah yang melekat yaitu E-Learning menggunakan fasilitas sistem online Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) untuk mensukseskan PBM dan menghasilkan kualitas output SDM yang mampu “Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post- Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)” (kegiatan 1 hari full dari pukul 08.00 s/d 12.00).

- b. Metode workshop dan Pelatihan Program Aplikasi Belajar.id Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) ,bagi guru SD.

Setelah kegiatan pertama berlangsung maka pada hari ke dua akan dilaksanakan sebuah Workshop dan pelatihan pembuatan E-Learning bagi mitra 1 dan 2 dimana nantinya akan diajarkan dan berikan sebuah keterampilan dasar mengenai apa saja yang perlu kita siapkan dalam menyusun Program E-Learning menggunakan fasilitas sistem online Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC)

“Platform Rumah Belajar” ini, dan fasilitas pendukung apa saja yang bisa kita manfaatkan dari sekitar lingkungan kita (pemanfaatan laboratorium computer dan jaringan internet di sekolah mitra 1 dan 2) dalam pelatihan workshop ini nantinya akan dilatih oleh para pakar *E-Learning* dari Dosen Prodi Teknik Informatika UMSIDA yaitu ibu Ika Ratna Indra Astutik, S.Kom, M.T yang telah lama berkecimpung dan eksis dalam Program *Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)* ,dan di asistensi oleh para tenaga sukarelawan dari para mahasiswa FPIP UMSIDA (kegiatan 1 hari full dari pukul 08.00 s/d 14.00)

- c. Metode workshop dan pelatihan strategi Sukses dan efektif dalam melaksanakan PBM *E-Learning* menggunakan fasilitas Program *Aplikasi Belajar.id Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)*

Setelah kegiatan kedua berlangsung maka pada hari ke Tiga akan dilaksanakan sebuah Workshop dan pelatihan strategi Sukses dan efektif dalam melaksanakan PBM *E-Learning* menggunakan fasilitas sistem online Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) “Platform Rumah Belajar” hal ini akan dilakukan oleh para tenaga pengajar ahli dari sekolah Al-falah yang telah melaksanakan *E-Learning*, dalam hal ini akan diwakili oleh 1 orang guru dan 1 orang dosen dari PGSD FPIP Umsida, agar melalui kegiatan terakhir ini mitra 1 dan 2 mendapatkan sebuah role models mengenai bagaimana strategi yang sesuai dalam mengenalkan PBM *E-Learning* menggunakan fasilitas sistem online Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) , pada aktifitas pembelajaran di level Sekolah Dasar sebagai media untuk mengaktifkan civitas akademik sekolah dalam melakukan upaya *Kampanye Gerakan Sekolah Literasi Digital* (kegiatan 1 hari full dari pukul 08.00 s/d 14.00)

- d. Metode controlling dan pemberian solusi terhadap permasalahan teknis saat pelaksanaan di lapangan Hal ini dilakukan dengan tujuan agar jika terjadi sebuah permasalahan teknis di lapangan yang memerlukan sebuah pemecahan masalah secara cepat maka, melalui metode inilah nantinya akan dihasilkan solusi-solusi dalam setiap teknis dan hambatan yang muncul saat pelaksanaan PBM *E-Learning* menggunakan fasilitas sistem online Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) (Jackson, Philip W, 2021: 125)
- e. Metode Evaluasi dan program pendampingan dalam PBM *E-Learning* menggunakan fasilitas sistem online Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) di sekolah mitra 1 dan sekolah mitra 2.

Fungsi dari adanya metode ini adalah agar kita dapat mengetahui indicator pencapaian hasil yang telah dilakukan melalui serangkaian metode dan kegiatan dari awal hingga akhir, dimana nantinya akan muncul sebuah permasalahan yang kemudian melalui metode ini di rumuskan suatu cara untuk menanggulangi nya melalui solusi-solusi alternative yang coba akan diberikan oleh team melalui tindakan nyata yaitu pada program pendampingan PBM *E-Learning* menggunakan fasilitas sistem online Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) “Platform Rumah Belajar” di sekolah mitra 1 dan sekolah mitra 2 . (Jackson, Philip W, 2018 : 124)



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dialami Mitra 1 & Mitra 2 adalah pada umumnya hampir 87% guru di masing-masing sekolah mitra tidak memahami mengenai konsep Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Artificial Intelligence Digital Literacy School Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC), sehingga belum ada guru yang berkompetensi untuk menyusun Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) artificial intelligence digital literacy school Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Interactive class (IC) pada kelas atas yaitu kelas 4, 5 dan kelas 6 khususnya yang akan mengikuti Ujian Akhir Nasional Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) online. Solusinya adalah pelatihan Program Artificial Intelligence Digital Literacy School Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)

Hal positif kondisi sarana dan prasarana sekolah yang ada saat ini sangat memungkinkan adanya suatu aktifitas yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan guru dalam mengembangkan sistem pembelajaran inovatif Digital Literacy School Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) hal ini bisa dilihat dari fasilitas pendukung di sana, misalnya sudah optimalnya keberadaan sebuah Laboratorium computer sekolah yang sudah dilengkapi dengan jaringan internet, namun hal tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik oleh guru dikarenakan kurangnya partisipasi aktif guru dan minimnya wawasan guru terhadap pemahaman tentang bagaimana merancang dan memulai sebuah program Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) "Rumah Belajar"

Solusi yang ditawarkan adalah dengan cara memberikan peningkatan SDM pada Mitra 1 dan Mitra 2 melalui beberapa metode yaitu a). Metode kegiatan sosialisasi "pendekatan dan pemberian pengetahuan mengenai Program Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) bagi guru SD; b). Metode workshop dan Pelatihan Program Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id); c). Metode workshop dan pelatihan strategi Sukses dan efektif dalam melaksanakan PBM E-Learning menggunakan fasilitas Program Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id); d). Metode controlling dan pemberian solusi terhadap permasalahan teknis saat pelaksanaan di lapangan; e). Evaluasi

dan program Program Platform Aplikasi Belajar.id Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) pendampingan dalam melaksanakan PBM menggunakan fasilitas Program Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) bagi guru SD. di sekolah mitra 1 dan sekolah mitra 2.

Hasil dari abdimas ini adalah adanya peningkatan SDM dan keterampilan para guru SD di sekolah mitra 1 dan sekolah mitra 2 untuk bisa mengembangkan SDM mereka menjadi guru yang inovatif dalam mengembangkan sistem baru dalam Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Aplikasi Belajar.id Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) dan mengimplementasikannya pada kelas atas yaitu kelas 4, 5 dan kelas 6 khususnya yang akan mengikuti Ujian Akhir Nasional Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) online. Serta dapat menjadikan Program Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) yang diciptakan ini nantinya menjadi sebuah sistem media pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) online atau sarana dalam mengajarkan Pendidikan Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) digital pada level sekolah SD serta sebagai media untuk mengaktifkan civitas akademik sekolah dalam melakukan upaya “Kampanye Gerakan Sekolah Literasi Digital “Kampanye Gadget Education ” Serta Kampanye “Indonesia Internet Positif” serta nantinya sebagai produk program unggulan Sekolah Mitra, dimana program Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) ini nantinya juga turut menjadi sebuah sarana promosi Sekolah mitra kepada masyarakat, sehingga kedepan harapannya akan bisa diambil sebagai “Sekolah Pilot Project Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) di kota sidoarjo melalui ciri khas icon sekolah yang melekat yaitu E-Learning menggunakan fasilitas sistem online Platform Aplikasi Belajar.id untuk mensukseskan PBM dan menghasilkan kualitas output SDM yang mampu Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)

Adapun sebuah produk yang berupa sistem Program Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id) yang terimplementasi pada kelas atas yaitu kelas 4, 5 dan kelas 6 khususnya yang akan mengikuti Ujian Akhir Nasional Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) online yang didesain kreatif sehingga memberikan sebuah kualitas yang maksimal dan memiliki nilai yang baik dalam segi manfaat dan fungsi sebagai sebuah media pembelajaran Pendidikan inovatif Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) digital untuk membangun budaya literasi sekolah dan Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id).

D. KESIMPULAN

Program kemitraan dilaksanakan dengan melibatkan sekolah SD yang melakukan budaya gerakan literasi sekolah dasar. Sebagai Mitra pertama yaitu SDN Sidomulyo dan sebagai Mitra kedua adalah MI Mathlul Ulum. Kedua sekolah ini memiliki persamaan yaitu sama-sama SD yang sedang melaksanakan program “sekolah berbudaya Literasi positif gadget” untuk mengaktifkan budaya membaca dan menulis sejak dini di sekolahnya masing-masing. Kedua sekolah tersebut memiliki alasan tersendiri saat memilih menerima pelatihan program Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id),

Ada sisi positif di sekolah mitra ini salah satunya adalah tersedianya komponen fasilitas pendukung pembelajaran *E-Learning*. Menurut penelitian yang dilakukan Robbert Henry, komponen pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *E-Learning* adalah pencampuran dua unsur pembelajaran yakni, pembelajaran di kelas (konvensional/*classroom lesson*) dengan pembelajaran secara Interaksi *online*. (2017:03). Sehingga dari pernyataan tersebut program Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)* ,mampu untuk meningkatkan dan menjadikan peserta didik di sekolah menjadi pribadi yang memiliki karakter berpikir kritis serta responsive.

Maka Solusi nantinya adalah dengan memberikan Pelatihan Program Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)* , Program pelatihan ini nantinya sangat membantu sekali karena seperti yang kita tahu, bahwa ke lima mata pelajaran tersebut didalamnya memiliki banyak konsep yang harus dipahami dan dihafal oleh siswa, dalam hal ini sebisa mungkin lima mata pelajaran tersebut bisa memberikan sebuah pengalaman belajar kepada siswa. Oleh karena itu. Sebuah solusi sudah ditawarkan dan akan dilaksanakan sebagai sebuah solusi konkrit yang dapat dilaksanakan, yang berupa pelatihan dan pendampingan bagi guru sekolah dasar berbudaya literasi tersebut. *Untuk Mendukung Gerakan Nasional Transformation of Hybrid Learning Education Strategy Towards the Post-Covid 19 Pandemic Era (One Account For Various Activities Learn # Aplikasi Belajar.id)* , yang terimplementasi pada pada kelas atas yaitu kelas 4, 5 dan kelas 6 khususnya yang akan mengikuti Ujian Akhir Nasional Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) *online* di SD mitra 1 dan 2, yang didesain kreatif sehingga memberikan sebuah kualitas yang maksimal dan memiliki nilai yang baik dalam segi manfaat dan fungsi sebagai sebuah media pembelajaran Pendidikan inovatif Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) digital untuk membangun budaya literasi sekolah dan “Menjawab Keterampilan Pembelajaran Abad 21 *The 21st century learning skills* ”.

REFERENSI:

- C. Asri Budiningsih .2010. Pendekatan Deep Dialogue and Critical Thinking. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Husamah. 2014. Pembelajaran Bauran Blanded Learning Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-to-face, E-learning Offline-Online dan Mobile Learning. Malang: Prestasi Pustaka Publisher
- Jackson, Philip W. 1991. Handbook of Research on Curriculum. New York: MacMillan Publishing Company
- Jurnal Online Lentera pendidikan Setyawan Budi : 2017 dengan judul "Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Di Era Distrubsi Budaya Dan Gadget", Volume II Tahun 2016
- Mantja, W. 2015. Rumah Baca Virtual Sebagai Bagian Dari Modernisasi Pendidikan. Malang: Elang Mas Media
- Miles, M B dan Huberman, A. 2010. Blanded Classroom di Era Pembelajaran Digital. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Prayitno, Windhie. 2017. Implementasi Blanded Learning dalam Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Yogyakarta: Widya Swara LPMP D.I Yogyakarta
- Raka, I.I.D.G. 2015. Sistem Rumah Belajar: media social Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) pendidikan untuk implementasi smart ELearning, Bandung: Rosdakarya
- Raka, I.I.D.G. 2017. Media Pendidikan Untuk Implementasi Smart E-Learning Di Era Revolusi Industri 4.0, Bandung: Rosdakarya
- Simarmata, Janner,dkk. 2016. Implementasi Model Pembelajaran Platform Aplikasi Belajar.id Berbasis Interactive class (IC) Blanded Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi Informasi (SNITI)
- Suhartono. 2016. Menggagas Pendekatan Blanded Learning di Sekolah Dasar. UPBJJUT Semarang. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII.
- Sukoco, Prasetya Citra. 2016. Blanded Learning Dalam Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang (Prosiding Seminar Nasion Profesionalisme guru)

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Heriot-Watt University Student Paper	3%
2	www.ri.se Internet Source	3%
3	moraref.kemenag.go.id Internet Source	2%
4	lumsa.it Internet Source	2%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	issuu.com Internet Source	1%
7	smkn1boget.blogspot.com Internet Source	1%
8	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%