

**Pendampingan pengembangan keterampilan Guru Madrasah untuk pembuatan konten pembelajaran digital**Aceng Jaelani<sup>1</sup>, dan Heru Mudiyanto<sup>2</sup><sup>1,2</sup>, **Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon**\*[acengjaelani@syekhnurjati.ac.id](mailto:acengjaelani@syekhnurjati.ac.id)**ABSTRAK**

Guru dituntut untuk bisa beradaptasi dalam pembelajaran di era digital ini. Oleh karena itu, Guru harus memiliki keterampilan pembelajaran salah satunya yaitu membuat konten pembelajaran digital. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk melakukan Pendampingan pengembangan keterampilan guru madrasah untuk pembuatan konten pembelajaran digital. Metode pengabdian yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode ABCD (Asset Based Community Development). Adapun target pengabdian ini adalah Guru MI/SD, MTs/ SMP, dan MA / SMA di Indonesia dengan jumlah peserta 75 guru dari berbagai daerah. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa : 1) Pelaksanaan Pengabdian sudah sesuai dengan metode ABCD yaitu Discovery (Pengkajian), Dream (Impian), Design (prosedur), Define (Pemantapan Tujuan) dan Destiny (Self Determination). 2) Setelah dilakukan pelatihan, sebanyak 47 % peserta telah membuat konten pembelajaran digital.

**Kata Kunci :** pembelajaran digital, guru madrasah, konten pembelajaran digital.

**ABSTRACT**

Teachers are required to be able to adapt in learning in this digital era. Therefore, teachers must have learning skills, one of which is creating digital learning content. The purpose of this service is to provide assistance for the development of madrasah teacher skills for the creation of digital learning content. The service method used in this service is the ABCD (Asset Based Community Development) method. The target for this service is MI / SD, MTs / SMP, and MA / SMA teachers in Indonesia with 75 teacher participants from various regions. The results of this dedication show that: 1) The implementation of the Community Service is in accordance with the ABCD method, namely Discovery (Study), Dream (Dream), Design (procedure), Define (Strengthening Goals) and Destiny (Self Determination). 2) After the training, as many as 47% of participants have created digital learning content.

**Keywords:** digital learning, madrasa teacher, digital learning content.

**Articel Received:** 29/03/2023 **Accepted:** 30/09/2023

**How to cite:** Jaelani, A., & Mudiyanto, H. (2023). Pendampingan pengembangan keterampilan Guru Madrasah untuk pembuatan konten pembelajaran digital. *Abdimas Siliwangi*, Vol 6 (3), 780-792. doi: 10.22460/as.v6i3.21242

---

**A. PENDAHULUAN**

Pada era digital ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Hal ini dikarenakan dunia memasuki industry 4.0 dimana teknologi menjadi hal yang paling mendasar didalamnya. Revolusi 4.0 digunakan oleh pemerintah Jerman untuk memajukan bidang industry yang ada saat itu ke tingkat selanjutnya dengan adanya bantuan dari teknologi. Akan tetapi pada prosesnya revolusi industry juga mewakili

pergeseran sosial, politik, dan ekonomi dari era digital akhir 1990-an dan awal 2000-an ke era konektivitas tertanam yang dibedakan oleh penggunaan teknologi yang serba guna dan umum di seluruh masyarakat (misalnya metaverse) yang mengubah cara kita mengalami dan mengetahui dunia di sekitar kita (Lee, dkk. 2018).

Ketika dunia mengalami perubahan era, ada banyak hal yang juga mengikutinya atau dengan kata lain, perubahan terjadi pada beberapa sektor kehidupan. Namun, bukan sekedar perubahan yang terjadi namun tantangan pun ikut mengiringinya. Revolusi industri 4.0 merubah banyak aspek kehidupan dengan membawa generasi sekarang ke dalam literasi digital. Era digital sudah menyatu dengan kondisi masyarakat saat ini. Tenaga kerja dalam semua bidang pada era Revolusi Industri 4.0 dituntut memiliki keterampilan digital, seperti dalam bidang pembangunan, ekonomi dan dalam bidang pendidikan (Sagita & Khairunnisa, 2019). Pendidikan sebagai pondasi peradaban tentu perlu menopang perubahan tersebut. Perlu adanya perubahan metode, model, dan media yang menampung era digital tersebut.

Para ahli sudah memperkirakan bahwa praktik pembelajaran berada diambang perubahan besar pada awal tahun 2000 (Baynton 2001, Rosenberg 2001, Higgins 2002, Burns et al 2001, and Dobbs 2000). Banyak permasalahan dan tantangan yang tidak bisa dipecahkan melalui pembelajaran konvensional dan solusi dari permasalahan itu tampaknya adalah integrasi teknologi ke dalam pendidikan (Asgarkhandi, 2004). Tantangan yang dihadapi oleh guru saat ini mungkin sama sekali berbeda dari guru di masa lalu (Afrianto, 2018; Isjoni et al., 2019). Untuk menjawab tantangan dan peluang di era pendidikan digital, guru harus mempunyai skillset pembelajaran digital. Keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi era digital menurut Ibda (2018) meliputi literasi data, literasi teknologi, dan literasi sumber daya manusia atau humanisme. Keterampilan tersebut akan sangat dibutuhkan di dalam pembelajaran di era digital.

Selain kualifikasi akademik, guru harus memenuhi kompetensi guru (Mahdiansyah dan Rahmawati, 2014). Guru di era kemajuan teknologi sangat pincang apabila tidak menyelaraskan kompetensinya. salah satu indikator guru ideal memiliki kompetensi digital. Guru yang mampu menjawab tantangan zaman adalah mereka yang melek TIK, literasi digital, juga menguasai teknologi secara teoretis dan praktis. Pembelajaran di sekolah saat ini membutuhkan “guru digital”. Figur ini benarbenar paham TIK dan literasi

digital. Meski pembelajaran berbasis TIK juga memiliki kelemahan dan kelebihan, namun hal itu justru membuat siswa semakin rajin mencari, mengolah, dan menganalisis masalah untuk menemukan solusi.

Menyiapkan guru digital tentu tidak dapat diwujudkan dalam waktu singkat. Perlu proses dan waktu yang panjang untuk melakukannya. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan mengenai skillset pembelajaran digital dan pembuatan platform untuk guru sebagai wadah mereka berkarya dan melakukan pembelajaran dengan muridnya. Melalui kegiatan PKM ini diharapkan mampu memberikan pelatihan mengenai keterampilan yang dibutuhkan di era pendidikan digital dan mampu membuat platform untuk guru berkarya.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Pembelajaran Digital**

Pembelajaran digital merupakan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media digital dalam kegiatan pembelajarannya, dengan tujuan siswa dapat belajar tanpa dibatasi dengan jarak, ruang, dan juga waktu. (Munir, 2017; Suciati, 2018; Schwartzbeck & Wolf, 2012; Holzberger, 2013; Hockly, 2012; Suhonen, 2005; Basak, S.K., Wotto, M., Belanger, P, 2018).

Pembelajaran digital bisa memiliki fungsi tersendiri dalam kegiatan pembelajaran. Munir (2017) mengemukakan bahwa terdapat tiga fungsi pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai suplemen, komplemen, dan substitusi.

Sebagai fungsi suplemen, pembelajaran digital digunakan hanya sebagai tambahan pembelajaran konvensional. Pembelajaran digital digunakan sebagai bahan pengayaan oleh guru kepada siswa. Sehingga siswa boleh memilih menggunakan pembelajaran digital atau tidak. Sebagai fungsi suplemen, pembelajaran digital akan sangat efektif dalam menambah pengetahuan dan wawasan siswa. Karena siswa bisa secara fleksibel mengakses materi tambahan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Sebagai fungsi komplemen, pembelajaran digital digunakan sebagai pelengkap dari pembelajaran konvensional. Pembelajaran digital sebagai fungsi komplemen digunakan secara bersamaan dengan pembelajaran konvensional. Sebagai contoh Ketika pembelajaran matematika, selain menggunakan alat peraga, guru juga menggunakan

aplikasi pembelajaran di dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital dapat beriringan dengan pembelajaran konvensional.

Sebagai fungsi substitusi, pembelajaran digital digunakan sebagai pengganti dari pembelajaran konvensional. Hal ini banyak terjadi Ketika masa pandemic covid 19 dimana pembelajaran berubah menjadi pembelajaran digital dikarenakan larangan pembelajaran secara tatap muka. Pembelajaran digital secara penuh juga bisa kita lihat pada online course yang beredar sekarang. Dalam online course tersebut, siswa secara penuh menggunakan pembelajaran digital melalui LMS sehingga siswa tidak perlu melakukan tatap muka dalam pembelajaran.

Melaksanakan pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri dibanding pembelajaran lainnya. Kelebihan dari pembelajaran digital menurut Lowe, D., Galhotra, B., Ahuja, Y (2020) yang mengemukakan bahwa terdapat delapan kelebihan yang didapatkan ketika menggunakan pembelajaran digital yaitu scalable, strategic, accesible, blended, integrated, experiential, relevant, measurable.

## 2. Keterampilan Membuat Konten Pembelajaran Digital

Digital Secara garis besar membuat konten pembelajaran merupakan sebuah skill yang harus dimiliki oleh seorang guru. Siswanto (2010) mengatakan bahwa keterampilan dasar mengajar berkaitan dengan teknik mengajar. Setiap guru harus memiliki dan menguasai keterampilan dasar tersebut. Adapun salah satu keterampilan dasar seorang guru dalam mengajar yaitu keterampilan dalam menyediakan dan menggunakan media pembelajaran, (pratiwi, CP dan Ediyono, S ; 2019).

Senada dengan pernyataan diatas, Dwi Astuti (2021) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran digital, guru harus memiliki 5 digital skill yang harus dikuasai yaitu : a) Informasi dan literasi data, b) Komunikasi dan Kolaborasi, c) Kemampuan menciptakan konten digital, d) Keamanan, e) Kemampuan memecahkan dan mengatasi persoalan secara teknis.

Dari pendapat Dwi Astuti diatas, salah satu skill yang harus dikuasai guru adalah kemampuan menciptakan konten digital. Konten digital adalah materi akademik berkualitas tinggi yang disampaikan melalui teknologi dan bukan hanya teks PDF atau presentasi Power Point. Konten pembelajaran digital sangat luas mencakup aplikasi interaktif, literatur klasik, game edukasi, hingga video pembelajaran. (Georgiagov,tt).

Dengan guru bisa memiliki skill pembuatan konten pembelajaran digital, diharapkan guru bisa menjadi “guru digital” yang mampu menjawab tantangan zaman.

### **C. METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah ABCD (Asset Based Community Development). Pemberdayaan masyarakat dengan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) merupakan sebuah pendekatan yang menjadikan potensi sebagai kekuatan dalam pengembangan sebuah masyarakat. Melalui pendekatan Pengembangan Masyarakat Berbasis Aset (Assets Based Community Development/ABCD) ini secara berkelanjutan dapat membentuk kemandirian masyarakat dalam meningkatkan potensi dan kemampuannya (Nuri Isnaini, 2016).

Program ABCD ini lebih menekankan pengembangan masyarakat berbasis aset, yakni dengan menggunakan aset yang diunggulkan guna meningkatkan keberdayaan masyarakat. Masyarakat yang berdaya adalah masyarakat yang dapat mencukupi kebutuhannya dan menyelesaikan urusannya sendiri, karena hakikat pemberdayaan adalah untuk menjadikan masyarakat sadar akan masalah dan dapat menyelesaikan melalui kemampuan yang ada. Pengertian pemberdayaan masyarakat sebagaimana dijelaskan Menurut Wuradji (dalam Muslim, 2008) adalah proses penyadaran masyarakat yang dilakukan secara transformatif, partisipatif dan berkesinambungan melalui peningkatan kemampuan dan bertujuan untuk menangani berbagai persoalan hidup supaya tercapai cita-cita yang diharapkan. Tanggung jawab utama dalam implementasi program pengembangan masyarakat adalah keberdayaan masyarakat itu sendiri atau memiliki daya, kekuatan atau kemampuan. Kekuatan tersebut dapat dilihat dari aspek fisik dan material, ekonomi, kelembagaan, kerjasama, kekuatan intelektual dan komitmen bersama atas prinsip-prinsip pemberdayaan (Widjayanti, 2011).

Secara konsep aset dibagi dengan nyata (tangible) dan tidak nyata (intangible), masing-masing tipe aset tersebut dapat dikategorisasikan (dalam semua hal kategori) sebagai sesuatu yang nyata dan tidak nyata (Sherraden, 2006). Dalam penelitian ini, aset yang akan digunakan adalah aset intangible yaitu potensi dan keterampilan yang dimiliki oleh Guru Madrasah. Pengabdian yang dilakukan akan menggali potensi dan

keterampilan guru Madrasah kemudian mengembangkannya ke arah pembelajaran digital.

Pengabdian ini bersifat online sehingga dapat diikuti oleh guru dari berbagai pelosok di Indonesia. Berdasarkan data yang ada, terdapat 75 orang guru yang mengikuti program pengabdian ini dan berasal dari Cirebon, Kuningan, Majalengka, Purwokerto, Padang Pariaman, Semarang, Surabaya dan kota lainnya di Indonesia. Waktu pelaksanaan program pengabdian ini dimulai dari bulan Juli dalam sosialisasi, pembuatan video materi pengabdian dan pembuatan website. Sedangkan jadwal pelatihan dan pendampingan pengembangan keterampilan guru madrasah untuk pembuatan konten pembelajaran digital kepada guru-guru sendiri dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus – 17 September 2022.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada program pengabdian ini adalah dokumentasi, angket, dan observasi. Dokumentasi dilakukan baik dalam bentuk surat menyurat mengenai program pengabdian, serta dokumentasi berupa foto dan video pelaksanaan pendampingan pengembangan keterampilan guru madrasah untuk pembuatan konten pembelajaran digital. Angket digunakan sebagai alat untuk mengetahui skill dan potensi yang akan dikembangkan pada guru yang mendaftar program pengabdian. Observasi yang digunakan dalam program pengabdian ini hanya sebatas keaktifan peserta dalam pelaksanaan program pengabdian beserta pengumpulan pembuatan konten pembelajaran digital.

Analisis data yang digunakan dalam program pengabdian ini adalah triangulasi metode, triangulasi teori, dan triangulasi sumber data. Norman K. Denkin dikutip oleh Mudjia Rahardjo (2012) mendefinisikan triangulasi sebagai gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Dalam pengabdian ini penulis menggunakan metode dokumentasi, observasi, dan angket. Triangulasi teori dalam pengabdian ini adalah dengan membandingkan hasil pengabdian dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Dalam kasus ini,

selain melalui angket dan observasi, peneliti menggunakan , dokumen tertulis, arsip, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan foto atau video.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### 1. Hasil Penelitian

###### a. Pelaksanaan Program Pengabdian

Kegiatan program pengabdian yang dilakukan tim dengan guru-guru dari SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA dari berbagai daerah di Indonesia dimulai pada tanggal 18 Agustus – 17 September 2022. Kegiatan dimulai dengan pendaftaran peserta dari bulan Juli sampai 17 Agustus 2022 dan berlanjut sampai pelaksanaan pendampingan dan pelatihan untuk guru-guru.

Pengabdian ini berdasarkan Proses yang dimiliki dalam model pengembangan masyarakat berbasis aset atau yang lebih dikenal ABCD. Model ini mempunyai beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaannya, yaitu *Discovery* (Pengkajian), *Dream* (Impian), *Design* (prosedur), *Define* (Pemantapan Tujuan) dan *Destiny* (*Self Determination*).

Pada tahap discovery hal yang pertama dilakukan dalam program pengabdian ini adalah mencari guru sebagai peserta. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan pemberitahuan ke guru-guru di sekitar Cirebon berdasarkan grup guru yang ada. Sosialisasi juga dilakukan dengan menggunakan media social. Peneliti juga melakukan Kerjasama dengan kampus guru Indonesia untuk melakukan sosialisasi program ini ke guru-guru di seluruh Indonesia. Sosialisasi dilakukan dengan menggunakan social media kampus guru Indonesia, email marketing, dan juga wa marketing. Setelah melakukan sosialisasi pada tahap awal, proses selanjutnya adalah melakukan pendaftaran peserta melalui google form yang sudah disediakan. Tercatat ada 75 guru yang mengikuti program pengabdian ini. Guru-guru tersebut berasal dari berbagai daerah di Indonesia seperti Cirebon, Kuningan, Majalengka, Brebes, Selorejo, Purwokerto, Padang Pariaman, Semarang, Surabaya, dan kota lainnya.

Proses selanjutnya adalah dream. Pada tahap ini tim berusaha mendengarkan dan menganalisis harapan dari guru-guru yang mengikuti program pengabdian ini. Selain menganalisis hasil angket yang sebelumnya, proses ini dilakukan dengan mengadakan adanya diskusi pada saat pembukaan program pengabdian pada tanggal 19 Agustus 2022. Pembukaan program pengabdian yang dilakukan melalui zoom meeting selain

untuk membangun komunikasi awal, hal tersebut juga dilakukan untuk mendengarkan harapan-harapan dari guru-guru yang mengikuti program pengabdian. Pada tahap ini juga dibuat grup wa untuk mengorganisasikan guru-guru dalam pelaksanaan pengabdian ini. Grup wa juga sebagai tempat diskusi dan sebagai wadah membentuk komunitas yang baru bagi guru-guru yang terlibat dalam program pengabdian ini.

Setelah mengetahui harapan-harapan dari guru-guru yang terlibat dalam program pengabdian ini, Langkah selanjutnya adalah design atau merancang kegiatan untuk memenuhi harapan guru-guru tersebut. Pada tahap ini, tim pengabdian merencanakan pelatihan dan pendampingan yang cocok untuk guru-guru yang mengikuti program pengabdian. Tim merancang materi, metode, dan juga modul pelatihan dan pendampingan. Diputuskan bahwa program pengabdian ini dilakukan dengan cara online melalui berbagai media seperti website, video conference, dan juga wa grup.

Pada tahap define, dilakukan pelatihan dan pendampingan dari tanggal 19 Agustus 2022- 17 September 2022. Pelatihan ini menggunakan media video pembelajaran yang berada di website dan juga video conference . Pada tahap ini tim sudah membuat website yang dapat digunakan untuk memberikan materi workshop. Pelatihan dan pendampingan ini dibagi menjadi 3 workshop. Workshop pertama dilaksanakan pada tanggal 22-27 Agustus 2022. Pelatihan ke dua, guru-guru dapat mengakses materi di website dari tanggal 29 Agustus 2022 – 2 September 2022. Workshop ketiga dilakukan pada tanggal 17 September 2022.



Gambar 1. Video Materi Workshop di Website

Langkah terakhir dalam program pengabdian ini adalah melaksanakan kegiatan yang sudah disepakati untuk memenuhi harapan guru-guru dalam pemanfaatan potensinya. Pada Langkah ini guru-guru membuat konten pembelajaran digital berupa video

pembelajaran. Guru- guru langsung mempraktekkan hasil belajar mereka pada workshop-workshop sebelumnya dengan membuat konten pembelajaran digital.

#### b. Pembuatan Platform Kelas Online

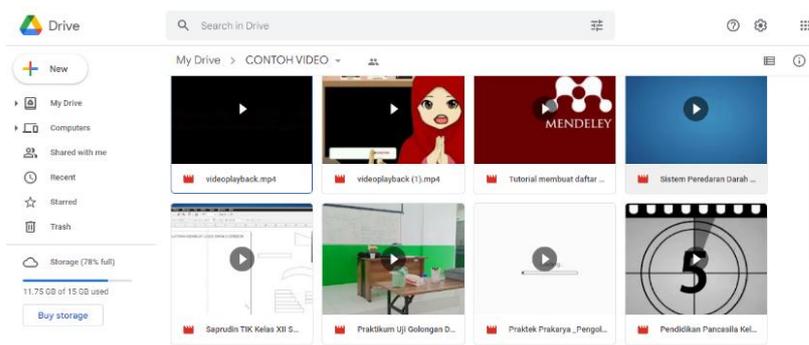
Pembuatan platform Kelas Online Untuk guru dilakukan dengan pembuatan website yang menjadi sumber belajar untuk guru. Pembuatan website selain bertujuan sebagai media belajar guru dalam program pengabdian ini, website ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai tempat untuk menampilkan karya – karya mereka berupa konten – konten pembelajaran digital. Bahkan diharapkan website ini sebagai platform guru – guru membuat kelas online mereka. Tentunya dalam tahap ini hal tersebut belum terlaksana, namun harapannya kedepannya guru dapat mempublish kelas online yang mereka buat di website [sinuacademy.com](http://sinuacademy.com) ini.



Gambar 2. Website Pelatihan

#### c. Pembuatan Konten Pembelajaran Digital

Setelah mendapatkan pelatihan dan pendampingan dalam program pengabdian ini, guru-guru telah mampu membuat konten pembelajaran digital. Meskipun jumlah guru yang membuat konten pembelajaran digital hanya sebanyak 47 %, namun hal tersebut dirasa sudah meningkat dari awalnya dimana guru-guru yang mengikuti program ini masih sedikit yang memiliki kemampuan dalam membuat konten pembelajaran digital. Terlebih lagi dalam segi kualitas konten pembelajaran digital berupa video pembelajaran terjadi peningkatan kualitas tampilan video yang terjadi setelah guru-guru mengikuti program pendampingan ini.



Gambar 3. Konten Pembelajaran Digital Buatan Guru-Guru

## 2. Pembahasan

Analisis data yang digunakan dalam program pengabdian ini adalah triangulasi metode, triangulasi teori, dan triangulasi sumber data. Norman K. Denkin dikutip oleh Mudjia Rahardjo (2012) mendefinisikan triangulasi sebagai gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda.

Berdasarkan hasil pengabdian, terdapat beberapa temuan dalam pelaksanaan program pengabdian. Dalam pelaksanaan program pengabdian, dianalisis bahwa pelatihan menggunakan website dan video pembelajaran yang digunakan dalam program pengabdian ini memiliki beberapa keuntungan yang dirasakan oleh guru. Keuntungan yang pertama adalah waktu dan tempat pelatihan yang fleksibel. Keuntungan selanjutnya dari pelatihan menggunakan website dan video pembelajaran adalah video materi pelatihan dapat diulang. Hal ini sangat memudahkan bagi guru sepuh dan guru yang kesulitan ketika menghadapi materi rumit yang sangat teknis.

Berbagai keuntungan diatas senada dengan apa yang disampaikan oleh Lowe, D., Galhotra, B., Ahuja, Y (2020) yang mengemukakan bahwa terdapat delapan kelebihan yang didapatkan ketika menggunakan pembelajaran digital yaitu scalable, strategic, accesible, blended, integrated, experiential, relevant, measurable. Ketiga keuntungan yang telah disebutkan sebelumnya termasuk ke dalam kategori scalable, dan accesible.

Dalam program pengabdian ini juga terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya. Hal ini bisa menjadi bahan evaluasi dan pembelajaran untuk ke depannya. Kekurangan dalam program pengabdian yang dilakukan dapat dilihat dari rendahnya partisipasi guru-guru ketika kegiatan live video conference. Rata-rata kehadiran guru-guru berkisar 45 – 70 % dari total peserta. Hal ini berimbas juga terhadap

pengerjaan tugas akhir yaitu berupa pembuatan konten pembelajaran digital yang hanya dikerjakan oleh 47 % peserta program pengabdian.

Banyak hal yang menyebabkan kurangnya keaktifan peserta program pengabdian baik dari segi teknis dan non teknis. Dari segi teknis hambatan seperti kendala sinyal, erornya website, gangguan saat video conference dan lain sebagainya membuat peserta kurang antusias dalam mengikuti dan menghadiri program pengabdian.

Kekurangan diatas senada dengan apa yang diungkapkan oleh nurdin (2021) yaitu terdapat kekurangan dalam pembelajaran daring seperti 1) Interaksi yang kurang antara pengajar dan peserta didik, 2) Pembelajaran daring lebih condong ke bisnis daripada aspek sosial dan akademik, 3) Pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih ke tugas yang diberikan guru melalui materi yang diberikan, 4) Pengajar dituntut untuk lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT, 5) Siswa yang kurang mempunyai motivasi belajar cenderung gagal, 6) Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon, dan komputer.

Selain terdapat beberapa kekurangan diatas, ditemukan pula bahwa dalam pelaksanaan program pengabdian ini, guru-guru masih tidak terbiasa dengan pembelajaran atau workshop dengan menggunakan website dan video pembelajaran. Guru-guru tidak terbiasa belajar mandiri dengan lerning vido yang diberikan. Mereka terbiasa didampingan dan diarahkan ketika mendapatkan workshop sebelumnya. Tentunya hal ini membutuhkan pembiasaan. Karena memang guru-guru yang terlibat dalam program pengabdian ini berusia 35- 60 yang termasuk kategori Digital Immigrant yaitu orang – orang yang lahir sebelum era digital muncul.

Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Li, Y., Wang, Q., Lei, J. (2020) yang mengemukakan bahwa digital immigrant kurang bisa mengintegrasikan teknologi dai dalam proses pembelajaran. Mereka tidak tahu bagaimana menggunakan teknologi sebagai sumber belajar atau bahan ajar. Tentunya perlu pembiasaan dan pelatihan yang berkelanjutan untuk mengubah kebiasaan dan mindset seperti ini.

## **E. KESIMPULAN**

1. Pelaksanaan Program Pengabdian ini telah sesuai dengan metode yang diinginkan yaitu ABCD dimana program pengabdian ini telah menyelesaikan 5 langkah yaitu

*Discovery* (Pengkajian), *Dream* (Impian), *Design* (prosedur), *Define* (Pemantapan Tujuan) dan *Destiny* (*Self Determination*).

2. Guru-guru telah mampu membuat konten pembelajaran digital. Meskipun jumlah guru yang membuat konten pembelajaran digital hanya sebanyak 47 %, namun hal tersebut dirasa sudah meningkat dari awalnya dimana guru-guru yang mengikuti program ini masih sedikit yang memiliki kemampuan dalam membuat konten pembelajaran digital.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, A. 2018. Being a Professional Teacher in the Era of Industrial Revolution 4.0: Opportunities, Challenges, and Strategies for Innovative Classroom Practices. *English Language Teaching and Research* 2(1).
- Asgharkandi, M.(2004). The Need for a Strategic Foundation for Digital Learning And Knowledge Management Solutions. *Electronic Journal On e-learning* volume 2 Issue 1 ( February 2004) 31-24.
- Astuti, D. ( 2021). Penerapan Digital Skill Oleh Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *SKULA : Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*. Vol 1(1), 2021. 107-114.
- Basak, S.K., Wotto, M., Belanger, P. (2018) . E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-Learning and Digital Media*. Sage Journals. Volume 15, Issue 4, July 2018, Pages 191-216.
- Baynton, D. (2001) "TRAINING TODAY Online Prerequisites: The Classroom Goes Global", *Training Magazine*, Volume 38, No. 1, January 2001.
- Burns, O.M., Case, T. and Dick, G.N. (2001) "Student Attitudes towards Distance Education: A Comparison of Views in Australia and the US", *Proceedings of the 12th Australian Conference on Information Systems*.
- Dobbs, K. (2000) "The State of Online Learning - What the Online World Needs Now: Quality", *Training Magazine*, Volume 37, No. 9, September 2000.
- Georgia.gov (tt). The Governor's Office of Student Achievement. Diakses dari <https://gosa.georgia.gov/what-digital-learning>.
- Higgins, A. (2022). "E-Learnings Role in Bridging the Digital Divide in the APEC Region. [Online] [www.library.cqu.edu.au/conference/presentations/Higgins.pdf](http://www.library.cqu.edu.au/conference/presentations/Higgins.pdf).
- Ibda, H. 2018. Penguatan Literasi Baru pada Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0 . *JRTIE : Journal of Research and Thought of Islamic Education* ,1, 1– 21.
- Hockly, N. (2012). Substitute or redefine? *Modern English Teacher*, 21(3), 40-42.
- Holzberger, D., Philipp, A., & Kunter, M. (2013). How teachers' self-efficacy is related to instructional quality: A longitudinal analysis. *Journal of Educational Psychology*, 105(3), 774-786.

- Isjoni, A.Daud, & Azhar. 2019. Integrity and Performance of High School Teachers in Pekanbaru. *Indonesian Journal of Economics, Social, and Humanities* 1(1):51-57.
- Li,Y. Wang,Q.,Lei,J. (2020). Exploring Technology Professional Development Needs of Digital Immigrant Teachers and Digital Native Teachers in China. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, Vol.16 (3).
- Lowe, D., Galhotra, B., Ahuja, Y (2020). Leveraging Digital Learning Platforms for Competitive Advantage in Higher Education *Journal of Information Communication Technology and Digital Convergence*. Vol. 5 (1), June 2020. 48-57.
- Mahdiansyah dan Rahmawati, "Literasi Matematika Siswa Pendidikan Menengah: Analisis Menggunakan Desain Tes Internasional dengan Konteks Indonesia", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 20, No. 4, 2014, hlm. 468.
- Maulana, M. (2019). Asset-Based Community Development: Strategi Pengembangan Masyarakat Di Desa Wisata Ledok Sambu Kaliurang. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam* Vol. 4, No. 2, Desember 2019, hlm. 259-278.
- Muslim, A. (2008) . *Metodologi Pengembangan Masyarakat*. Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga. Munir.(2017)."Pembelajaran Digital". Bandung : Alfabeta.
- Nurdin (2021) Kendala Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di MIN 4 Bungo. *Jipti : Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*. Vol 2 (01), 2021. 25-33.
- Nuri Isnaini, R.(2016). Pengembangan Desa Mandiri Pangan Berbasis Pemberdayaan Masyarakat Sebagai Usaha Peningkatan Pendapatan. *Prociding Seminar Nasional*. 13 April 2016.
- Pratiwi , C.P. dan Ediyono, S. (2019). Analisis Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Menerapkan Variasi Pembelajaran. *Jurnal Sekolah Pgsd Fip Unimed*. Vol 4 (1), 2019. 1-8.
- Rossenberg, M.J. (2001). *Elearning*, Mc Graw Hill.
- Schwartzbeck, T.D & Wolf, M.A. (2012). *The Digital Learning Imperative: How Technology and Teaching Meet Today's Education Challenges*. New York: Alliance for Excellent Education.
- Sherraden, M.(2006). *Aset Untuk Orang Miskin Perspektif Baru Usaha Pengentasan Kemiskinan*. Jakarta : Pt Rajagrafindo Persada.
- Suciati. (2018). Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan*, Vol 19 (2), 2018.
- Suhonen J (2005) A formative development method for digital learning environments in sparse learning communities. PhD Thesis, University of Joensuu, Joensuu, Finland.
- Widjajanti, K.(2011)."Model Pemberdayaan Masyarakat". *Jurnal Ekonomi Pembangunan* Vol 12. No 1. Juni 2011.
- Widyaningsih, H.(2019). "Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata Dan Implikasinya Terhadap Sosial Budaya Di Desa Sendangagung, Minggir, Sleman". *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation* Vol 2. No 1.