

Workshop Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru SD di Kota Kulon Kabupaten Garut (Workshop Of Digital-Based Learning Management for Teachers Of Elementary School in Kota Kulon, Kabupaten Garut)

Chotijah Fanaqi, Dina Fauziah, Jilani Mahar Faiza, Muhammad Ilham Fadhilah

Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informasi Universitas Garut

chotijah@uniga.ac.id



Riwayat Artikel

Diterima pada 17 Desember 2021

Revisi 1 pada 10 Februari 2022

Revisi 2 pada 2 Maret 2022

Revisi 3 pada 15 Maret 2022

Disetujui pada 21 Maret 2022

Abstract

Purpose: Digital-based learning management workshop is the existence of new knowledge that can be applied by teachers during the learning process with their students, especially making questions or quizzes using Google Classroom and Google Forms. The subjects of this workshop are the teachers of the State Elementary School 1 Kota Kulon, Garut Kota.

Method: A digital-based learning workshop with 2 sessions, namely the presentation of material and the practice of using digital media.

Results: Online learning workshops that have been organized by the Garut University Service Team provide new understanding and skills to SDN 1 Kulon City teachers in using various digital platforms that can support the learning process during the Covid 19 pandemic. The drawback of this activity is the limited facilities and infrastructure available owned by teachers to support digital-based learning, as there are still few teachers who have laptops or computers to support learning.

Contribution: of this activity is to support schools to encourage the ability of educators to carry out digital-based learning, especially during the pandemic of COVID-19.

Keywords: Digital-Based Learning, Management, E- learning

How to cite: Fanaqi, C., Fauziah, D., Faiza, J. M., Fadhilah, M. I. (2022). Workshop Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru SD di Kota Kulon Kabupaten Garut. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 151-158.

1. Pendahuluan

Pembelajaran berbasis digital yang biasa disebut sebagai *e-learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang menerapkan konsep pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi dan jaringan di social media yang terkoneksi dengan perangkat internet. Aplikasi yang dipilih dalam konsep pembelajaran digital merupakan aplikasi yang dipilih untuk memudahkan penggunaannya, yakni guru dan siswa dengan mempertimbangkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Perkembangan teknologi berbasis digital ini memiliki peran yang sangat penting dan strategis pada pola interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Sapriyah, 2019). Bagi pengguna, khususnya pendidik selain untuk media interaksi jarak jauh dengan siswa, aplikasi berbasis digital ini diharapkan bisa menunjang perangkat pembelajaran lainnya seperti penilaian kemajuan siswa, penilaian perubahan perilaku siswa, dan peningkatan prestasi akademik yang ada pada siswa sebagai peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi akan bisa berjalan efektif dan efisien apabila peran yang dilakukan oleh tenaga pendidik dalam pembelajaran adalah selain pemberi informasi, lebih menitikberatkan sebagai fungsi fasilitator pembelajaran atau membantu siswa dalam memudahkan proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi sarana bagi tenaga pendidik untuk bisa

membimbing dalam rangka menunjang pembelajaran yang efektif ([Munir, 2009: 3](#)). Pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana pembelajaran secara optimal dalam proses pembelajarannya. Salah satu pendekatannya ialah dengan menggunakan system e- learning. Hal ini dikarenakan melihat konteks perkembangan masyarakat saat ini yang menuntut tenaga pengajar memaksimalkan teknologi media sebagai sarana pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menggunakan teknologi digital menjadikan proses pembelajaran bisa lebih mudah dicerna bagi peserta didik, sebab mereka bisa memanfaatkan media pembelajaran yang lebih kaya secara mandiri yang bersumber dari media digital ([Amarullah, 2019](#)).

Media memiliki peran yang sangat strategis dalam proses pembelajaran, karena selain sebagai sarana komunikasi, teknologi media juga memiliki perangkat berupa alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronis yang bisa digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual atau verbal ([Arsyad, 2009](#)). Teknologi media ini tentu sangat menunjang pembelajaran yang efektif, terutama ketika dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini menjadi keniscayaan melihat konteks pembelajaran saat ini di mana situasi pandemi Covid 19 yang melanda seluruh negara di dunia khususnya Indonesia, menuntut jaga jarak sebagai upaya penghentian penyebarannya, yakni proses pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) dengan memanfaatkan teknologi di bidang informasi dan komunikasi ([Fanaqi, 2020](#)). Untuk tetap mampu melahirkan lulusan yang bisa memiliki kemampuan berfikir kritis, keterampilan kreatif dan inovatif di masa pandemic covid 19, pendidikan dituntut untuk bisa melakukan adaptasi secara cepat dan tepat melalui pembelajaran berbasis digital ([Purnasari, 2021](#)).

Penggunaan teknologi digital menjadi salah satu alternatif, atau bisa dikatakan sebagai satu-satunya cara yang dianggap paling tepat dan efektif untuk digunakan oleh tenaga pengajar dalam upaya membimbing dan memfasilitasi proses belajar jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh bisa dilakukan melalui *video conference*. Pembelajaran dengan menggunakan video conference melalui platform digital yang terkoneksi jaringan internet bisa menggantikan proses pembelajaran yang biasanya berlangsung di dalam kelas ([Romli, 2021](#)). Hal ini dikarenakan pembelajaran online dapat diakses jarak jauh sehingga proses pembelajaran bisa dilaksanakan tidak terpaku pada tempat tertentu, seperti ruang kelas, tapi bisa dilakukan di manapun dan kapanpun. Istilah ini biasa disebut sebagai model pembelajaran e-learning ([Siregar dkk, 2021](#)).

E-learning atau penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, bisa digunakan sebagai suplemen utama maupun sebagai pelengkap dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang diberikan oleh pengajar. E-learning diartikan sebagai sebuah wujud penerapan teknologi informasi dalam menunjang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* dimaksudkan sebagai upaya transformasi atau perubahan proses pembelajaran dalam bentuk digital yang dilakukan oleh system pendidikan di sekolah atau perguruan tinggi yang didukung oleh jaringan internet ([Munir, 2009: 169](#)). Pemanfaatan E-Learning semakin banyak digunakan oleh dunia pendidikan, sebab teknologi telah menjadikan proses pembelajaran bisa berjalan lebih efisien dan efisien, baik dari segi waktu, jarak tempuh serta biaya yang dikeluarkan ([Daniswara, 2011](#)).

E-learning memiliki beberapa ciri. *Pertama*, *e-learning* memakai konten berkaitan dengan tujuan pembelajaran. *Kedua*, *e-learning* memakai metode instruksional, seperti memberikan contoh tertentu atau latihan guna meningkatkan pemahaman terkait pembelajaran. *Ketiga*, *e-learning* memakai media tertentu untuk menyajikan materi atau bahan ajar seperti ilustrasi atau gambar tertentu. *Keempat*, *e-learning* bisa digunakan untuk pembelajaran yang berpusat pada pengajar atau bisa juga dimaksudkan untuk pembelajaran mandiri. *Kelima*, *e-learning* menumbuhkan serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa baik secara individu maupun secara kelompok sebagaimana tujuan pembelajaran ([Hanum, 2013](#)).

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh para guru khususnya guru - guru Sekolah Dasar Negeri 1 Kota Kulon adalah proses pembelajaran berbasis digital di tengah pandemi covid 19. Hal ini bagi sebagian besar tenaga pendidik menjadi tantangan baru yang dianggap cukup memberatkan. Hal tersebut dikarenakan usia rata-rata guru di SDN 1 Kota Kulon berusia 40 tahun ke atas, sehingga tidak jarang ditemui SDM yang memiliki kemampuan akan cakap digital dan menguasai penggunaan

teknologi bisa terhitung jari. Padahal menurut [\(Retnosasi, 2021\)](#) melalui perannya sebagai pendidik, seorang guru dituntut untuk bisa meningkatkan skill dan kemampuannya dalam pembelajaran sehingga bisa meng-upgrade kemampuan tidak hanya bagi diri sendirinya tapi juga bagi peserta didiknya.

Sebagian besar guru SDN yang mengikuti workshop ini merupakan wali kelas dan guru yang mengampu mata pelajaran tertentu, sehingga penting bagi mereka menguasai dasar-dasar manajemen dalam pembelajaran digital yang diterapkan di masa pandemic covid 19. Sebagaimana kita tahu bahwa pendidikan merupakan salah satu bidang yang paling merasakan dampak yang sangat besar di masa Pandemi Covid-19, sehingga pembelajaran diharuskan tetap dilakukan meskipun tidak lagi dilakukan di sekolah melainkan bisa di rumah [\(M. Hatip, 2021\)](#). Hal ini menyebabkan lahirnya Kebijakan pembatasan interaksi atau menjaga jarak dengan mengurangi potensi kerumunan mengharuskan guru dan siswa bisa melakukan adaptasi dengan tidak belajar di sekolah, tetapi melalui proses pembelajaran jarak jauh secara daring (dalam jaringan) [\(Assidiqi, 2020\)](#). Maka dari itu guna membantu mengembangkan dan memajukan SDM utamanya guru SDN 1 Kota Kulon dalam pengelolaan pembelajaran berbasis digital atau yang sering dikenal dengan *e-learning*, Tim Pengabdian Universitas Garut (Uniga) mengadakan kegiatan workshop dalam Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital. Dengan adanya fenomena tersebut maka kegiatan workshop atau pelatihan Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan baru yang dapat diaplikasikan oleh guru – guru SDN Kota Kulon 1 selama proses pembelajaran dengan para peserta didik terutama saat kelas dilakukan secara daring

2. Metode

Kegiatan pengabdian ini berupa workshop manajemen pembelajaran digital. *Workshop* ini menjadi salah satu kegiatan yang sengaja diadakan untuk menunjang peningkatan pemahaman dan kemampuan di bidang instruksional dengan pendekatan digital. Hal ini dikarenakan merespon kebutuhan sebagian besar tenaga pendidik yang ada di SDN 1 Kota Kulon sebagai mitra Tim Pengabdian Universitas Garut tahun 2021, terutama di masa pandemic covid 19 yang membutuhkan sebuah ruang atau sarana untuk belajar mengenai teknik pembelajaran menggunakan media digital. Oleh karena itu, workshop manajemen pembelajara digital ini juga ditujukan sebagai upaya untuk memecahkan suatu permasalahan tertentu dengan jalan berdiskusi ataupun saling memberikan pendapat antar pengajar atau pendidik sebagai peserta workshop.

Metode yang dilaksanakan dalam workshop ini adalah penyampaian materi, diskusi, kemudian praktek bagi masing-masing peserta. Isi dari workshop ini meliputi aspek manajemen dan konten dari pembelajaran digital. Hal ini penting disampaikan mengingat di masa pandemic covid 19, para pendidik dituntut untuk melakukan pembelajaran jarak jauh karena interaksi pembelajaran dilakukan secara daring.

Untuk tahap pertama, pemateri memberikan pemahaman melalui definisi dari konsep-konsep dasar yang disampaikan dalam workshop, meliputi manajemen, manajemen pembelajaran, dan pembelajaran digital atau *e-learning*. Dalam konteks manajemen pembelajaran, setiap pengajar dituntut dan diharapkan memiliki kemampuan mengelola mata pembelajaran yang diampunya masing-masing, sehingga tidak hanya hasil belajar yang dilihat keberhasilannya, tapi proses pelaksanaan pembelajaran itu sendiri juga harus disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun di setiap awal semester.

Intinya, dalam manajemen pembelajaran digital, para guru diberi keterampilan bagaimana mereka mampu mengelola kelas jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi di bidang informasi dan media. Melalui teknologi ini, para guru diberi keterampilan bagaimana mereka tidak hanya mampu berinteraksi dengan siswa di manapun berada, akan tetapi juga para guru diberi keterampilan merancang pembelajaran yang inovatif, efektif, menarik, dan menyenangkan melalui fitur-fitur yang dikembangkan oleh system digital. Pengelolaan pembelajaran ini juga akan lebih mudah dikembangkan dan dikelola melalui praktek-praktek penggunaan fitur-fitur dalam perangkat teknologi digital yang selama ini jarang digunakan oleh para pendidik, diantaranya meliputi; praktek

menggunakan *google classroom*, *google form*, absensi berbasis android, bank soal, dan lain sebagainya.

3. Hasil dan pembahasan

Sebagai salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat terutama dalam hal meningkatkan kemampuan pengajar atau guru untuk melek teknologi dan cakap digital, maka Tim Pengabdian Universitas Garut menyelenggarakan kegiatan pelatihan (*workshop*) Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital, dengan beberapa tahapan, yaitu:

Perencanaan Workshop

Perencanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan gambaran mengenai beberapa aktivitas dan tindakan yang akan dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan, aplikasi perencanaan pembelajaran yang berbasis e-learning memuat rencana, perkiraan dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer, baik intranet maupun internet. Sebelum melaksanakan workshop, Tim Pengabdian melihat adanya kemungkinan pelaksanaan kegiatan di lokasi setempat dengan mempertimbangkan permintaan Guru-guru atau pendidik yang ada di lokasi tersebut. Dampak pandemi yang begitu meluas ke berbagai bidang di mana salah satunya adalah bidang pendidikan, membuat para guru mengalami kesulitan selama memberikan pembelajaran kepada para peserta didik, hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran saat ini lebih dominan dilakukan secara daring (dalam jaringan atau *online*) yang tentunya berbasis teknologi digital.

Kondisi tersebut membuat sebagian besar guru khususnya guru yang ada di SDN 1 Kota Kulon merasa kebingungan dikarenakan masih banyak guru-guru yang belum bisa menggunakan *platform* digital semaksimal mungkin utamanya untuk membantu mengefektifkan proses pembelajaran. Maka dari itu, berangkat dari permasalahan yang ada, guru – guru SDN 1 Kota Kulon meminta pihak tim pengabdian Universitas Garut yang terdiri dari dosen dan mahasiswa/i untuk menyediakan suatu wadah bagi para guru dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kecakapan dalam penggunaan teknologi digital. Menindaklanjuti permintaan tersebut, Tim Pengabdian Universitas Garut melakukan diskusi untuk membicarakan kemungkinan adanya tindaklanjut kegiatan sebagaimana yang diminta, meliputi persiapan waktu, Sumber Daya Manusia (SDM) yang dilibatkan, serta konsep acara yang tepat berkenaan dengan pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan hasil diskusi tim pengabdian, akhirnya disepakati untuk pelaksanaan workshop manajemen pembelajaran digital yang lebih diarahkan kepada praktek langsung di sekolah.

Pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan workshop terbagi menjadi dua bagian, pertama penyampaian materi; kedua praktek pembelajaran. Dalam penyampaian materi, narasumber menyampaikan point-point penting terkait dengan definisi dan konsep dasar dalam pembelajaran digital. Narasumber dalam workshop ini adalah Nurhayati Fauziyyah. Narasumber merupakan salah seorang guru penggerak yang ada di kabupaten Garut yang memiliki prestasi dengan membuat kantong tugas berupa aplikasi berbasis *google form*. Modul yang digunakan dalam workshop ini adalah hasil pemikiran dan pengembangan karya dari narasumber sendiri ditambah referensi yang relevan berkaitan dengan materi yang dimaksud. Workshop dilakukan selama setengah hari (kurang lebih 5 jam), yang terbagi menjadi dua sesi; yakni sesi materi dan sesi praktek.

Pembelajaran dengan *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital yang terhubung dengan jaringan internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *E-learning* digunakan sebagai upaya pemanfaatan media pembelajaran untuk mengirimkan serangkaian solusi permasalahan tertentu yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Selain penyampaian konsep dan prinsip dasar berkenaan pembelajaran digital, narasumber memberikan *skill* bagaimana manajemen pembelajaran digital melalui praktek langsung dengan

menggunakan perangkat computer, laptop, dan android yang masing-masing dimiliki oleh peserta workshop. Untuk tahap awal kegiatan praktek, narasumber menjelaskan setiap tahapan dalam membuat dan mengelola kelas di google melalui aplikasi *google classroom* dan *google form*. Kemudian setiap guru selaku peserta workshop diminta mengikuti setiap langkah yang telah dilakukan oleh narasumber, mulai dari membuat kelas, membuat jadwal, mengisi konten pembelajaran, cara menginput tugas, bahkan cara membuat penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikumpulkan oleh siswa melalui aplikasi yang sama, yaitu *google classroom*.

Selain membuat dan mengembangkan pembelajaran melalui aplikasi *google classroom* maupun *google form*, para guru juga dibekali keterampilan membuat absensi berbasis android. Hal ini memungkinkan setiap guru dapat mengecek kehadiran siswa melalui android atau gadget yang dimilikinya

Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Evaluasi menjadi salah satu saran untuk mengukur keberhasilan sebuah kegiatan. Namun demikian, menurut [Rusman dkk \(2011\)](#), evaluasi bukan hanya sekedar menjafi alat untuk menilai sebuah kegiatan secara spontan dan insidental, melainkan kegiatan yang telah dilakukan secara terencana, berdasarkan tujuan dan target tertentu yang telah disusun sebelumnya. Evaluasi kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektifitas kegiatan workshop yang telah dilakukan melalui tanggapan dari para peserta workshop yakni guru-guru SDN 1 Kota Kulon, dalam hal pelaksanaan Workshop yang telah dilaksanakan. Adapun *feedback* yang diberikan para pengajar selaku peserta workshop sebagai evaluasi kegiatan diberikan oleh para peserta melalui beberapa tanggapan. *Pertama*, Evaluasi dari pihak sekolah melalui wakil kepala sekolah bidang kurikulum menyambut baik workshop ini. Ia menyampaikan terimakasih kepada pihak tim pengabdian univertitas Garut. Ia berharap ke depan SDN Kota Kulon I bisa berkolaborasi lagi dengan Universitas Garut dalam meningkatkan kemampuan para guru khususnya dalam hal manajemen pembelajaran. *Kedua*, evaluasi dari pihak guru-guru selaku peserta workshop menyampaikan apresiasi dan ucapan terimakasih karena pihak tim pengabdian telah meluangkan waktu dan kemampuan untuk membantu pihak sekolah dan guru yang mengalami kesulitan dalam mengelola kelas jarak jauh, terlebih lagi sebagian dari guru yang hadir merupakan usia yang sudah tidak produktif (muda) lagi, sehingga membutuhkan waktu lama untuk bisa beradaptasi dengan perubahan yang serba digital tersebut. Hal ini tentu membutuhkan keberlanjutan kegiatan, sehingga diharapkan nantinya kegiatan workshop serupa akan kontinyu diadakan di SDN Kota Kulon I.

Menanggapi harapan dari pihak sekolah dan peserta workshop, Tim Pengabdian Universitas Garut mempersilahkan untuk bisa berkomunikasi langsung dengan pemateri, yaitu Ibu Nurhayati Fauziyah yang merupakan seorang pendidik juga di SDN Regol Garut. Selain itu pemateri juga merupakan salah satu guru penggerak terbaik yang mewakili kabupaten Garut di tingkat provinsi. Artinya Pihak Pengabdian Universitas Garut memberikan keleluasaan kepada pihak sekolah untuk mengakses dan melakukan komunikasi langsung terhadap pemateri yang notabenenya juga merupakan ikon perubahan bagi dunia pendidikan di kabupaten Garut sendiri.

Pengabdian ini merupakan kegiatan workshop pembelajaran digital atau *e-learning*. Pengabdian ini dilaksanakan di SDN I Kota Kulon Kecamatan Garut Kota, Kabupaten Garut. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk memenuhi permintaan guru-guru untuk mengembangkan metode pembelajaran digital dengan mendatangkan langsung guru penggerak yang memahami program pengembangan *e-learning* ini di masa pandemi covid 19. Peserta dalam kegiatan ini merupakan guru-guru atau tenaga pendidik yang diharapkan setelah ikut workshop mampu mengelola, memahami, atau terlibat langsung dengan pembelajaran e-learning di sekolah.

Metode pendekatan dalam kegiatan ini terbagi menjadi dua cara, yaitu memberikan informasi dan materi mengenai pembelajaran berbasis digital dan melakukan praktek dan pengaplikasian secara langsung melalui workshop Manajemen Pembelajaran berbasis digital. Partisipasi guru dalam kegiatan workshop ini meliputi tahap analisis permasalahan yang ada khususnya di kalangan guru, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi tentang konsep dasar pembelajaran digital, yang dilanjutkan

dengan bagaimana mempraktekannya melalui platform media digital, meliputi computer atau laptop dan gadget berbasis android.

Sebelum melakukan praktek, pembicara memberikan pemahaman berupa materi kepada para peserta. Narasumber menjelaskan apa itu *E- learning*, apa saja manfaat dari pembelajaran secara digital dan bagaimana cara penggunaannya. Seperti yang ditunjukkan pada gambar.



Gambar 1. Narasumber menjelaskan materi pembelajaran digital



Gambar 2. Narasumber dan Tim Pengabdian melakukan praktek pembelajaran digital.

4. Kesimpulan

Hasil dari kegiatan ini peserta yang merupakan pendidik atau guru mendapatkan pemahaman baru terhadap pemanfaatan *platform* dan situs yang ada yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran berbasis digital selama masa pandemi covid 19 saat ini. Dengan pemahaman mengenai pembelajaran berbasis digital, para peserta yang merupakan seorang guru dapat menggunakan berbagai macam media untuk membantu proses pembelajaran terutama yang dilakukan secara *daring* atau *online*.



Gambar 3. Pemateri melakukan foto bersama dengan perwakilan SDN Kota Kulon 1

Selain itu, workshop ini juga membantu guru sebagai peserta untuk memberikan pengetahuan dan skill yang telah didapatkannya kepada guru-guru lain yang belum memahami bagaimana cara penggunaan, pemanfaatan dari berbagai situs yang diperoleh dari pembelajaran berbasis digital. Implikasi dari Workshop Manajemen Pembelajaran Digital ini, selain bisa memberikan pengalaman dan pengetahuan baru mengenai bagaimana cara agar pembelajaran berbasis digital oleh guru, juga diharapkan bisa menimbulkan pengaruh baik bagi perkembangan tingkah laku dan hasil belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan tetap efektif walaupun dilaksanakan secara daring terutama melalui penggunaan *E- Learning* atau system pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Saran

Tim Pengabdian Universitas Garut di Kelurahan Kota Kulon memberikan saran atau rekomendasi bagi pelaksanaan pengabdian selanjutnya agar dalam melaksanakan kegiatan pengabdian agar tetap memperhatikan kebutuhan kelompok masyarakat setempat. Hal ini bisa didapatkan selain melalui pemetaan potensi, juga bisa dilakukan melalui diskusi dengan pemangku kepentingan seperti pihak kelurahan/desa setempat, tokoh masyarakat, pengelola pendidikan, dan lain sebagainya. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan pengabdian selain mendapatkan sokongan dari masyarakat, juga menjadi ajang bagi tim pengabdian untuk bertukar pikiran satu sama lain. Hal disebabkan tidak hanya masyarakat yang belajar pada tim pengabdian, tapi pihak perguruan tinggi juga bisa belajar dan menyerap pengetahuan dari masyarakat setempat, sehingga prinsip kesalingan dalam hal *simbiosis mutualisme* ini dapat mendorong pelaksanaan pengabdian bisa berjalan dengan secara efektif.

Saran bagi pihak sekolah sebagai institusi pendidikan agar bisa menindaklanjuti kegiatan workshop ini kepada guru-guru lainnya yang belum bisa mengikuti. Selain itu, pihak sekolah bisa melakukan kerjasama dengan sekolah lain yang telah memiliki system pembelajaran berbasis digital yang telah mapan.

Ucapan Terima Kasih

Tim Pengabdian Universitas Garut menyampaikan Ucapan Terimakasih kepada Lurah Kota Julon beserta seluruh masyarakat, terutama kepada SDN Kota Kulon 1 Garut Kota yang telah bekerjasama dan berpartisipasi dalam pengabdian Universitas Garut tahun 2021. Tim Pengabdian berharap kegiatan yang telah dilakukan memberikan kontribusi dan dampak yang cukup baik, khususnya bagi SDN Kota Kulon I, umumnya bagi pihak Kelurahan Kota Kulon Kecamatan Garut Kota.

Kegiatan pengabdian ini menjadi salah satu bentuk tri-darma perguruan tinggi yang meniscayakan bagi setiap dosen dan mahasiswa untuk berkiprah melalui karya nyata dan hidmahnya kepada masyarakat.

Tim Pengabdian juga menyampaikan apresiasi serta penghargaan yang setingginya-tingginya kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) Universitas Garut yang telah memberikan kepercayaan, kesempatan dan support kepada tim dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan secara kolaboratif antara dosen dan mahasiswa Universitas Garut.

References

- Amarullah, A., Surahman, E., & Melyani, V. (2019). Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Metaedukasi*, 1(1).
- Arsyad, Azhar (2000). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daniswara, Mahendra, Okki. (2011). *Aspek Penting Pembangunan E-learning System*.
- Fanaqi, Chotijah., Nurkalam, F., Tias, D, A., Syahputri, S, D., dan Octaviani, N. (2020). Komunikasi kesehatan bagi pelajar dengan pendekatan peer education. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1-9.
- Hanum, Sulisty, Numiek (2013). Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Mochamad Hatip, K. H. (2021). Pemberdayaan Guru dalam Pembelajaran Daring pada Era Pandemi. *ABDI Indonesia*, 1(1), 9-14.
- Muhamad Hasbi Assidiqia, W.S. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid- 19. *Seminar Nasional Pascasarjana*, ISSN: 2686 6404.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Muhammad Ichsan Siregar, Nur Khamisah, Sri Maryati, Trie Sartika Pratiwi, Lina Dameria Siregar, Hera Febria Mavilinda, Yusnaini, Nilam Kesuma (2021), Sosialisasi dan Pelatihan Terkait Media Daring Google Classroom dan Google Form di Masa Pandemi Covid 19 pada Sekolah Dasar Negeri 23 Palembang. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 69-77.
- Pebria Dheni Purnasari, Y. D, (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 3089 - 3100.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Romli, N. A., Safitri, D., Nurpratiwi, S., Hakim, L. (2021). Pelatihan Zoom Meetings dan Streaming Youtube untuk Pengembangan Komunitas Ngaji Online. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 9-18.
- Retnosasi, Eko, Ira., Pramujiono, Agung., Indrayanti, Tri., Supriyanto, Henricus. (2021). Pelatihan Penyusunan Best Practice dalam Penelitian Tindakan Kelas pada Guru SMP-SMA. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 61-68.
- Apriyah (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470 - 477.