

Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Menghadapi Era 4.0 Pada Guru SD di Kecamatan Angkola Selatan

Mahrani^{*1}, Adek Nila Sari², Parlindungan³, Nurdalilah⁴, Susi Sulastris⁵ Siti Meutia Sari⁶

^{*1}Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Graha Nusantara,
^{2,3,4}¹Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Graha Nusantara,

Email : ^{*1}raniwaruwu89@gmail.com
^{2,3,4}¹adek.harahap1988@gmail.com, nurdalilah32@gmail.com, Susisulastrilubis@gmail.com,
⁶sitimeutiasari87@gmail.com, ³siregarparlindungan361@gmail.com

Abstract

The aim of this scientific community to give the sosialisation baout the digitalisation among elemetary teachers based on 4.0 disruption era in teaching and learning process. This scientivic community designed by presentation method. The participant was 30 elementary teachers from Kecamatan Angkola Selatan. The activity held on 4 june 2015 in the hall of SD Negeri 100206 Pintu Padang. Most os participan was so excited and gave positive response during the sosialisation e results of this community service based on several questions during the socialization to teachers showed that, 90% of elementary school teachers' understanding and awareness of digital-based learning in the 4.0 era, the development of digital-based media and learning methods on 2 digital platforms such as Canva and Google Classroom reached 80%, in addition, 75% of participants, namely elementary school teachers, succeeded in creating simple digital learning media. Finally, the formation of a digital learning community for elementary school teachers in South Angkoal reached 70%.. So, that the information of digitalisation among elementary teachers still limited. For more suggestion, the further sosialisation was needed to the teachers to face the 4.0 era of digitalisation.

Keywords: Digital learning, Era 4.0, Elementary Teacher.

Abstrak

Tujuan dari Pengabdian kepada masyarakat ini untuk memberikan penegtahuan melalui sosialisasi tentang digitalisasi di kalangan guru SD berdasarkan era disrupsi 4.0 dalam proses belajar mengajar. Pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan metode presentasi. Pesertanya adalah 30 guru SD dari Kecamatan Angkola Selatan. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2015 di aula SD Negeri 100206 Pintu Padang. Sebagian besar peserta sangat antusias dan memberikan respon positif selama sosialisasi. Hasil pengabdian masyarakat ini berdasarkan beberapa pertanyaan selama sosialisasi kepada guru menunjukkan bahwa, 90%

pemahaman dan kesadaran guru sekoalh dasar terhadap pembelajaran berbasis digital di era 4.0, Pengembangan media dan metode pembelajaran berbasis digital pada 2 platform digital seperti canva dan google classrom mencapai 80%, selain itu, 75% peserta yaitu para guru sekolah dasar berhasil membuat media pembelajaran digital sederhana. Terakhir, Terbentuknya komunitas belajar digital guru SD se Angkoal Selatan mencapai 70%. Saran yang dapat diberikan adalah perlunya sosialisasi lebih lanjut kepada guru untuk menghadapi era digitalisasi 4.0.

Kata kunci: Pembelajaran digital, Guru Sekolah Dasar, Era 4.0.

PENDAHULUAN

Perkembangan digitalisasi semakin pesat saat ini pada setiap sektor dalam kehidupan masyarakat global. Dunia pendidikan salah satu sektor penting dalam kemajuan peradaban manusia dan ilmu pengetahuan mengambil peran penting terhadap perkembangan, penggunaan dan manfaat digitalisasi memasuki era 4.0. Era Revolusi Industri 4.0 telah memicu transformasi di berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks ini, teknologi digital menjadi sarana penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Sistem pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional kini dituntut untuk bertransformasi menjadi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guna memfasilitasi keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi (Trilling & Fadel, 2009).

Namun, dalam praktiknya, masih banyak guru, khususnya di daerah terpencil atau semi-perkotaan seperti Kecamatan Angkola Selatan, yang belum memiliki kompetensi memadai dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Kurangnya pelatihan, keterbatasan akses terhadap teknologi, dan minimnya dukungan institusional menjadi faktor penghambat dalam transformasi ini (Anderson & Glenn, 2003).

Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret berupa kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan memberikan sosialisasi dan pelatihan tentang pembelajaran berbasis digital kepada guru-guru SD di Kecamatan Angkola Selatan. Kegiatan ini diharapkan mampu mendorong guru untuk meningkatkan literasi digital dan mempraktikkan pembelajaran yang kontekstual, inovatif, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi di era 4.0.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan beberapa kepala sekolah di wilayah Kecamatan Angkola Selatan, ditemukan permasalahan utama, yaitu: 1) Rendahnya literasi digital, 2) Belum optimalnya pemanfaatan platform digital, dan 3) Masih dominannya metode pembelajaran konvensional. Minimnya pengetahuan dan keterampilan teknologi di kalangan guru SD seperti seperti Google Classroom, Canva, dan Zoom dalam pembelajaran. Sehingga, pemanfaatan teknologi terkait teknologi pembelajaran secara berkelanjutan masih sangat diperlukan. Kemudian, guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan penugasan tertulis yang sudah dilakukan berpuluh tahun lamanya dari generasi ke generasi tanpa memperhatikan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman.

Dengan demikian Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan:

- 1) Meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya pembelajaran berbasis digital di era Revolusi Industri 4.0.
- 2) Melatih guru dalam penggunaan beberapa platform dan aplikasi digital dalam pembelajaran.
- 3) Mendorong guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran digital interaktif.
- 4) Menumbuhkan budaya inovasi dan literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

Disamping itu, dengan melakukan sosialisasi ini akan memberikan manfaat baik kepada guru dan murid. Meningkatnya kemampuan merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital. Terbentuknya pola pikir inovatif dan adaptif terhadap teknologi pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, meningkatnya partisipasi dan keterlibatan aktif dalam proses belajar dan tersedianya media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

TINJAUAN PUSTAKA

Revolusi industri 4.0 ditandai dengan integrasi teknologi informasi, otomatisasi, kecerdasan buatan (AI), dan Internet of Things (IoT) dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perubahan ini menuntut sistem pendidikan untuk bertransformasi agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang adaptif dan kompeten di era digital. Pesatnya perkembangan digital berbasis AI dan IoT mendorong masyarakat pengguna internet dan digital untuk bisa berintegrasi sesuai dengan kebutuhan. Guru sebagai tenaga pengajar menjadi salah satu konsumen pengguna digital yang tidak bisa lepas dengan perkembangan digitalisasi ini.

Studi Holzberger dkk. (2013) menyatakan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital (misalnya teks atau gambar) melalui internet. Konten pembelajaran dan metode pembelajaran yang disediakan bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan meningkatkan efektivitas pengajaran atau mempromosikan pengetahuan dan keterampilan pribadi (Holzberger, Philipp, & Kunter, 2013). Aryanto (2010) menjelaskan bahwa guru memiliki peran dalam memberikan pengetahuan, kemampuan, sikap serta keterampilan yang dimiliki khususnya dalam pembelajaran, guru harus mempersiapkan segala kondisi supaya peserta didik dapat memahami apa yang akan disampaikan dan tujuan pembelajaran tercapai, salah satu kemampuan guru melalui penguasaan teknologi, yaitu pembelajaran digital dalam upaya memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana komunikasi pembelajaran yang dibutuhkan mulai dari merencanakan, merancang, menganalisis pembelajaran sampai dengan mengevaluasi hasil pembelajaran tersebut.

Menurut Schwab (2016), revolusi industri 4.0 memunculkan kebutuhan akan literasi baru, seperti literasi data, teknologi, dan manusia, yang semuanya menuntut penguasaan keterampilan digital sejak dini. Dunia pendidikan harus merespons tantangan ini dengan mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum dan proses belajar mengajar. *"The Fourth Industrial Revolution is characterized by a fusion of technologies that is blurring the lines between the physical, digital, and biological spheres."* (Schwab, 2016). Sejalan dengan fenomena ini, kebutuhan manusia semakin kompleks berbasis digital. Proses belajar mengajar harus siap menghadapi situasi ini dan terlibat

aktif dalam perkembangannya. Guru sebagai pendidik dituntut lebih melek literasi digital.

Pembelajaran berbasis digital adalah model pembelajaran yang menggunakan media teknologi digital untuk menyampaikan materi pelajaran, memfasilitasi interaksi, dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Pendekatan ini mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap gaya belajar siswa. Clark & Mayer (2016) menyatakan bahwa media digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran jika digunakan secara tepat, karena memungkinkan visualisasi, simulasi, dan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. *"Digital learning environments offer multiple ways to present content, engage learners, and assess understanding, making learning more personalized and effective."* (Clark & Mayer, 2016). Melalui pembelajaran digital memberikan manfaat dan juga efek negatif. Dari sisi manfaat, proses pembelajaran semakin fleksibel, efisien dan bervariasi karena bahan ajar banyak ditemukan melalui platform pembelajaran digital, media ajar lebih menarik dan kreatif. Namun, di sisi lain sisi negatif adalah tergesernya nilai dalam pembelajaran. Etika atau istilah pendidikan afektif siswa tidak dapat diawasi perkembangannya. Cenderung lebih pasif dan tidak terbatas. Hal ini menjadi perhatian lain bagi seorang guru untuk tetap menjaga nilai (afektif) siswa dalam pembelajaran berbasis digital.

Selanjutnya, Guru memiliki peran sentral dalam mengarahkan dan memfasilitasi pembelajaran digital. Kompetensi guru dalam menggunakan TIK sangat menentukan keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Anderson dan Glenn (2003) menegaskan bahwa pengembangan

profesional guru melalui pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan kesiapan mereka dalam menerapkan metode pembelajaran digital. *"Professional development must be ongoing and focused on building teachers' confidence and competence in using technology effectively in classrooms."* (Anderson & Glenn, 2003)

Berbagai platform digital seperti Google Classroom, Canva for Education, Kahoot, Quizizz, dan Wordwall kini dapat digunakan oleh guru untuk menyusun bahan ajar, melaksanakan penilaian formatif, dan memotivasi siswa. Menurut Pratama & Firmansyah (2020), platform ini dapat mendukung pembelajaran aktif dan berbasis proyek yang relevan dengan kurikulum abad ke-21.

"Digital platforms are powerful tools that support student engagement, personalized learning, and formative assessment in real-time." (Pratama & Firmansyah, 2020)

Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi melalui perangkat digital. Guru yang memiliki literasi digital mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga membangun kemampuan abad ke-21 pada siswa, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi digital (Kemendikbud, 2020).

"Digital literacy among teachers is a foundational competence in developing educational transformation aligned with industrial revolution 4.0." (Kemendikbud, 2020)

METODE PENELITIAN

Metode pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode sosialisasi. Sosialisasi adalah metode pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memberikan informasi,

pemahaman, dan kesadaran kepada masyarakat atau kelompok sasaran tentang suatu topik tertentu. Sosialisasi bertujuan untuk menginformasikan hal-hal baru dan mendorong perubahan pola pikir atau perilaku, meskipun tidak langsung melibatkan praktik atau pelatihan intensif. Soeharto (2013) menyatakan bahwa Sosialisasi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan baru kepada masyarakat agar mereka memahami suatu konsep atau perubahan yang terjadi di lingkungannya.

Langkah-langkah yang dilaksanakan yaitu:

1. Identifikasi Masalah dan Sasaran
Menentukan isu/topik yang relevan dan penting untuk disampaikan kepada masyarakat. Kemudian, mengidentifikasi kelompok sasaran (misalnya: guru SD, orang tua, petani, remaja, dll).
2. Penyusunan Materi Sosialisasi
Materi harus bersifat informatif, sederhana, dan mudah dipahami dan dapat disampaikan dalam bentuk presentasi, infografis, atau video edukatif.
3. Pelaksanaan Kegiatan
Disampaikan oleh narasumber (tim pengabdian) secara langsung (tatap muka) atau daring. Diselingi dengan sesi tanya jawab, diskusi singkat, atau kuis interaktif.
4. Evaluasi Pemahaman
Menggunakan kuesioner atau tanya jawab untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan.
5. Tindak Lanjut
Jika diperlukan, dilakukan kegiatan lanjutan seperti pelatihan atau pendampingan.

Kemudian, untuk melihat alur tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat pada gambaran alur pengabdian kepada masyarakat seperti dibawah ini:



Gambar1. Alur Tahapan pengabdian kepada masyarakat

Berikut rincian kegiatan sosialisasi pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Rincian kegiatan

Aspek	Penjelasan
Nama Kegiatan	Sosialisasi penggunaan Digital pada Guru SD di Kecamatan Angkola Selatan
Waktu dan tempat	SD Negeri 100206 Pintu Padang/ 5 Juni 2025
Media yang digunakan	Slide presentasi, video, poster, leaflet, media sosial
Durasi	2 jam
Partisipasi masyarakat	Bersifat pasif-aktif (mendengar, bertanya, berdiskusi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini berupa sosialisasi yang diberikan kepada guru Sekolah Dasar di Kecamatan Angkola Selatan tepatnya Guru SD Negeri 100206 Pintu Padang. Kegiatan sosialisasi berjalan sesuai dengan agenda dan waktu pelaksanaan yang telah disusun sebelumnya. Untuk lebih rinci, data hasil pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Persentasi capain Indikator PKM

No	Indikator Capaian	Persentasi	Keterangan
1	Pemahaman dan kesadaran Guru Sekolah Dasar terhadap Pembelajaran berbasis digitalisasi era 4.0	90%	Tercapai
2	Pengembangan media dan metode pembelajaran berbasis digital seperi canva dan google classroom	80%	Tercapai
3	peserta berhasil membuat media pembelajaran digital sederhana	75%	Tercapai
4	Terbentuknya komunitas belajar digital guru SD se-Angkola Selatan	70%	Tercapai

Berdasarkan tabel 1 diatas, dapat dilihat bahwa respon guru di SekolahDasar di kecamatan Angkola Selatan sanat tinggi dan antusis. Hal ini dibuktikan dengan persentasi kehadiran, tanya jawab dan proses sosialisasi yang berjalan dengan baik. Kemudian, Tingkat pemahaman guru sekolah dasar setelah mengikuti sosialisasi pembelajaran berbasis digital di era 4.0 meningkat dari sebelumnya pada tahap observasia wal hanyan 40% naik menjadi 80%. Kesadaran akan melek teknologi juga meningkat. Hal ini terlihat dari penerapan teknologi dalam prose sbelajar mengjara yang dipersenatsikan pada indikator

capaian berikutnya. Guru memiliki pengetahuan dan mulai melatih kemampuan dnegan mencari referensi penggunaan media dan metode pembelajaran berbasis teknologi. Melalui playform pembelajaran sederhana seperti google meeting, media auido visual dan materi ajar berbasis digital lainnya. Persenatsi capaian ini sudah pada tahap 80%. Walaupun belum mencapai 90 % keatas. Namun, poada level guru sekolah dasar capaian ini sudah bisa dianggap cukup dan bisa dikembangkan selanjutnya. Pada sisi kkemampuan membuat media pemebelajaran digital sederhana , guru SD di kecamatan Angkola Selatan juga sudah memcapai keberhasilan pada tahap 75%. Kemudian terbentuknya kelom[ok guru atau komunitas belajar digital pada guru sd Se Angkoal Selatan mencapai 70%. Namun hal ini masih harus terus dipantau dan didampingi dengan program pelatihan berkelanjutan. Dengan kata lain, pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan baik dan tepat sasaran dalam upaya memberikan penegtahuan dan meleak literasi untuk para guru sekolah dasar di Kecamatan Angkola Selatan dengan harpan akan terus didampingi mellaui program,-program yang relevan selanjutnya.

Pada akhirnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Sebagai hasil utama yang diharapkan adalah 1)Guru lebih siap menghadapi tantangan digitalisasi pembelajaran, 2) Terbentuknya jaringan komunikasi guru digital, dan 3)Meningkatnya kualitas dan variasi metode pembelajaran. Sehingga perkembangan teknologi di era 4.,0 berbasis digitalisasi pada dunia pendidikan dapat seimbang dan berkembang dengan baik.

Pembahahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas, Kegiatan sosialisasi pada program pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan memberikan pemahaman, pengetahuan dan pengembangan kemampuan pada guru sekolah dasar di Kecamatan Angkola Selatan tercapai. Respon guru sangat baik dan antusias. Sehingga, capaian indikator keberhasilan PKM ini dapat dicapai dari persentase mulai 70 sampai 90%. Dengan kata lain, program pengabdian masyarakat dengan tema seperti ini masih sangat perlu ditingkatkan untuk terus memberikan dorongan dan wadah bagi guru sekolah dasar untuk mengembangkan diri dalam bidang pembelajaran digital.

Kajian pengabdian seperti ini tentu sudah pernah dilaksanakan oleh tim sebelumnya. Seperti yang disampaikan oleh Anderson & Glenn (2003), pengembangan kompetensi teknologi melalui pelatihan profesional sangat penting agar guru dapat beradaptasi dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, perlu dilakukan kegiatan sosialisasi yang bertujuan memberikan wawasan dasar tentang pembelajaran berbasis digital kepada para guru. Dengan beberapa hasil yang diharapkan yaitu: 1) Guru memahami urgensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran, 2) Guru mampu menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran digital, 3) Terbentuknya komunitas guru berbasis digital di lingkungan sekolah, 4) Terciptanya pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan menyenangkan di kelas.

SIMPULAN (times new roman 12, Spasi 1,15)

Berdasarkan paparan temuan diatas, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema digitalisasi pembelajaran pada guru-guru sekolah dasar sangat diperlukan.

Program ini tepat sasaran dan bermanfaat. Mengingat pemerataan pengetahuan dan kemampuan yang masih belum merata pada seluruh tenaga pendidik mulai dari guru Sekolah Dasar dan Tingkat Menengah belum merata pada semua daerah pelosok di Indonesia. Tentu peran dan manfaat pengabdian kepada masyarakat seperti ini perlu ditingkatkan dan terus dilaksanakan secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil capaian indikator pengabdian ini dari empat poin semua tercapai dan terus perlu ditindak lanjuti melalui monitoring dan evaluasi. Pertama Pemahaman dan kesadaran Guru Sekolah Dasar terhadap Pembelajaran berbasis digitalisasi era 4.0 yang semakin baik. Kedua, Pengembangan media dan metode pembelajaran berbasis digital seperti canva dan google classroom, Kemudian Ketiga peserta berhasil membuat media pembelajaran digital sederhana, dan keempat Terbentuknya komunitas belajar digital guru SD se-Angkola Selatan.]

Pada kesimpulannya, adanya program lanjutan berupa pelatihan lebih maksimal pada setiap masalah yang dihadapi oleh guru. Dengan kata lain, guru sekolah dasar di Kecamatan Angkola Selatan menerima program PKM ini dengan sangat positif.

UCAPAN TERIMA KASIH (OPTIONAL) (times new roman 12, Spasi 1,15)

Terimakasih tim pengabdian ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan atas terlaksananya pengabdian kepada masyarakat ini dengan lancar. Pertama, terimakasih kepada mitra Guru sekolah Dasar kecamatan Angkola Selatan, kepada para kepala sekolah dan pihak pemerintahan dibawah pimpinan Bapak Camat Angkola Selatan.

Seterusnya, terimakasih kepada seluruh masyarakat dan tidak lupa tim pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J., & Glenn, A. (2003). *Building Technology Competence Through Professional Development*. TechTrends, 47(3), 10–13.
- Aryanto. (2010). *Peran Guru dalam Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Pendidikan Mandiri
- 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),
- lark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Pratama, H., & Firmansyah, R. (2020). *Digitalisasi Pendidikan di Masa Pandemi dan Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 45–55.
- Prasetyo, H. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–55.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto, E. (2013). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat: Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial dan Pekerjaan Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- UNESCO. (2019). *ICT Competency Framework for Teachers (Version 3)*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.