

Peningkatan Kemampuan Digital Guru SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh

Meutia Handayani^{*1}, Devi Mulia Sari², Cut Yunina Eriva³

Naria Fitriani⁴, Hilmi Hilmi⁵, Mutia Arfiani⁶

^{1,2,3,4,5,6}, Politeknik Aceh

*e-mail: meutihandayani@politeknikaceh.ac.id

Abstract

Community service carried out by the Aceh Polytechnic service team in the form of a Digital Ability Training Workshop for SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh. This activity was carried out on 01 to 02 March 2022. Community service which was carried out for two days had the aim of providing training and assistance in applying digital learning methods using google classroom and google form. This was carried out by the community service team at the Aceh Polytechnic so that SD IT Hafizh Banda Aceh teachers, in the midst of the Covid-19 pandemic, could still carry out learning activities efficiently, effectively and creatively by utilizing information and communication technology.

Keywords : digital, technology, students

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim pengabdian Politeknik Aceh berupa Workshop Pelatihan Kemampuan Digital SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 01 s/d 02 Maret 2022. Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan selama dua hari ini memiliki tujuan untuk melakukan pelatihan dan pendampingan dalam mengaplikasikan metode pembelajaran digital dengan menggunakan google classroom dan google form. Hal ini dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat Politeknik Aceh agar para Guru SD IT Hafizh Banda Aceh, ditengah Pandemi Covid-19 ini tetap dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara efisien, efektif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Kata kunci: digital, teknologi, santri.

1. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu Pendidikan merupakan salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang baik. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien akan tercipta mutu pendidikan yang baik. Peran Guru sangat penting dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Guru dituntut untuk memiliki inisiatif yang tinggi dalam mengarahkan dan menilai Pendidikan. Seiring berkembangnya zaman, guru juga menyadari tantangan-tantangan yang ada khususnya di era yang sudah serba digital seperti saat ini. Setiap guru harus mampu menjawab tuntutan perkembangan zaman, dengan terus melakukan update informasi.

Perkembangan teknologi saat ini terus tumbuh dengan sangat signifikan dan semakin canggih. Hal ini telah membuat lahirnya era digital saat ini sehingga menyebabkan manusia memiliki ketergantungan terhadap teknologi. Indonesia menjadi negara yang setengah dari penduduknya merupakan pengguna internet. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada sekitar 143,26 juta penduduk Indonesia yang telah menggunakan internet, dari total populasi sebanyak 262 juta orang. Dengan kata lain ada sebesar 54,86 % penduduk Indonesia telah mengakses internet (Tim APJII, 2018). Pengguna social media di Indonesia mencapai 27.000.000 pengguna dan mengalami peningkatan sebanyak 34 %. Terbukti bahwa pengguna internet di Indonesia menggunakan *social media* sebagai sarana untuk mendapatkan informasi yang diperlukan Mileva(2018).

Dampak pandemi Covid-19 yang kini mulai merambah ke dunia pendidikan, dimana kebijakan pemerintah untuk membatasi aktivitas manusia di luar rumah dalam upaya membatasi antar banyak orang. Hal itu bertujuan untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Dengan

adanya kebijakan tersebut sekolah menerapkan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh atau pembelajaran daring. Model pembelajaran daring, ditengah pandemi covid-19, menuntut seorang guru untuk lebih kreatif mencari cara pembelajaran yang efektif.

Dewi, (2020:67) menjelaskan bahwa aplikasi yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran online antara lain melalui berbagai ruang diskusi seperti google classroom, whatsapp, kelas cerdas, zennius, quipper dan microsoft.

Salah satu perkembangan teknologi di lingkungan sekolah yang dapat memberi variasi dan membantu proses pembelajaran adalah dengan media *clasroom*. *Clasroom* di definisikan sebagai “platform pembelajaran campuran yang di kembangkan oleh google untuk sekolah yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas” (Corbyn, 2019). Media *Clasroom* dapat membantu para dewan guru dalam mempersiapkan kelas sesuai dengan mata pelajaran yang diampuh agar pemebelajaran bisa dilakukan secara efektif.

Google Classroom atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas google adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (paperless) (Iskandar dkk, 2020: 144). Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, Google Classroom juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman dalam Japar, 2019: 169). Menurut Wicaksono dan Rachmadyanti (2016) dalam Jurnal Seminar Nasional Pendidikan mengatakan bahwa pemanfaatan google classroom dapat melalui multiplatform yakni melalui komputer dan telepon genggam. Penggunaan google classroom akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, guru dan siswa dapat setiap saat bertatap muka melalui kelas online google classroom. Siswa juga dapat berperan aktif di dalam kelas online tersebut dengan cara belajar, menyimak, mengirim tugas, memberikan tanggapan, berdiskusi mengenai materi yang di sampaikan oleh guru.

Di era digital saat ini, guru harus mampu untuk menggunakan model pembelajaran daring. Para Guru SD IT Hafizh Cendekia juga dituntut untuk memiliki kemampuan pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut merujuk kepada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien

2. METODE

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ini meliputi beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatannya. Langkah pelaksanaan yang pertama adalah Pemilihan Sasaran. Pada awalnya tim pengabdian kepada masyarakat melakukan observasi di SD IT Hafidz Cendikia Banda Aceh. Kegiatan observasi ini adalah selain meninjau langsung lokasi objek juga memberikan sosialisasi terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ingin ditawarkan kepada objek untuk dapat berkerjasama dalam hal penyediaan peserta, penyediaan tempat yang mendukung untuk pelaksanaan kegiatan nantinya serta penyediaan peralatan yang diperlukan seperti laptop dan peraltan lainnya. Dalam hal ini metode yang digunakan kepada objek adalah metode pendekatan dan pemberian materi pelatihan digital seperti google clasroom untuk membantu kemjudahan proses pembelajran di objek nantinya. Setelah observasi dilakukan, melalui berbagai pertimbangan kelayakan maka diambil keputusan untuk memilih SD IT Tahfidz cendikia Banda Aceh ntuk menjadi mitra kerja sama dengan tim pengabdian kepada masyarakat.

Setelah mitra sasaran ditemukan, maka langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah yang dialami oleh mitra yang dalam hal ini adalah SD IT Tahfidz cendikia Banda Aceh. Identifikasi masalah yang telah diperoleh untuk selanjutnya dapat diberikan solusi yang ditawarkan kepada mitra atas persoalan yang mereka alami. Pada langkah ini maka dibuatlah suatu kegiatan Workshop Pelatihan Kemampuan Digital SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh.

Pelaksanaan workshop ini dilakukan di Politeknik Aceh dengan mengundang para peserta dari objek untuk melaksanakan pelatihan tersebut. Dalam *workshop* ini dihadiri sekitar dua puluh lima para guru SD IT Tahfidz Cendekia. Metode *workshop* ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan kepada para peserta. Setelah dari kegiatan *workshop* ini selesai maka ada kegiatan monitoring dan evaluasi antara mitra dan tim pengabdian kepada masyarakat selanjutnya untuk melihat hasil dari workshop yang telah dilaksanakan sebelumnya. Hal ini kesemuanya dilakukan dengan harapan dapat menjadi jalan keluar bagi mitra dalam menghadapi persoalan mereka selama ini.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada mitra. Kegiatan ini dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan awal pelaksanaan program dengan melakukan sosialisasi program dengan mitra dan melakukan survey lokasi.
2. Sebelum pelaksanaan pelatihan untuk para guru, diperlukan koordinasi untuk memastikan acara dengan mitra. Setelah mendapatkan masukan dari wawancara dengan mitra dan pencarian referensi untuk mendesain acara pelatihan. Tahap awal yang dilakukan adalah pembentukan panitia, pembuatan schedule acara, dan pembuatan term of references (TOR) untuk calon pemateri.
3. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan *workshop* untuk para guru yang diberikan oleh beberapa pemateri yang kompeten dalam bidangnya. Materi yang diberikan adalah bagaimana langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi google classroom.
4. Adanya kegiatan monitoring dan evaluasi atas hasil yang telah diperoleh setelah *workshop* dilaksanakan. Hal ini dilakukan dengan meninjau kembali para santri yang telah membuat merek yang dibuat secara menarik untuk dapat dipromosikan dan dipasarkan dengan menggunakan media digital atas ilmu yang telah didapatkan dalam workshop sebelumnya.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan digital untuk Guru SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh.

2.2 Solusi Permasalahan dan Target Luaran

Setiap pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan memiliki target yang diharapkan untuk dapat diberikan kepada setiap mitra. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi harus selalu diarahkan pada kegiatan yang dampak dan manfaatnya dapat secara langsung dirasakan oleh masyarakat pengguna (Ridwan, 2016).

Solusi dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Target atau luaran yang dihasilkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim pengabdian Politeknik Aceh ini adalah melakukan pelatihan Digital untuk guru SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh. Adapun solusi tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1 Permasalahan dan Solusi Permasalahan Bagi Mitra

No.	Permasalahan	Solusi	Luaran	Target
1	Kurangnya pemahaman penggunaan pembelajaran online	Pemaparan materi pembelajaran online	Pemahaman tentang pentingnya pembelajaran online	Sudah tercapai
2	Masih bingung dalam penggunaan proses mengajar dalam aplikasi google classroom	Membantu mitra cara pembuatan soal dan jawaban di google classroom	Tersedianya materi dan soal yang dikirimkan ke siswa	Sudah tercapai

2.3 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait tentang Peningkatan Kemampuan Digital SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh dilaksanakan pada tanggal 1-2 Maret 2022. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di Politeknik Aceh dengan rincian pelaksanaan dapat dilihat pada table 3.1 sebagai berikut;

Tabel 2 Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Selasa 01 Maret 2022	Selasa, 14.00- 16.30	Tim Pengabdian Politeknik Aceh tiba di Lokasi pengabdian dan diterima oleh SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh
	Selasa, 14.00- 16.30	-Perkenalan tim pengabdian Politeknik Aceh dengan para guru SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh -Pemaparan permasalahan yang dialami oleh para guru mengenai pembelajaran secara online. -Pemaparan kebutuhan yang diminta oleh para guru SD IT Hafizh Cendekia sesuai dengan kendala yang dihadapi selama ini.
		- Membahas teknis pengabdian masyarakat yang akan dilakukan kepada SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh
Rabu 02 Maret 2022	14.00- 16.30	Tim Pengabdian Politeknik Aceh memberikan pelatihan Digital kepada para Guru SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh
		Tim pengabdian Politeknik Aceh membantu mitra dalam membuat soal dan jawaban di google classroom.

Mitra Pengabdian Kepada Masyarakat adalah para guru SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung dalam keadaan pandemic COVID 19, maka kegiatan dilaksanakan dengan mengikuti protokol kesehatan selama masa pandemi. Protokol kesehatan yang diikuti adalah untuk tidak terlalu ramai pada kegiatan ini dan tetap memperhatikan *social distancing* serta tetap selalu menggunakan masker sesuai arahan kesehatan untuk setiap orangnya. Mitra terlibat secara keseluruhan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam empat tahap yaitu: (1) Pemaparan permasalahan mitra, diisi dengan diskusi (2) Persiapan, berupa penyiapan materi yang dibutuhkan mitra terkait dengan permasalahannya, (3) Pelatihan dan pendampingan, meliputi penyampaian materi, tanya jawab dan studi kasus, dan (4) Monitoring dan Evaluasi.

Pada tahap persiapan ini, tim pengabdian menemui mitra yaitu Ketua Yayasan SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh untuk memperoleh informasi dan berdiskusi mengenai permasalahan yang dialami oleh para guru selama ini, terutama penggunaan media digital online.

Pada tahap ini disampaikan materi pembelajaran online Google Classroom. Setelah adanya penyampaian materi selanjutnya dilakukan diskusi tanya jawab dengan objek pengabdian. Diskusi ini berupa cara mengajarkan Langkah-langkah penggunaan Google Classroom sampai dapat difahami dan di praktikkan oleh peserta.

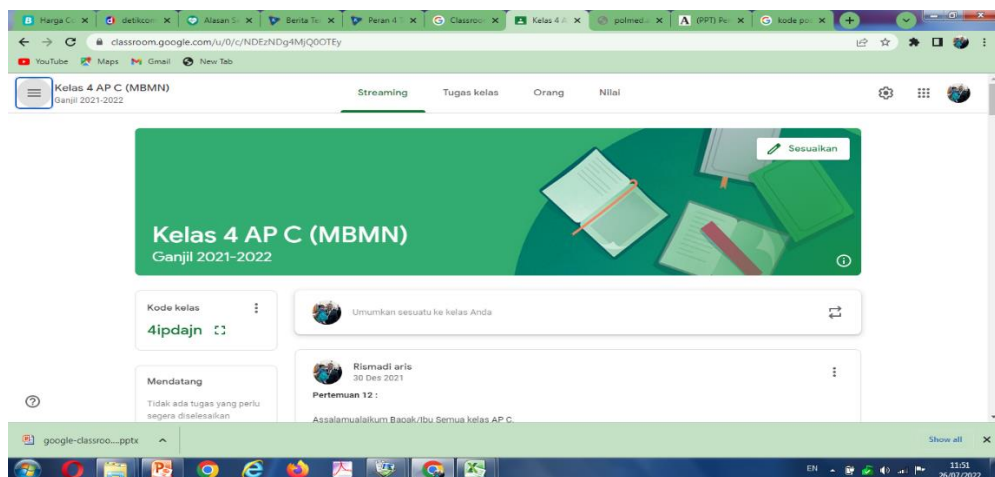
Kegiatan Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Politeknik Aceh Ulee Kareng, Banda Aceh. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam empat tahap yaitu:

- (1) Pemaparan permasalahan mitra, diisi dengan diskusi
- (2) Persiapan, berupa penyiapan materi yang dibutuhkan mitra terkait dengan permasalahannya,
- (3) Pelatihan dan Pendampingan penggunaan google clasroom
- (4) Monitoring dan Evaluasi.

Hasil monitoring dan evaluasi setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat menunjukkan bahwa mitra pengabdian dalam hal ini adalah para guru SD IT Hafizh Cendekia mengalami peningkatan pemahaman terhadap pentingnya penggunaan media digital pembelajaran dalam hal ini aplikasi Google Classroom. Mitra juga telah mampu membuat soal dan jawaban di media Google Form. Dengan adanya pemahaman mengenai media digital ini, diharapkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif.

Monitoring dan Evaluasi dalam kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini. Bentuk evaluasi ini dilakukan dengan melihat secara langsung bagaimana peserta melakukan langkah-langkah membuat kelas di classroom dan membuat soal dan jawaban di google form. Berdasarkan hasil evaluasi, para Guru SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh sudah mampu menggunakan media pembelajaran digital melalui aplikasi google classroom, untuk membagikan materi dan menggunakan google form dalam membuat soal ujian.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam pelaksanaannya menggunakan beberapa metode. Metode pertama yang digunakan yaitu dengan metode ceramah. Metode ceramah dilaksanakan dengan cara tim pengusul mendatangi mitra yaitu SD IT Tahfidz Cendekia. Tujuan mendatangi sekolah tersebut, yaitu untuk memberikan materi pelatihan manajemen kelas berbasis teknologi informasi dengan penggunaan *classroom*. Kegiatan ceramah dilakukan mengingat masih banyak guru mengalami kesulitan dalam memahami perkembangan teknologi informasi saat ini. Salah satu perkembangan teknologi informasi yang ingin di laksanakan dalam pengabdian ini adalah penggunaan classroom. Metode selanjutnya yang digunakan pada pengabdian ini adalah metode latihan praktik (*drill practice*) pada penggunaan *classroom*. (Sardiman 2011) mengemukakan bahwa metode *drill practice* merupakan satu kegiatan dalam melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu ketrampilan agar menjadi permanen. Metode praktik ini dilakukan agar para guru bisa langsung mempraktikkan dari materi yang telah diperoleh dari metode ceramah sebelumnya yang telah diberikan oleh pemateri. Berikut gambar 3.1 terkait dengan media *classroom* yang telah di buat menjadi perkelas untuk satu mata pelajaran yang telah dibuatkan oleh guru dan dapat dibagikan kepada siswa melalui link ataupun kode *classroom*.



Gambar1. Media *Classroom*

Pelaksanaan Pengabdian ini dilakukan untuk dengan maksud untuk bisa mencapai target yang telah di rencanakan. Beberapa metode pelaksanaan ini dilakukan agar guru dapat membuat *classroom* agar lebih fleksibel dan pemberian materi pembelajaran agar dapat lebih bervariasi. Para guru dapat mengirimkan materi melalui link dari youtube, mengirimkan video ajar, mengirimkan bahan berupa presentasi dengan power point, dan sebagainya. Para guru yang telah memberikan materi dengan berbagai cara yang beragam tersebut selanjutnya dapat membuat evaluasi dengan menggunakan menu pembuatan evaluasi yang ada di *classroom*, dan menu pembuatan evaluasi untuk siswa juga bervariasi. Hasil dari evaluasi yang telah dikerjakan oleh siswa juga dapat langsung dinilai oleh para guru dan selanjutnya hasil penilaian tersebut dapat tersimpan dan bisa diimportkan ke dalam excel untuk dilakukan analisis hasil penilaian tersebut. Semua hasil penilaian siswa tersebut dapat tersimpan tanggal dan waktu pelaksanaannya dalam setiap kelas permata pelajaran. Berikut gambar 3.2 terkait nilai evaluasi yang telah diberikan oleh guru kepada siswa dan telah tersimpan dari mulai tanggal pelaksanaan dan waktu evaluasi yang dikerjakan oleh siswa.

	22 Okt 2020 UAS : Pengan...	15 Okt 2020 Sebut dan jelaskan...	9 Okt 2020 Ujian Tengah...	2 Okt 2020 Apa yang dimaksu...	1 Okt 2020 Jelaskan Pengerti...	25 Sep 2020 Rentang manajem...	24 Sep 2020 Jelaskan empat...	19 Sep 2020 Uraikan persam...
Urutkan berdasarkan nama belakang	dari 100	dari 100	dari 100	dari 100	dari 100	dari 100	dari 100	dari 100
Rata-rata Kelas	88,21	88,21	85,71	81,43	84,29	86,43	93,85	100
ade rezka suriani	100	100	90	90	100	100	100	100
Al Munawarah	90	100	80	80	100	100	100	100
Diva Lestari	70	100	80	80	90	100	100	100
Erwina Wati	100	100/100	80	100	100	100	100	100
hidayatur rizqi7	90	80	90	75	70	70	80	100

Gambar 2. Hasil Rekap Nilai Pada Media *classroom*

Berdasarkan serangkaian penjelasan diatas berikut adalah beberapa metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan:

1. Membuat pendaftaran Workshop online dengan Google Form dengan ketentuan peserta yang mendaftar wajib memiliki akun gmail.
2. Membuat situs Workshop Online yang menampung materi dan tersedia forum diskusi.
3. Membuat sesi perkenalan tim pengabdian kepada masyarakat Prodi D3 Akuntansi Politeknik Aceh.
4. Membuat Materi Tutorial dalam ceramah dan praktik sesuai dengan topik-topik berikut :
 1. Login ke Classroom dan Membuat Kelas
 2. Mengunggah Materi ke *Google Classroom*
 3. Membuat Absensi Kelas di *Google Classroom*
 4. Membuat Forum Diskusi di *Google Classroom*
 5. Membuat Penjadwalan sebagai Pengingat Waktu pada *Google Classroom*
 6. Membuat Tugas dan Quis di *Google Classroom*
 7. Menambah Waktu pada Quiz
 8. Pengelolaan Penilaian di *Google Classroom*
 9. mengimport data nilai evaluasi ke dalam excel

10. membuat analisis hasil penilaian evaluasi siswa.



Gambar 3 : Penyampaian Materi

Pada gambar 3 dapat terlihat saat pemateri dari tim Pengabdian kepada masyarakat Politeknik Aceh memberikan mater bagaimana persiapan untuk melaksanakan kegiatan workshop. Materi yang disampaikan berupa langkah-langkah yang akan di lakukan dalam menggunakan aplikasi Google Classroom. Setelah memperoleh google classroom pada masing-masing laptop peserta maka diajarkan materi bagaimana cara membuat kelas pada menu classroom tersebut, bagaimana cara mengundang siswa kedalam classroom, dan bagaimana langkah-langkah untuk menyiapkan materi pembelajaran serta bagaimana persiapan pembuatan soal sampai dengan bagaimana cara menilai hasil asesmaent yang telah dilaksanakan oleh para guru kepada siswanya.



Gambar 4 Kegiatan Workshop

Pada gambar 4 dapat terlihat bagaimana antusias peserta workshop mengikuti kegiatan tersebut. Para tim Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik Aceh tengah melakukan pendampingan kepada para peserta untuk mempersiapkan penggunaan aplikasi Google Classroom. Masing-masing peserta menggunakan Pc komputer yang telah disiapkan oleh Politeknik Aceh dan didukung dengan internet yang memudahkan pelaksanaan workshop.



Gambar 5 Kegiatan Workshop

Pada gambar 5 terlihat pelaksanaan kegiatan workshop kepada para guru SDIT Tahfidz Cendekia telah selesai melaksanakan kegiatan. Terlihat antusias dan apresiasi para peserta dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Hasil dari kegiatan ini diharapkan para guru SD IT Tahfidz Cendekia untuk dapat menerapkan kepada para siswanya, agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan efisien.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Sebagian besar dari peserta sudah paham mengenai pembelajaran secara digital.
2. Pemahaman pembelajaran secara digital dimasa Pandemi Covid-19 dapat membuat kegiatan pembelajaran efisien, efektif dan kreatif.
3. Diharapkan setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Pelatihan Digital SD IT Hafizh Cendekia Banda Aceh” adalah para guru terus meningkatkan wawasan dan pemahaman mengenai proses kegiatan belajar online dalam menghadapi tantangan di era digital. Guru harus menyesuaikan cara mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

DAFTAR PUSTAKA

- Corbyn, G.(2019). *Google Calsroom:99 Ideas How To Use Google Clasroom Effectively*. The Ultimate Guide To Learn Google Clasroom: Independently Published.
- Iskandar,dkk. (2020). *Aplikasi Pembelajaran TIK*. Yayasan Kita Menulis.Medan: Perdana Publishing.
- Mileva, L. (2018). Pengaruh Social Media Marketing terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 58(1),191.
- Ridwan, A. (2016).Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Oleh Perguruan Tinggi. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*. Vol 3(2).
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Tim APJII (2018) 'BULETINAPJIIEDISI22Maret2018.pdf', *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)*, pp. 1–7. Available at: www.apjii.or.id.
- WAF Dewi. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidik*, 55-61.
- Wicaksono,V.D.,& Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning Google Clasroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSD Wilayah Timur*, 513-521