

**PKM PELATIHAN PLATFORM APLIKASI *DIGITAL LITERACY SCHOOL*
BERBASIS *ARTIKULASI INTELEGENSI (AI)* BAGI GURU SD
(OPTIMASLISASI PLATFORM RUMAH BELAJAR DITENGAH PANDEMI
COVID – 19)**

Feri Tirtoni¹⁾, Joko Susilo²⁾, Ika Ratna Indra Astutik³⁾

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Email: feritirtoni@umsida.ac.id¹, jokosusilo1@umsida.ac.id², ikaratna@umsida.ac.id³

Abstrak

Program kemitraan dilaksanakan dengan melibatkan sekolah SD yang melakukan budaya gerakan literasi sekolah dasar di Kabupaten Sidoarjo. Sebagai Mitra pertama yaitu SD Negeri Banjar Kemantren 2 Sidoarjo, dan sebagai Mitra kedua adalah SD Negeri Kepadangan 1 Sidoarjo. 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 Berbasis platform Digital Literacy School berbasis kecerdasan buatan Artificial Intelligence melalui optimaslisasi platform Indonesia Government E-Learning “Rumah Belajar” . Harapan besar dari pelatihan ini adalah agar para guru dapat melakukan pembelajaran meski di tengah situasi physical distancing pandemic Covid – 19 himbauan yang telah dilakukan oleh pemerintah dibawah surat edaran gubernur jawa timur untuk meliburkan pembelajaran di sekolah SD hingga batas waktu yang masih ditentukan. Maka satu keyakinan kita bersama pihak sekolah dan orang tua siswa adalah dengancara melakukan kolaborasi dan kerjasama yang baik dalam pembelajaran siswa di rumah nantinya melalui pembelajaran daring atau online melalui pendampingan orang tua. Ada sisi positif di sekolah mitra ini yaitu salah satunya adalah tersedianya komponen fasilitas pendukung pembelajaran E-Learning. Menurut penelitian yang dilakukan Robbert Henry, kompenen pembelajaran berbasis 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 Berbasis platform Digital Literacy School berbasis kecerdasan buatan Artificial Intelligence melalui optimaslisasi platform Indonesia Government E-Learning “Rumah Belajar” 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 Berbasis platform Digital Literacy School berbasis kecerdasan buatan Artificial Intelligence melalui optimaslisasi platform Indonesia Government E-Learning “Rumah Belajar”

Kata kunci: Digital Literacy School, Artificial Intelligence , platform Indonesia Government E-Learning Rumah Belajar,.

Abstract

A partnership program is carried out with elementary schools that are doing the primary school literacy movement in Sidoarjo Regency. As the first Partner, SD Negeri Banjar Kemantren 2 Sidoarjo, and as the second Partner is SD Negeri Kepadangan 1 Sidoarjo. Both of these schools have the same contribution from elementary schools that are implementing the "Gadget positive literacycultured school" program to activate the culture of reading and writing early on in their respective schools. The two schools have their own reasons when choosing to receive training courses on the

Digital Literacy School-Based Learning Platform based on artificial intelligence through the Indonesian Government's optimization platform E-Learning "Rumah Belajar". The great expectation from this training is that teachers can do learning in the midst of the Covid - 19 distance pandemic appeal made by the government under a circular letter from the governor of East Java to dismiss learning in elementary schools to match the needs that are still needed. So one of our beliefs with the school and parents of students is by way of good collaboration and collaboration in student learning at home help through bold learning or online through parent assistance. There is a positive side to this partner school, one of which is the availability of supporting components for E-Learning learning. According to research conducted by Robbert Henry, the learning component based on E-Learning is the mixing of two learning, classroom learning (conventional / class learning) with online learning. (2017: 03). Based on the program, the Digital Literacy School-based platform based on artificial intelligence Artificial Intelligence through the optimization platform of the Indonesian Government's E-Learning "Rumah Belajar" is able to improve and make students in schools personal who have good thinking skills and are responsive. So the solution was issued by providing training courses based on the Digital Literacy School platform based on artificial intelligence Artificial Intelligence through the optimization platform of the Government of Indonesia E-Learning "Rumah Belajar"

Key words: *Digital Literacy School, Artificial Intelligence, Indonesian Government E-Learning Platform Rumah Belajar*

1. PENDAHULUAN

Sekolah mitra yang terlibat dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah SD Negeri Banjar Kemantren 2 Sidoarjo sebagai mitra, 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 bersinergy 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 SD Negeri Banjar Kemantren II Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo. 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 Berbasis *platform Digital Literacy School berbasis kecerdasan buatan Artificial Intelligence melalui optimaslisasi platform Indonesia Government E-Learning "Rumah Belajar"* Selain itu factor pendukung terlaksananya pembelajaran "Program *Artificial Intelligence Digital Literacy School berbasis Platform Rumah Belajar*" 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.



Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SD Negeri Banjar Kemantren 2 Sidoarjo, Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo, guru-guru belum pernah memiliki pengalaman menyusun sebuah “Program *Artificial Intelligence Digital Literacy School* berbasis Platform Rumah Belajar” yang digunakan dalam mengintegrasikan lima mata pelajaran pokok yakni IPA, IPS, PKN, Matematika dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran berbasis *Blanded Learning* belum banyak dikenal sebagai pembelajaran yang bisa diintegrasikan dalam ke-lima materi pembelajaran pokok tersebut. Oleh karena itu, kepala Sekolah di SD Negeri Banjar Kemantren 2 Sidoarjo 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, SD Negeri Banjar Kemantren 2 Sidoarjo 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* berbasis Platform Rumah Belajar” untuk mendukung gerakan literasi sekolah. Sehingga hal ini menjadi pertimbangan tersendiri untuk melaksanakan “Program *Artificial Intelligence Digital Literacy School* berbasis Platform Rumah Belajar” untuk mendukung gerakan literasi sekolah. Melalui sebuah rekayasa teknologi informasi platform digital dalam pendidikan akan memberikan kemudahan dalam PBM via daring (Husamah, 2014 : 33).

Dengan melihat suasana sekolah mitra tersebut, dapat disimpulkan bahwa hampir 90% guru di masing masing sekolah mitra tidak memahami mengenai konsep menyusun “Program *Artificial Intelligence Digital Literacy School* berbasis Platform Rumah Belajar”, sehingga belum ada guru yang berkompentensi untuk menyusun Pembelajaran Berbasis Platform Rumah Belajar 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* berbasis Platform Rumah Belajar”, 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 *Artificial Intelligence Digital Literacy School* berbasis Platform Rumah Belajar” 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. Pengembangan sebuah model pembelajaran daring online membutuhkan sebuah sinkronisasi sistem yang multikompleks dimulai dari kurikulum ke arah konten pengembangan digitalisasi nantinya (Jackson, Philip W, 1991 : 89) 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:

Pertama, dengan adanya peristiwa pandemic covid – 19 ini harapan besar dari pelatihan ini adalah para guru dapat melakukan pembelajaran meski di tengah situasi *physical distancing* pandemic Covid – 19 himbuan yang telah dilakukan oleh pemerintah dibawah surat edaran gubernur jawa timur untuk meliburkan pembelajaran di sekolah SD hingga batas waktu yang masih ditentukan. Maka satu keyakinan kita bersama pihak sekolah dan orang tua siswa adalah dengancara melakukan kolaborasi dan kerjasama yang baik dalam pembelajaran siswa di rumah nantinya melalui pembelajaran daring atau *online* melalui pendampingan orang tua. Harapan besar nantinya melalui metode pembelajaran interaktif terpadu berbasis digital akan memudahkan siswa dalam PBM (C. Asri Budiningsih ,2010 : 77);

Kedua, Permasalahan yang dialami Mitra adalah pada umumnya hampir 87% guru di masing masing sekolah mitra tidak memahami mengenai konsep menyusun Pembelajaran Berbasis “Program *Artificial*

Intelligence Digital Literacy School berbasis Platform Rumah Belajar”, sehingga belum ada guru yang berkompotensi untuk menyusun Pembelajaran Berbasis *Platform Rumah Belajar* untuk lima mata pelajaran pokok yakni, IPA, IPS, PKN, Matematika, dan Bahasa Indonesia di SD. Solusinya adalah pelatihan “Program *Artificial Intelligence Digital Literacy School berbasis Platform Rumah Belajar*” 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 berbasis Platform Rumah Belajar* 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 berbasis *E-Learning menggunakan fasilitas sistem online berbasis Rumah Belajar*.

2. METODE PELAKSANAAN

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 Digital Literacy School berbasis kecerdasan buatan Artificial Intelligence melalui optimaslisasi platform Indonesia Government E-Learning “Rumah Belajar*”. Sosialisasi perlu diberikan pada pra transfer of knowledge untuk memberikan sebuah tahap

- pemahaman tentang urgensi masalah (Mantja, W. 2015 : 90)
- b. Metode workshop dan pelatihan Program *platform Digital Literacy School berbasis kecerdasan buatan Artificial Intelligence melalui optimaslisasi platform Indonesia Government E-Learning "Rumah Belajar* . Pelatihan akan memudahkan proses aplikasi yang nantinya memberikan dampak dalam pengintegrasian sebuah sistem baru yang telah disesuaikan dengan sistem pendahulunya (Setyawan Budi ,2017 : 168)



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Observasi

Langkah pertama yang harus dilakukan sebelum melakukan tahapan yang lebih khusus ke depan ialah dengan terlebih dahulu melakukan observasi sebelum turun kelapangan, tujuannya adalah mendapatkan informasi dan gambaran yang jelas mengenai mitra yang akan kita berikan *treatment* agar diperoleh sebuah hasil yang maksimal dalam pelaksanaannya nanti. Hasil observasi pertama pada tanggal 3- 5 Desember 2019 ditemukan sebuah gambaran bahwa guru di sekolah mitra 1 dan sekolah mitra 2 belum pernah melakukan praktek mengembangkan sistem baru dalam Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Digital Literacy School (Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar)* dan mengimplementasikannya pada lima mata pelajaran yakni, IPA, IPS, PKN,

Matematika dan Bahasa Indonesia di SD. Serta dapat menjadikan program *smart future clasroom berbasis Aplikasi Digital Literacy School sistem (Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar)*. Hal ini cukup menarik sebab kami para tim Pengabdian bisa lebih lanjut untuk berkomunikasi guna mensosialisasikan pentingnya siswa SD dikenalkan sebuah pembelajaran berbasis *E-Learning* melalui sebuah pelatihan yang akan dilakukan secara bertahap dan secara terprogram pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat sekolah Mitra. *Blanded Clasroom* di Era Pembelajaran Digital adalah sebuah kemajuan dari proses pembaruan teknis pembelajaran pada abad 21 dimana semua unsur pendidikan sedapat mungkin mampu melakukan optimalisasi (Miles, M B dan Huberman, 2010 : 210).

Pihak kepala sekolah Mitra tersebut telah bersepakat untuk mengikuti pelatihan program *smart future clasroom berbasis Aplikasi Digital Literacy School* yang diharapkan melalui metode ini dapat menjadi sebuah sistem media pembelajaran yang berbasis online dengan begitu para kepala sekolah memiliki keminatan terhadap pelatihan ini dengan tujuan diharapkan dengan adanya penelitian ini maka akan menjadi sebuah silaturahmi antara sekolah Mitra dan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo kedepannya. Sistem Platform Rumah Belajar media social berbasis pendidikan untuk implementasi *smart E-Learning* memberikan pengalaman belajar kepada siswa guna bisa menggunakan akses internet melalui pembiasaan Literasi digital (Raka, I.I.D.G, 2015 : 98) Selain itu diharapkan juga nantinya melalui pelatihan program *smart future clasroom berbasis Aplikasi Digital Literacy School* yang akan dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat umsida akan mampu memberikan sebuah keterampilan skill baru kepada para guru di kedua Mitra agar dapat menambah Khazanah ilmu pengetahuan guru, yang nantinya akan dapat diterapkan pada para siswa dalam lima mata pelajaran sekaligus, yakni IPA, IPS, PKn, Matematika dan Bahasa Indonesia.

Implementasi Model Pembelajaran Berbasis *Blanded Learning* memberikan pengaruh dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa diluar tagihan kognitif afektif melainkan juga berkembangnya psikomotorik siswa. (Simarmata, Janner, 2016 : 34) Implementasi *Blanded Learning* dalam Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah adalah sebuah hal yang mendasar dan memberikan impact berupa *digital skill habituasi* ke arah inovasi pendidikan (Prayitno, Windhie : 2017 : 87)

b. Pendekatan Dan Pemberian Pengetahuan Mengenai Teknis Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Digital Literacy School* (Optimalisasi Platform Indonesia)

Solusi yang ditawarkan pada hari pertama bagi yang paling utama adalah pelatihan program *smart future classroom* berbasis Aplikasi *Digital Literacy School* bagi guru sd untuk mendukung gerakan literasi sekolah kepada mitra 1 dan 2 melalui sebuah kegiatan pertama adalah Sosialisasi dimana nantinya ini sebuah pendekatan dan pemberian pengetahuan mengenai program *smart future classroom* Aplikasi *Digital Literacy School learning* bagi guru SD serta pengenalan program *smart future classroom* sebagai sarana dalam mengembangkan sistem baru yang diimplementasikan pada lima mata pelajaran yakni IPA, IPS, PKn, Matematika dan Bahasa Indonesia pada level 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 unggulan sekolah Mitra, yang nantinya akan menjadi sebuah sarana promosi sekolah mitra kepada masyarakat yang kedepan nya akan dapat mengambil alih “*Sekolah Pilot Project* berbasis *Smart Future Classroom* berbasis Learning sistem” di kota sidoarjo melalui ciri khas icon sekolah yang melekat yaitu *Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar* untuk mensukseskan PBM dan menghasilkan

kualitas *output* sumber daya manusia. Hal ini disambut baik oleh sekolah mitra 1 dan 2, selain itu diharapkan juga nantinya melalui pelatihan strategi Sukses dan efektif dalam melaksanakan PBM *Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar* yang akan dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat umsida akan mampu memberikan sebuah keterampilan skill baru kepada para guru di kedua Mitra. (kegiatan 1 hari full dari pukul 08.00 s/d 12.00, Terlaksana pada Tanggal 28 dan 29 Februari 2020). Peran pemerintah sangat di butuhkan dalam pengembangan inovasi pembelajaran melalui Pendekatan *Blanded Learning* di Sekolah Dasar guna meningkatkan daya saing pendidikan di Indonesia. (Suhartono, 2016 : 69)

c. Metode workshop dan Pelatihan Program Smart Future Classroom Berbasis Aplikasi *Digital Literacy School* Bagi Guru SD Untuk Mendukung Gerakan Literasi sekolah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0 (Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar)

Setelah kegiatan pertama berlangsung maka pada bulan Februari akan dilaksanakan sebuah Workshop dan pelatihan pembelajaran di SD melalui sistem pembelajaran E-Learning dan literasi digital bagi mitra 1 dan 2 dimana nantinya akan diajarkan dan berikan sebuah keterampilan dasar mengenai apa saja yang perlu kita siapkan dalam membuat produk media pembelajaran pendidikan inovatif berbasis digital untuk membangun budaya literasi di sekolah dasar. Dalam pelatihan workshop ini nantinya akan dilatih oleh para guru sekolah dasar di sekolah mitra 1 dan mitra 2 untuk mengembangkan sumber daya manusia menjadi guru yang inovatif.

Pada workshop peningkatan mutu dan kualitas produk media pembelajaran berbasis Aplikasi *Digital Literacy School* (*Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar*) sudah terlaksana dengan baik, hal ini

disambut baik sebab Mitra sekolah merasa bahwa sebuah media yang baik harus didahului dengan sebuah kualitas dan mutu dari media tersebut sehingga layak digunakan dalam sebuah pembelajaran. Adapun yang diterangkan dalam kegiatan kedua ini adalah kedua Mitra mulai dikenalkan platform berbasis Aplikasi *Digital Literacy School* yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran berbasis Aplikasi *Digital Literacy School* dengan memanfaatkan platform *Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar*).

Pelatihan kita awali dengan mengenalkan fitur-fitur platform yang ada (free akses) dan mengenalkan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing platform berbasis Aplikasi *Digital Literacy School (Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar)* dimana hal yang dibutuhkan adalah beberapa item yang pertama adalah pengoptimalan keberadaan sebuah laboratorium computer sekolah yang telah dilengkapi dengan jaringan internet. Namun untuk memaksimalkan hal tersebut perlu adanya peran guru yang ikut serta berperan aktif dan mempunyai pemahaman tentang bagaimana merancang dan memulai sebuah program pembelajaran diluar sekolah berbasis *E-learning* dengan menggunakan fasilitas system online berbasis *Ruang Belajar*.(kegiatan 1 hari full dari pukul 08.00 s/d 14.00, Terlaksana pada Tanggal 13 Maret 2020).

d. Kegiatan Pelatihan dengan tema “Strategi Sukses dan Efektif dalam Melaksanakan PBM Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar”

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 *system online* berbasis *Ruang Belajar*, hal ini akan dilakukan oleh para tenaga pengajar ahli dari pihak guru yang berasal dari sekolah adiwiyata dalam hal ini akan diwakili oleh 1

orang guru dari masing-masing mitra sekolah agar melalui kegiatan terakhir ini mitra 1 dan 2 mendapatkan sebuah *role models* mengenai bagaimana strategi sukses dan efektif dalam melaksanakan PBM E-learning menggunakan fasilitas system online berbasis *Ruang Belajar* pada aktifitas pembelajaran di level Sekolah Dasar sebagai media untuk mengaktifkan civitas akademik sekolah dalam melakukan melakukan upaya “*Kampanye Gerakan Sekolah Literasi Digital*” “*Kampanye Gadget Education*” serta kampanye “*Indonesia Internet Positif*”.



Maka sampailah kita Pada tahapan ketiga serentetan kegiatan yang telah kita rencanakan sebelumnya. Pada kesempatan kali ini tim pengabdian masyarakat umsida akan melakukan berupa kegiatan dengan pelatihan strategi sukses dan efektif dalam melaksanakan PBM *Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar* dengan sekolah Mitra. Pada kegiatan kali ini akan dilakukan sebuah penjelasan tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Digital Literacy School* ini pada sebuah pembelajaran pengenalan E-learning bagi siswa SD yang dimulai dengan memberikan pelatihan mengenai strategi sukses dan efektif dalam melaksanakan PBM *Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar* yang berada pada tiap-tiap level kelas.

Semisal pada siswa SD kelas tinggi, maka tentunya hal ini dilakukan dengan cara edukasi kepada siswa tersebut tentang bagaimana media pembelajaran ini nantinya sebagai sebuah fasilitas yang akan mendekatkan siswa untuk lebih merespon

tentang sebuah program PBM E-learning menggunakan fasilitas system online berbasis *Ruang Belajar*. Aplikasi (Sukoco, Prasetya Citra, 2016 : 78).

Sedangkan pada kelas atas yaitu 4 5 dan 6 meja ini berfungsi lebih pada pengenalan terhadap strategi sukses dan efektif dalam melaksanakan PBM E-learning. Guru diharapkan dapat merancang sebuah pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif melalui adanya media pembelajaran berbasis Aplikasi *Digital Literacy School* tersebut. Hal itu bisa dilakukan dengan terlebih dahulu menyusun sebuah rancangan pembelajaran yang didalamnya nantinya bisa memaksimalkan keberadaan dari produk media pembelajaran yang berbasis Aplikasi *Digital Literacy School* yang sudah dibuat, sehingga bisa dimaksimalkan dalam pengaplikasiannya melalui strategi sukses dan efektif dalam melaksanakan PBM E-learning. Pada pelatihan kali ini semua berjalan dengan baik tanpa menemui hambatan serta para peserta pelatihan di sekolah Mitra ini dapat memahami dengan baik penjelasan dari narasumber. (14 Maret 2020).

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian terhadap Sekolah Mitra 1 dan 2 telah terlaksana dengan sangat baik hal ini dapat dilihat dari terlaksananya 3 kegiatan besar yang telah berjalan dengan sesuai rencana dan target yang telah direncanakan Adapun 5 kegiatan yang telah terlaksana adalah :

- a. Kegiatan sosialisasi “pendekatan dan pemberian pengetahuan mengenai Program *Smart Future Clasroom Berbasis* Aplikasi *Digital Literacy School Bagi Guru SD*. (Kegiatan 1 hari full dari pukul 08.00 s/d 12.00, Terlaksana pada Tanggal 13 Maret 2020)
- b. Kegiatan workshop dan pelatihan program *Smart Future Clasroom Berbasis* Aplikasi *Digital Literacy School Bagi Guru SD Untuk Mendukung Gerakan Literasi sekolah Dalam Menjawab Tantangan*

Era Revolusi Industri 4.0 (Optimalisasi Platform Indonesia Government E-Learning # Rumah Belajar) (Kegiatan 1 hari full dari pukul 08.00 s/d 12.00, Terlaksana pada Tanggal 14 Maret 2020)

5. SARAN

Adapun saran yang direkomendasikan kepada sekolah Mitra adalah sebaiknya upaya pengenalan terhadap E-Learning dilakukan sedini mungkin arahan dan pendampingan yang tepat dari guru. Sistem pendidikan di sekolah disusun sedemikian rupa sehingga visi misi sekolah memiliki sebuah ruang lingkup yang memungkinkan pembelajaran berbasis Aplikasi *Digital Literacy School* dengan menggunakan media pembelajaran *smart future classroom*. Kedua yaitu perlunya guru untuk mengetahui dan mengakses informasi dari sekolah Mitra lainnya yang telah lebih dulu mengawali pembelajaran pengenalan program *smart future clasroom berbasis* Aplikasi *Digital Literacy School*, agar memiliki pengetahuan awal yang cukup mengenai ruang lingkup produk media pembelajaran tersebut.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada DRPM universitas muhammadiyah sidoarjo yang telah memberikan pendanaan dalam pelaksanaan PKMi abdimas pada kegiatan pelatihan di SD, kedua kalinya kami mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SDN Banjar Kemantren II sidoarjo selaku sekolah mitra pada kegiatan pelatihan.

7. 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 Clasroom 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: Widyaiswara LPMP D.I Yogyakarta.
- Raka, I.I.D.G. 2015. *Sistem Rumah Belajar: media social berbasis pendidikan untuk implementasi smart E-Learning*, 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 Berbasis Blanded Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi Informasi (SNITI)
- Suhartono. 2016. *Menggagas Pendekatan Blanded Learning di Sekolah Dasar*. UPBJJ-UT 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)

