



Pengembangan Profesional Pendidik SD dalam Penggunaan Aplikasi Sekolah Literasi Digital Berbasis *Artikulasi Artificial Intelligence*

Afib Rulyansah ^{1*)}, Rachma Rizqina Mardhotillah ², Rizqi Putri Nourma Budiarti ³, Mujad Didien Afandi ⁴, Putri Lailatul Aisah ¹

Published online: 05 November 2022

ABSTRACT

Participating primary schools in Probolinggo Regency's literacy movement are essential to the success of the partnership program. SD Namira of the Kraksaan District in the Probolinggo Regency is the initial business associate. The "Gadget Positive Literacy Culture School" program is currently being implemented at Namira Elementary School in the Kraksaan District of the Probolinggo Regency in order to encourage a love of reading and writing among elementary school students. For many reasons, the school has decided to provide instruction in the Artificial Intelligence-based Learning program available on School of Digital Literacy Website by way of an adaptation platform, Rumah Belajar. With any luck, this training will equip educators to keep teaching despite the physical separation caused by the Covid-19 pandemic. The governor of East Java has issued a circular letter pleading with parents to pull their children out of school for the time being. As a result, one of the basic tenets of our philosophy as an organization is that the best way for school and parents to support the academic development of their children is for both parties to collaborate in order to make it possible for the children to receive an education in the comfort of their own homes. This can be accomplished through the use of more conventional methods of education, such as attending classes in a physical location, or, more recently,. A helpful aspect of this partner institution is the presence of E-Learning infrastructure elements. E-Learning is a teaching method that combines traditional classroom instruction with the more informal setting of online discussion and collaboration. As a result of this statement, Artificial intelligence (AI)-driven software like Digital Literacy School, is capable of training and start making students in schools become persons who have critical and responsive thinking personalities by maximizing the Indonesia Government E-Learning platform known as "Rumah Belajar." Next, the school will offer a training program for its learning platform, which will be based on artificial intelligence, thus solving the problem. The Indonesian platform will be optimized to achieve this goal. Governmental Online Education "House of Learning".

Keywords: training for digital fluency, technological intelligence acquired by artificial means, e-learning government of indonesia learning center (rumah belajar).

Abstrak: Sekolah dasar yang berpartisipasi dalam gerakan literasi Kabupaten Probolinggo sangat penting untuk mensukseskan program kemitraan. SD Namira Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo merupakan rekanan bisnis awal. Program "Gadget Positive Literacy Culture School" saat ini sedang dilaksanakan di SDN Namira Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo dalam rangka menumbuhkan kecintaan membaca dan menulis di kalangan siswa SD. Karena berbagai alasan, sekolah telah memutuskan untuk memberikan instruksi dalam program Pembelajaran Berbasis

Kecerdasan Buatan yang tersedia di platform Sekolah Literasi Digital melalui adaptasi dari platform e-learning pemerintah Indonesia, Rumah Belajar. Dengan sedikit keberuntungan, pelatihan ini akan membekali para pendidik untuk tetap mengajar meski harus berpisah secara fisik akibat pandemi Covid-19. Gubernur Jawa Timur telah mengeluarkan surat edaran yang meminta orang tua untuk mengeluarkan anak-anak mereka dari sekolah untuk sementara waktu. Oleh karena itu, salah satu prinsip dasar dari filosofi kami sebagai sebuah organisasi adalah bahwa cara terbaik bagi sekolah dan orang tua untuk mendukung perkembangan akademik anak-anak mereka adalah dengan bekerja sama untuk memungkinkan anak-anak menerima pendidikan. pendidikan dalam kenyamanan rumah mereka

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

⁴Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

*) *corresponding author*

Afib Rulyansah
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo,
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

sendiri. Hal ini dapat dicapai melalui penggunaan metode pendidikan yang lebih konvensional, seperti menghadiri kelas di lokasi fisik, atau, baru-baru ini,. Salah satu aspek yang membantu lembaga mitra ini adalah adanya elemen infrastruktur E-Learning. E-Learning adalah metode pengajaran yang menggabungkan instruksi kelas tradisional dengan pengaturan diskusi dan kolaborasi online yang lebih informal. Pernyataan E-Government pemerintah Indonesia secara maksimal, program yang berbasis pada platform Sekolah Literasi Digital berbasis Artificial Intelligence ini dapat melatih dan mulai menjadikan siswa di sekolah menjadi individu yang memiliki kepribadian berpikir kritis dan responsif. Platform pembelajaran yang dikenal sebagai "Rumah Belajar." Selanjutnya, sekolah akan menawarkan program pelatihan untuk platform pembelajarannya, yang akan didasarkan pada kecerdasan buatan, sehingga memecahkan masalah. Platform Indonesia akan dioptimalkan untuk mencapai tujuan ini. Pendidikan Online Pemerintah "Rumah Belajar".

Kata kunci: pelatihan kefasihan digital, kecerdasan teknologi diperoleh dengan cara buatan, *e-learning* pusat pembelajaran pemerintah indonesia (rumah belajar).

PENDAHULUAN

SD Namira di Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo merupakan salah satu sekolah mitra dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini. Kedua sekolah memiliki komitmen yang sama untuk menumbuhkan budaya literasi dan membaca, dan mitra pertama berdedikasi untuk mengembangkan fakultasnya sehingga dapat bekerja bersama-sama dengan platform pendidikan teknologi digital yang dikembangkan oleh mitra kedua. Akibatnya, ada sejumlah faktor yang perlu dipupuk sepanjang pengajaran untuk mengubah kuliah biasa yang tidak menginspirasi menjadi kelas yang menarik dan menggugah pikiran. Perkembangan kreativitas siswa pada gilirannya mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

SD Namira di Kecamatan Kraksaan Kabupaten Probolinggo menjadi mitra awal. Dari segi infrastruktur pembelajaran, lembaga ini mendapat nilai yang cukup tinggi. Bukti pengaturan tingkat pertama ini mencakup keberadaan jaringan area lokal (LAN), jumlah komputer pribadi (PC) yang memadai di lab komputer, dan tautan ke situs web sekolah melalui internet; beberapa sekolah bahkan membuat persiapan untuk meluncurkan situs web mereka sendiri pada tahun 2020. Jika dikombinasikan dengan platform e-learning Indonesia yang dioptimalkan "Rumah Belajar" dari pemerintah Indonesia, infrastruktur ini akan sangat berharga dalam memfasilitasi penyebaran proses pembelajaran berbasis AI di Sekolah Literasi Digital. Selain itu, karakteristik yang akan membuat Kecerdasan pembelajaran "Program Buatan" menjadi kenyataan Komponen utama Sekolah Literasi Digital, yang dibangun di Platform Pembelajaran Rumah, adalah penyertaan kelas komputer dan Hampir semua siswa (95%+) menggunakan perangkat seluler mereka untuk mengakses internet dan berpartisipasi dalam media sosial (Rulyansah, Asmarani, Mariati, et al., 2022).

Oleh karena itu, sangat disayangkan jika keadaan ini tidak dimanfaatkan, terutama yang berkaitan dengan kesederhanaan proses pendidikan. Gambar 1 menggambarkan pengaturan khas untuk siswa yang mengambil kursus yang berhubungan dengan komputer.



Gambar 1 Proses kegiatan belajar mengajar siswa menggunakan komputer

Guru di SD Namira di Kecamatan Kraksaan, Kabupaten Probolinggo, tidak memiliki latar belakang menulis "Program Sekolah Literasi Digital berbasis Artificial Intelligence Platform Pembelajaran Rumah" yang digunakan untuk mengajar lima mata pelajaran inti IPA, PKN IPS, Matematika, dan Bahasa Indonesia, menurut wawancara dengan kepala sekolah. Meskipun dapat dimasukkan ke dalam lima elemen pembelajaran dasar, pembelajaran campuran kurang dihargai sebagai bentuk pendidikan. Kepala SDN Namira di Kecamatan Kraksaan, Kabupaten Probolinggo menyayangkan bahwa stafnya hanya mengandalkan lab komputer untuk menyampaikan ilmu di lima disiplin ilmu utama (IPA, IPS, PKN, Matematika, dan Bahasa Indonesia) (Rulyansah & Hayukasari, 2018).



Gambar 2 Proses kegiatan belajar mengajar Teknologi informasi dan komunikasi.

Terlepas dari sejarah inisiatif berbasis sekolah, SD Namira di Kecamatan Kraksaan, Kabupaten Probolinggo tidak pernah mempekerjakan ahli pengembangan pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi guru dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa. Hal ini terutama terjadi mengingat sekolah saat ini sedang membuat "Program Sekolah Literasi Digital Kecerdasan Buatan berdasarkan Platform Rumah Belajar" untuk membantu *school literacy movement* yang sedang berlangsung. "Program Sekolah Literasi Digital Kecerdasan Buatan berdasarkan Platform Rumah Belajar" bertujuan untuk mempromosikan literasi di sekolah, namun ini adalah faktor terpisah untuk dipikirkan. Dengan memanfaatkan infrastruktur TI, platform digital pendidikan akan merampingkan proses PBM untuk pelajar jarak jauh (Gusty et al., 2020; Mahayoni, 2020).

Oleh karena itu, terdapat kekurangan jumlah guru yang memenuhi syarat di sekolah mitra untuk membangun Rumah Belajar Berbasis Platform untuk lima disiplin ilmu yang dibutuhkan di pendidikan dasar Indonesia (IPA, IPS, PKN, matematika, dan bahasa Indonesia). Terbukti sangat mudah untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan penguatan kapasitas guru dalam proses belajar mengajar untuk membangun sistem pembelajaran yang inovatif, "Program Sekolah Literasi Digital Kecerdasan Buatan Berbasis Platform" Rumah Belajar, mengingat ketersediaan yang sesuai fasilitas penunjang seperti laboratorium komputer sekolah yang dilengkapi dengan wi-fi (Aguss, 2020; Saifulloh & Darwis, 2020).

Kemudian, untuk membantu gerakan literasi sekolah beradaptasi dengan tuntutan baru era informasi, diusulkan agar guru sekolah dasar diberikan instruksi dalam "Program Berbasis Sekolah Literasi Digital Kecerdasan Buatan" Platform Pembelajaran Rumah 4.0. Sejak lima topik mencakup begitu banyak landasan konseptual dan membutuhkan begitu banyak hafalan dari pihak siswa, pendekatan pelatihan ini pasti akan bermanfaat. Sistem multi-kompleks, dimulai dengan kurikulum dan berkembang melalui pengembangan digitalisasi konten, harus selaras untuk model pembelajaran online yang akan dibuat (Fernandes, 2019; Mardhiyah et al., 2021; Rulyansah et al., 2019). Oleh karena itu, telah diusulkan sebuah resolusi berupa pendampingan dan pendampingan bagi guru di sekolah dasar yang memiliki budaya literasi, dan solusi ini akan diakui sebagai solusi realistis yang dapat diterapkan.

Isu-isu berikut diidentifikasi berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di sekolah:

1. Pemerintah telah mengimbau melalui surat resmi dari Gubernur Jawa Timur untuk menutup pembelajaran di sekolah dasar sampai batas waktu yang ditentukan, dan pelatihan ini dianggap sebagai mekanisme agar para guru dapat terus mendidik. Oleh karena itu, menurut kami, penting bagi sekolah dan orang tua untuk bekerja sama, tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di lingkungan rumah siswa, baik melalui instruksi online formal atau bimbingan orang tua informal. Pada akhirnya, diharapkan siswa akan lebih mudah mempelajari PBM melalui metode pembelajaran interaktif yang terhubung secara digital.
2. Menyiapkan “Program Sekolah Literasi Digital Kecerdasan Buatan Berbasis Platform Pembelajaran Rumah” sulit karena rata-rata lebih dari 87% guru di setiap sekolah mitra tidak mendapatkan konsep tersebut. Oleh karena itu, tidak ada cukup pendidik terlatih untuk membangun Lingkungan Belajar Berbasis Rumah yang Didukung Teknologi. Ketika Anda duduk di bangku sekolah dasar, Anda harus memprioritaskan studi Anda pada lima disiplin ilmu inti yaitu IPA, IPS, PKN, dan matematika, serta bahasa Indonesia. Jawaban atas tantangan yang ditimbulkan oleh revolusi industri keempat dapat ditemukan dalam program pelatihan guru “Program Sekolah Literasi Digital Kecerdasan Buatan berbasis Home Learning Platform” untuk sekolah dasar. 4.0 (Syamsuar & Reflianto, 2019).

Meskipun tidak terlalu sulit untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan guru dalam merancang sistem pembelajaran yang kreatif karena keadaan sarana dan prasarana sekolah, saat ini yang relatif mudah dilakukan, kondisi eksisting sarana dan prasarana sekolah agak menyulitkan. Program Bukti ini dapat ditemukan di sekolah-sekolah bertenaga Rumah Belajar yang menekankan literasi digital, seperti laboratorium komputer yang lengkap dengan akses ke internet. Namun, guru di lembaga ini sering kekurangan motivasi dan pengetahuan untuk memanfaatkan sumber daya ini secara maksimal, dan akibatnya siswa sering menderita (Rulyansah, Asmarani, & Mariati, 2022).

BAHAN DAN METODE

Solusi yang diusulkan melibatkan optimalisasi platform e-learning pemerintah Indonesia, "Rumah Belajar," untuk memberikan peningkatan SDM kepada SD Mitra yaitu :

- a. Metode sosialisasi yang dirancang untuk “mendekati dan menyampaikan informasi tentang platform Program Sekolah Literasi Digital berbasis kecerdasan buatan”. Sebelum transfer kognitif, harus ada kesempatan untuk sosialisasi yang membangun hubungan emosional dengan keseriusan masalah (Hadiono, 2021; Sulianta, 2020).
- b. Teknik pelatihan dan lokakarya Perbaikan platform e-learning Indonesia, "The House of Learning", dimungkinkan oleh kecerdasan buatan (AI). Pelatihan akan membuat proses aplikasi lebih mudah, yang akan mempengaruhi kelancaran sistem baru dapat diintegrasikan dengan pendahulunya yang dimodifikasi (Kusumadewi et al., 2019).



Gambar 3 Proses belajar menggunakan laptop/komputer

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Observasi

Melakukan observasi sebelum turun ke lapangan merupakan langkah awal yang harus dilakukan sebelum melakukan tindakan yang lebih spesifik di kemudian hari, dengan tujuan untuk mengumpulkan data dan membentuk gambaran mental dari mitra pengobatan yang akan kita kerjakan nantinya untuk mencapai hasil yang diharapkan. Hasil terbaik. Observasi pertama yang berlangsung pada 6-8 Desember 2021 mengungkapkan bahwa guru SD di sekolah mitra telah mempraktekkan pengembangan sistem baru di sekolah ABL-DL (Platform Optimalisasi E-Learning Pemerintah Indonesia # Rumah Belajar) dan menggunakannya untuk mengajar dengan optimalisasi platform e-learning pemerintah Indonesia #Rumah Belajar, Anda dapat membuat kurikulum mutakhir untuk ruang kelas masa depan. Hal ini menarik karena memungkinkan tim Pengabdian untuk tetap berhubungan dan bekerja sama menuju tujuan kami meningkatkan kesadaran tentang nilai memperkenalkan siswa sekolah dasar ke Melalui serangkaian pelatihan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan secara progresif untuk sekolah mitra, siswa akan dapat terlibat dalam pembelajaran online mandiri. Dalam hal pendidikan di era digital, ruang kelas campuran merupakan langkah maju yang signifikan dalam proses pembaruan teknis, yang memungkinkan siswa memanfaatkan semua peluang pendidikan dengan sebaik-baiknya (Ghufron et al., 2022).

Prinsip sekolah mitra telah berkomitmen untuk menghadiri sesi pelatihan tatap muka untuk "masa depan yang cerdas." Hal ini dimaksudkan agar dengan bantuan penelitian ini Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya dapat menjalin silaturahmi dengan sekolah mitra di masa yang akan datang. Aplikasi Sekolah Literasi Digital yang diharapkan dapat dikembangkan dengan pendekatan ini berpotensi untuk dikembangkan menjadi sistem media pembelajaran berbasis online. Hal ini akan membuat lebih mungkin bahwa administrator sekolah akan tertarik pada pelatihan ini. Untuk mengajarkan siswa bagaimana menjadi warga digital yang mahir, banyak sekolah mengadopsi pendekatan sistem platform untuk menerapkan E-Learning cerdas (Andiyanto, 2021; Subakti et al., 2021).

Selain itu, tim pengabdian masyarakat di UNUSA berencana untuk melatih guru di dua mitra pada program Smart Future Classroom berbasis Aplikasi Sekolah Literasi Digital dengan harapan keterampilan baru ini dapat menambah khazanah pengetahuan. sudah tersedia untuk siswa mereka di lima bidang studi yang berbeda (sains, ilmu sosial, kewarganegaraan, matematika, dan ilmu implementasi). Implementasi blended learning di sekolah dasar dan menengah sangat penting dan berpengaruh dalam bentuk keterampilan akulturasi digital yang berkontribusi pada inovasi pendidikan (Rulyansah et al., 2017).

2. Metodologi dan Ketersediaan Keahlian Pengajaran Kelas Berbasis Konten Digital Interaktif (Optimization Platform Indonesia)

Pelatihan program *Smart Future Classroom* yang berbasis Aplikasi Sekolah Literasi Digital menjadi fokus utama dari solusi yang disampaikan pada hari pertama acara. Pelatihan ini dirancang untuk guru sekolah dasar dan dimaksudkan untuk mempromosikan gerakan literasi sekolah atas nama mitra. Kegiatan pertama disebut Sosialisasi, dan dirancang untuk membiasakan siswa dengan perangkat lunak Smart Future Classroom sehingga selanjutnya dapat berfungsi sebagai pendekatan. Aktivasi civitas akademika sekolah melalui “Kampanye Gerakan Sekolah Literasi Digital”, “Kampanye Pendidikan Gadget”, dan “Gerakan Pendidikan Indonesia Positif” merupakan tujuan dari Program Kelas Masa Depan Cerdas, yang meliputi pelatihan literasi digital bagi guru SD dan pengenalan dari program itu sendiri. Karakteristik Sistem yang diwakili oleh ikon sekolah terlampir adalah sebagai berikut: PBM berhasil dan menghasilkan output SDM berkualitas tinggi ketika memanfaatkan platform *e-learning* yang dikenal sebagai Rumah Belajar secara optimal, yang dikelola oleh pemerintah Indonesia. Lembaga asosiasi melihat ini sebagai perkembangan positif. Diyakini juga bahwa kerja tim

pengabdian masyarakat UNUSA untuk mengoptimalkan PBM dari platform e-learning pemerintah Indonesia, #Rumah Belajar, akan memungkinkan pengembangan kompetensi baru pada guru yang bekerja dengan organisasi tersebut. Pada tanggal 15 dan 16 Februari 2021, akan ada kegiatan sehari penuh yang dimulai pada pukul 08.00 dan berakhir pada pukul 12.00. Blended learning adalah metode yang menjanjikan untuk meningkatkan pendidikan sekolah dasar, tetapi perlu dukungan pemerintah untuk mencapai potensinya (Andalas et al., 2021; Arraniri et al., 2021).

3. Mendukung Gerakan Literasi Sekolah Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0 dengan Bantuan Aplikasi Literasi Digital (Optimasi Platform E-Learning Pemerintah Indonesia #Rumah Belajar) merupakan tujuan ketiga dari program Smart Future Class, yang diperuntukkan bagi guru sekolah dasar. Metode Workshop dan Pelatihan Guru Sekolah Literasi Digital Berbasis Aplikasi Kelas Masa Depan Cerdas: Menjawab Tantangan Gerakan Literasi Sekolah.

Setelah acara Januari, pada bulan Februari, mitra akan berpartisipasi dalam seminar dan pelatihan untuk belajar tentang sistem E-Learning dan literasi digital, menginstruksikan dan memberikan informasi mendasar, dan mengembangkan produk media pembelajaran berbasis pendidikan digital baru dengan tujuan mempromosikan budaya literasi. Program pelatihan ini akan diselenggarakan oleh Yayasan Guru Sekolah bagi sekolah mitranya dalam rangka membina pengembangan tenaga pendidik yang inovatif di dalam kelas.

Sekolah mitra merasa senang dengan hasil lokakarya optimasi platform e-learning pemerintah Indonesia #Rumah Belajar yang berbasis Aplikasi Sekolah Literasi Digital. Mengenai kesesuaian media untuk tujuan pendidikan. Sekolah mitra telah memulai proses pengenalan platform yang berasal dari Aplikasi Sekolah Literasi Digital. Aplikasi Sekolah Literasi Digital dapat digunakan sebagai dasar pengajaran pada platform ini. Mereka melakukannya dengan menggunakan platform pengoptimalan e-learning pemerintah Indonesia #Rumah Belajar.

Langkah pertama dalam pelatihan kami adalah diskusi tentang fitur dan manfaat dari platform yang tersedia saat ini (dan gratis untuk digunakan), yang dituangkan dalam Aplikasi Sekolah Literasi Digital (Optimization Platform Indonesia). Di mana kebutuhan yang paling mendesak terletak pada beberapa item pertama yang tercantum di atas (E-Learning Pemerintah # Rumah Belajar), terutama memanfaatkan sekolah dengan lab komputer dan koneksi internet. Untuk mendapatkan hasil maksimal dari ini, Anda memerlukan seorang guru yang berinvestasi dalam keberhasilan siswa dan yang tahu bagaimana merencanakan dan meluncurkan program E-learning yang menggunakan studi berbasis ruang sebagai perpanjangan dari kelas. Jadwal Acara: Senin, 15 Maret 2021, 08.00 - 14.00.

4. Kegiatan dalam ranah pelatihan dengan tema “Strategi Sukses dan Efektif Implementasi Optimalisasi PBM Platform E-Learning Pemerintah Indonesia #Rumah Belajar”

Pada hari ketiga, para profesional dari fakultas Adiwiyata akan memimpin lokakarya dan menginstruksikan peserta tentang metode untuk mengoptimalkan kinerja program E-learning PBM melalui penggunaan sumber daya online terpusat yang ditempatkan di Ruang Belajar, setelah acara kedua, menggunakan fasilitas online Ruang Belajar (Ayus et al., 2021; Kurniawan & Rianto, 2021). Ini akan memberi para mitra panutan tentang bagaimana strategi diimplementasikan dengan cara yang sukses.

Sekarang telah mencapai fase ketiga dan terakhir dari rangkaian peristiwa. Tim pengabdian masyarakat UNUSA sesekali akan mengadakan kegiatan dengan pelatihan metode yang sudah terbukti penerapannya Optimalisasi PBM Platform E-Learning Pemerintah Indonesia # Rumah Belajar bersama lembaga mitra tahun ajaran ini. Pada pembelajaran kali ini siswa akan dikenalkan dengan E-learning melalui Aplikasi Sekolah Literasi Digital. Pelajaran akan dimulai dengan sesi pelatihan tentang metode paling efisien untuk mengoptimalkan platform e-learning pemerintah Indonesia, yang dapat mereka akses melalui #Rumah Belajar di setiap tingkat kelas.



Gambar 4 Kampanye literasi digital

Jika kita mengambil contoh siswa sekolah menengah, kita harus menjelaskan kepada mereka bagaimana platform pembelajaran online yang terinspirasi oleh Ruang Belajar yang akan mereka gunakan sebagai bagian dari kursus e-learning PBM mereka akan membantu mereka menjadi lebih terlibat dalam studi mereka (Supadi & Hartati, 2022). Tabel ini berfungsi terutama sebagai pengantar taktik dan metode efektif untuk mengadopsi PBM E-learning di tingkat sekolah menengah (kelas 4, 5, dan 6). Menurut Aplikasi Sekolah Belajar Online, guru harus dapat menggunakan sumber belajar yang tersedia untuk merencanakan pelajaran yang lebih menarik dan lebih efektif. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu terlebih dahulu menyusun desain pembelajaran, agar nantinya dapat memaksimalkan keberadaan barang media pembelajaran berbasis Aplikasi Sekolah Literasi Digital yang telah dihasilkan, kemudian memaksimalkan penerapannya melalui teknik yang berhasil dan efektif. Sebagai bagian dari proses adopsi PBM E-learning, tidak ada hambatan besar selama pelatihan kali ini, dan para pelajar dari universitas mitra ini memahami prinsip-prinsip yang diajarkan dengan mudah pada 15 Maret 2021 (Rijal, 2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelayanan prima kepada Sekolah Mitra telah diberikan sebagaimana dibuktikan oleh fakta bahwa tiga inisiatif utama sekarang sedang dilaksanakan dan mencapai semua tujuan yang diinginkan. Metode dan penyampaian pengetahuan Program Kelas Masa Depan Cerdas berlandaskan Aplikasi Sekolah Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar melalui kegiatan sosialisasi. (Acara sepanjang hari pada 15 Maret 2021, berlangsung dari pukul 8:00 hingga 12:00). Acara tersebut akan berlangsung pada tanggal 15 Maret 2021, mulai pukul 08.00 hingga 12.00 WIB. b. Optimalisasi E-Learning Platform Pemerintah Indonesia # Rumah Belajar, Workshop, dan Pendampingan untuk Masa Depan Cerdas Komputasi dasar menggunakan Software Sekolah Literasi Ict untuk Guru di Sekolah Dasar untuk Membantu Gerakan Literasi Sekolah dalam Menjawab Peluang Revolusi Industri Keempat.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.

REFERENCES

- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53.
- Andalas, E. F., Wuriyanto, A. B., & Setiawan, A. (2021). Menjadi Indonesia: Membangun Nasionalisme, Identitas Kultural, dan Religiositas Siswa Diaspora Indonesia di Singapura. *Internasionalisasi Bahasa Indonesia Perspektif Lintas Negara*, 128.
- Andiyanto, T. (2021). *Pendidikan dimasa covid-19*. RAIH ASA SUKSES.
- Arraniri, I., Purba, S., Kussanti, D. P., Lisnawati, T., Kurniawan, A., Putri, Y. D. S., Mulyati, S., Yudaningsih, N., Firmansyah, H., & Nanda, I. (2021). *Tantangan Pendidikan Indonesia Di Masa Depan*. Penerbit Insania.
- Ayus, A. D., Gusniwati, G., & Buhaerah, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Daring (E-Learning) terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Pi: Mathematics Education Journal*, 4(1), 31–36.
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70–80.
- Ghufron, S., Rulyansah, A., Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2022). Strategi Guru Membantu Siswa dalam Melakukan Penyesuaian Sikap: Studi pada Siswa Tahun Pertama Sekolah Dasar Pedesaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3524–3536.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Hadiono, Z. (2021). Kegiatan Belajar Daring Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMA Negeri I Sungailiat. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER) e-ISSN 2721-9666*, 2(1), 11–48.
- Kurniawan, M. R., & Rianto, S. (2021). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Kedisiplinan di Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Berbasis E-Learning. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2b), 872–882.
- Kusumadewi, S., Kurniawan, R., & Wahyuningsih, H. (2019). Implementasi Sistem Informasi Posyandu Berbasis Web dan Android di Desa Bimomartani. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(2), 351–359.
- Mahayoni, N. M. S. (2020). Penggunaan aplikasi zoom meeting pada pembelajaran agama hindu di masa pandemi. *Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hindu*, 3(1), 47–53.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Rijal, A. (2022). *Mengembangkan e-Learning Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD Berbasis Aplikasi Moodle Program Studi PGSD*. Syiah Kuala University Press.

- Rulyansah, A., Asmarani, R., & Mariati, P. (2022). Peningkatan Creative Thinking melalui Creative Problem-Solving Berorientasi Multiple Intelligence: Kajian pada Bidang Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 109–115.
- Rulyansah, A., Asmarani, R., Mariati, P., & Rahmawati, N. D. (2022). Kemampuan Guru Junior dalam Mengajarkan Proses Berpikir untuk Menyelesaikan Soal Cerita Sederhana: Studi pada Guru Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 203–213.
- Rulyansah, A., Hasanah, U., & Wardana, L. A. (2017). *Model Pembelajaran Brain based Learning Bermuatan Multiple Intelligences*. LPPM IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Rulyansah, A., & Hayukasari, D. N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa Kelas II Semester Ganjil di SDN Ambulu I Sumberasih–Probolinggo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 84–91.
- Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Hasanah, I. U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 53–59.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285–312.
- Subakti, H., Watulingas, K. H., Haruna, N. H., Ritonga, M. W., Simarmata, J., Fauzi, A., Ardiana, D. P. Y., Rahmi, S. Y., Chamidah, D., & Saputro, A. N. C. (2021). *Inovasi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sulianta, F. (2020). *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies*. Feri Sulianta.
- Supadi, M., & Hartati, M. P. D. S. (2022). *SAC: School Absorptive Capacity Dalam Penerapan Pendidikan 4.0*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).

