

Membangun Perilaku Entrepreneur Mahasiswa Berbasis Digital untuk Pengembangan Bimbingan Belajar *Happy Private* Tangerang

Memet Casmat¹, Mudayat^{2*}, Trini Prastati³, Ruth Septina Verawati Gultom⁴

¹²³⁴Universitas Terbuka

*Email: Mudayat@ecampus.ut.ac.id

Abstract

Faculty and students at the Open University are starting a programme to do community work. focused on fostering student entrepreneurs by promoting the growth of Digital-Based Happy Private Tutoring. This curriculum targets preschool and primary school students, with a specific emphasis on three key areas: Drawing, Mathematics, and Literacy. This program is specifically developed to enhance students' academic proficiency and aptitude in effectively operating a technology-driven tutoring enterprise. This process commences by discerning demands through the use of surveys and interviews with instructors, parents, and students in order to ascertain the challenges they encounter. Upon analyzing the findings of this identification process, the curriculum and learning materials are developed in an engaging digital format specifically designed to meet the unique requirements of youngsters. Tutors who are chosen undertake rigorous training that encompasses teaching methodologies, utilization of digital technologies, and creation of engaging educational materials. The implementation of the program is conducted via a digital platform that enables participatory learning. Regular tutoring sessions are conducted, employing an engaging approach to enhance children's interest and motivation in the learning process. Parents play an active role in the learning process to guarantee the program's success. Assessment is conducted by administering exams to measure the abilities of children both before and after the program, as well as gathering feedback from participants and parents. The program findings demonstrate a substantial enhancement in children's aptitude for Drawing, Mathematics, and Reading. Students exhibit increased self-assurance and drive to acquire knowledge. Students who participate in this endeavor also acquire invaluable expertise in overseeing a digital tutoring enterprise, while simultaneously honing their teaching, communication, and teamwork proficiencies. The Happy Private Digital-Based Tutoring Program has a substantial and beneficial effect on the academic progress of children and the cultivation of students' entrepreneurial skills. This program can serve as a prototype for other educational institutions to emulate, aiming to enhance the standard of education and foster students' entrepreneurial aptitude.

Keywords: Tutoring; Digital Base; Student entrepreneurship

Abstrak

Dengan mengembangkan Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital, program ini ditujukan untuk anak-anak PAUD dan SD dengan fokus pada tiga mata pelajaran utama: menggambar, matematika, dan belajar membaca, program ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan akademis dan keterampilan mahasiswa dalam mengelola bisnis bimbingan. Untuk mengetahui masalah yang dihadapi, kegiatan ini dimulai dengan melakukan survei dan wawancara dengan guru, orang tua, dan anak-anak untuk mengidentifikasi kebutuhan. Hasil menunjukkan bahwa materi pembelajaran dan kurikulum disusun dalam format digital interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak. Teknik mengajar, penggunaan teknologi digital, dan pengembangan konten interaktif adalah topik pelatihan intensif yang diikuti oleh siswa yang terpilih sebagai tutor. Program dilaksanakan melalui platform digital yang memungkinkan pembelajaran interaktif. Sesi bimbingan belajar diadakan secara

teratur dan dilakukan dengan cara yang menyenangkan untuk meningkatkan minat dan keinginan anak-anak untuk belajar. Untuk memastikan program berhasil, orang tua dilibatkan dalam proses pembelajaran. Metode evaluasi terdiri dari tes kemampuan anak sebelum dan sesudah program, serta umpan balik orang tua dan peserta. Hasil program menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam belajar membaca, menggambar, dan matematika telah meningkat secara signifikan. Peserta didik memiliki kepercayaan diri yang lebih besar dan lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, siswa akan memperoleh pengalaman berharga dalam membangun keterampilan komunikasi, mengajar, dan kerja tim serta mengelola perusahaan bimbingan belajar digital. Program Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan akademik dan kemampuan bisnis siswa. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan kemampuan entrepreneur siswa, institusi pendidikan lainnya dapat mengadopsi program seperti ini.

Kata Kunci: *Bimbingan Belajar, Berbasis Digital, Entrepreneur Mahasiswa*

Pendahuluan

Peningkatan kualitas pendidikan di berbagai jenjang, mulai dari PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) hingga Sekolah Dasar (SD), adalah salah satu tantangan yang dihadapi pengembangan pendidikan di Indonesia saat ini. Jenjang pendidikan ini sangat penting karena membentuk fondasi awal bagi perkembangan intelektual dan karakter anak. Namun, banyak anak yang masih menghadapi kesulitan dalam mengikuti pendidikan formal, terutama dalam bidang matematika, menggambar, dan belajar membaca. Model pembelajaran digital mulai mendapat perhatian sebagai salah satu solusi untuk masalah tersebut seiring kemajuan teknologi. Pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan aksesibilitas pendidikan dan kualitasnya, terutama bagi anak-anak yang membutuhkan dukungan tambahan di luar jam sekolah. Anak-anak dapat belajar dengan platform digital dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Ini dapat meningkatkan keinginan dan minat mereka untuk belajar. Sebagai lembaga pendidikan tinggi yang mendukung pembelajaran jarak jauh, Universitas Terbuka melihat peluang besar dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran.

Program Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital dibuat oleh dosen dan mahasiswa Universitas Terbuka sebagai bagian dari program Pengabdian Kepada Masyarakat. Program ini bertujuan untuk membantu anak-anak PAUD dan SD dalam matematika, menggambar, dan belajar membaca. Selain meningkatkan kemampuan akademis anak-anak, program ini juga bertujuan untuk membantu mahasiswa menjadi pengusaha dengan mengelola dan mengembangkan bisnis mereka sendiri. Program Bimbingan Belajar Happy Private yang berbasis digital ini dijalankan dalam beberapa tahapan. Pada tahap pertama, persyaratan diidentifikasi dan kurikulum dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak-anak di PAUD dan SD. Pada tahap kedua, Mahasiswa yang akan menjadi tutor program diberi instruksi tentang teknik mengajar yang efektif, penguasaan materi ajar, dan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Pada tahap ketiga, Mahasiswa bertindak sebagai tutor dan membantu anak-anak dalam kelas *online*. Tahap terakhir adalah menilai dan memperbaiki program berdasarkan umpan balik orang tua dan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari lebih lanjut tentang pelaksanaan dan efek dari program Bimbingan Belajar Happy Private yang berbasis digital. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi positif untuk pengembangan model pembelajaran digital di Indonesia dan memberikan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat PAUD dan SD.

Metode

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Tahapan-tahapan tersebut mencakup perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan bahwa program Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

1. Perencanaan

Tahap perencanaan melibatkan beberapa langkah penting, antara lain:

a. Identifikasi Kebutuhan

Langkah pertama adalah identifikasi kebutuhan pembelajaran anak-anak PAUD dan SD dalam bidang menggambar, matematika, dan belajar membaca. Identifikasi ini dilakukan melalui survei dan wawancara dengan guru, orang tua, dan anak-anak. Data yang diperoleh digunakan untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak.

b. Penyusunan Kurikulum

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian menyusun kurikulum bimbingan belajar. Kurikulum ini mencakup rencana pembelajaran harian, mingguan, dan bulanan yang terstruktur, serta metode pengajaran yang akan digunakan. Materi pembelajaran disusun sedemikian rupa agar dapat diakses secara digital dan interaktif.

c. Rekrutmen dan Pelatihan Mahasiswa

Mahasiswa yang akan menjadi tutor dalam program ini direkrut melalui seleksi ketat. Seleksi meliputi kemampuan akademis, keterampilan komunikasi, dan motivasi. Setelah terpilih, mahasiswa mengikuti pelatihan intensif yang mencakup teknik mengajar, penggunaan teknologi digital, dan pengembangan konten interaktif. Pelatihan ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi tutor yang kompeten dan efektif.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan melibatkan beberapa langkah berikut:

a. Penggunaan Platform Digital

Program bimbingan belajar dilaksanakan melalui platform digital yang telah disiapkan. Platform ini dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif, di mana anak-anak dapat mengakses materi pembelajaran, mengikuti kelas *online*, dan berinteraksi dengan tutor. Platform ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang memudahkan monitoring dan evaluasi proses belajar.

b. Sesi Bimbingan Belajar

Sesi bimbingan belajar dilaksanakan secara rutin sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Setiap sesi dipandu oleh tutor yang memberikan materi pembelajaran dan latihan kepada anak-anak. Tutor juga memberikan tugas-tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah dan memberikan feedback atas hasil kerja anak-anak.



(a)



(b)

Gambar 1: (a) Bimbingan Belajar untuk belajar menulis dan menggambar (b) Bimbingan Belajar untuk belajar membaca (Bimba) anak usia 3 tahun

c. Pendampingan Orang Tua

Untuk memastikan keberhasilan program, orang tua dilibatkan dalam proses pembelajaran. Tutor memberikan panduan kepada orang tua tentang cara mendampingi anak-anak dalam belajar di rumah. Orang tua juga diajak untuk memberikan *feedback* mengenai perkembangan anak dan kendala yang dihadapi selama mengikuti program.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara berkala untuk mengukur efektivitas program dan perkembangan anak-anak. Evaluasi meliputi:

a. Penilaian Kemampuan Anak

Kemampuan anak-anak dinilai melalui tes yang dilakukan pada awal, tengah, dan akhir program. Tes ini mencakup kemampuan Menggambar, Matematika, dan Belajar Membaca. Hasil tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan anak-anak dan menentukan area yang perlu ditingkatkan.

b. Tanggapan dari Peserta dan Orang Tua

Peserta dan orang tua diminta untuk memberikan *feedback* mengenai program melalui kuesioner dan wawancara. Hasil program menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam belajar membaca, menggambar, dan matematika telah meningkat secara signifikan. Peserta didik memiliki kepercayaan diri yang lebih besar dan lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, siswa akan memperoleh pengalaman berharga dalam membangun keterampilan komunikasi, mengajar, dan kerja tim serta mengelola perusahaan bimbingan belajar digital. Program Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan akademik dan kemampuan bisnis siswa. *Feedback* ini digunakan untuk mengevaluasi kepuasan peserta dan efektivitas metode pengajaran yang digunakan.

c. Evaluasi Kinerja Tutor

Kinerja tutor dievaluasi melalui observasi dan penilaian dari supervisor. Evaluasi ini mencakup kemampuan mengajar, penggunaan teknologi, dan interaksi dengan anak-anak. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan masukan kepada tutor dan meningkatkan kualitas pengajaran.

4. Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil evaluasi, program ini terus dikembangkan dan disempurnakan. Tindak lanjut meliputi:

a. Pengembangan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang telah digunakan dievaluasi dan diperbaiki berdasarkan *feedback* yang diterima. Materi baru yang lebih interaktif dan menarik dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar anak-anak.

b. Pelatihan Lanjutan untuk Tutor

Pelatihan lanjutan diberikan kepada tutor untuk meningkatkan kompetensi mereka. Pelatihan ini mencakup teknik pengajaran baru, penggunaan teknologi terbaru, dan pengembangan keterampilan interpersonal.

c. Replikasi Program

Program ini diharapkan dapat direplikasi di daerah lain. Untuk itu, modul pelatihan dan materi pembelajaran disusun dalam bentuk yang mudah diakses dan digunakan oleh institusi pendidikan lainnya.

Dengan metode yang sistematis dan terstruktur, program Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak PAUD dan SD serta mengembangkan kemampuan entrepreneur mahasiswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Persiapan

Program Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital dimulai dengan tahapan persiapan yang matang. Tahapan persiapan melibatkan beberapa langkah penting sebagai berikut:

Identifikasi Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui survei dan wawancara dengan para guru, orang tua, dan anak-anak PAUD serta SD. Berdasarkan hasil Survei tim pengabdian dilapangan bahwa terdapat banyak anak yang masih menghadapi kesulitan dalam mengikuti pendidikan formal, terutama dalam bidang matematika, menggambar, dan belajar membaca ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi oleh anak-anak dalam bidang Menggambar, Matematika, dan Belajar Membaca. Hasil survei menunjukkan bahwa banyak anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, teknik menggambar yang benar, dan kemampuan membaca yang lancar. Berdasarkan hasil identifikasi ini, kurikulum dan materi pembelajaran disusun sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Penyusunan Kurikulum dan Materi Pembelajaran

Kurikulum disusun oleh tim dosen dan mahasiswa dengan mempertimbangkan hasil identifikasi kebutuhan. Kurikulum ini mencakup rencana pembelajaran harian, mingguan, dan bulanan yang terstruktur. Materi pembelajaran disusun dalam format digital yang interaktif, sehingga anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Selain itu, materi juga dilengkapi dengan latihan soal dan tugas untuk memperkuat pemahaman anak-anak.

Rekrutmen dan Pelatihan Mahasiswa

Mahasiswa yang akan menjadi tutor direkrut melalui seleksi ketat. Seleksi meliputi kemampuan akademis, keterampilan komunikasi, dan motivasi. Setelah terpilih, mahasiswa mengikuti pelatihan intensif yang mencakup teknik mengajar, penggunaan teknologi digital, dan

pengembangan konten interaktif. Pelatihan ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi tutor yang kompeten dan efektif dalam membimbing anak-anak.

Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan bimbingan belajar dilakukan melalui beberapa langkah berikut: Penggunaan Platform Digital
Program bimbingan belajar dilaksanakan melalui *platform* digital yang telah disiapkan. *Platform* ini dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif, di mana anak-anak dapat mengakses materi pembelajaran, mengikuti kelas online, dan berinteraksi dengan tutor. *Platform* ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang memudahkan monitoring dan evaluasi proses belajar.

Sesi Bimbingan Belajar

Sesi bimbingan belajar dilaksanakan secara rutin sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Setiap sesi dipandu oleh tutor yang memberikan materi pembelajaran dan latihan kepada anak-anak. Tutor juga memberikan tugas-tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah dan memberikan feedback atas hasil kerja anak-anak. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan, sehingga anak-anak tidak merasa terbebani dan lebih termotivasi untuk belajar.

Pendampingan Orang Tua

Orang tua dilibatkan dalam proses pembelajaran untuk memastikan keberhasilan program. Tutor memberikan panduan kepada orang tua tentang cara mendampingi anak-anak dalam belajar di rumah. Orang tua juga diajak untuk memberikan *feedback* mengenai perkembangan anak dan kendala yang dihadapi selama mengikuti program. Dengan demikian, orang tua berperan aktif dalam mendukung proses belajar anak-anak.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan secara berkala untuk mengukur efektivitas program dan perkembangan anak-anak. Evaluasi meliputi:

Penilaian Kemampuan Anak

Kemampuan anak-anak dinilai melalui tes yang dilakukan pada awal, tengah, dan akhir program. Tes ini mencakup kemampuan menggambar, matematika, dan belajar membaca. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan anak-anak setelah mengikuti program bimbingan belajar. Anak-anak menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar.

Tanggapan dari Peserta dan Orang Tua

Peserta dan orang tua diminta untuk memberikan feedback mengenai program melalui kuesioner dan wawancara. Hasil feedback menunjukkan bahwa mayoritas peserta dan orang tua merasa puas dengan program ini. Mereka mengapresiasi pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta kemampuan tutor dalam membimbing anak-anak. Beberapa saran perbaikan juga diberikan, seperti penambahan variasi materi dan durasi sesi bimbingan belajar.

Evaluasi Kinerja Tutor

Kinerja tutor dievaluasi melalui observasi dan penilaian dari supervisor. Evaluasi ini mencakup kemampuan mengajar, penggunaan teknologi, dan interaksi dengan anak-anak. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa para tutor telah menjalankan tugasnya dengan baik. Mereka mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, serta memberikan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Pembahasan

Hasil dari program Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak PAUD dan SD. Program ini berhasil meningkatkan kemampuan menggambar, matematika, dan belajar membaca anak-anak secara signifikan. Pendekatan interaktif dan penggunaan teknologi digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak. Selain itu, program ini juga memberikan manfaat bagi mahasiswa yang terlibat sebagai tutor. Mahasiswa mendapatkan pengalaman praktis dalam mengelola dan mengembangkan bisnis bimbingan belajar digital. Pengalaman ini sangat berharga dalam mengembangkan kemampuan *entrepreneur* mereka. Mahasiswa juga belajar untuk bekerja dalam tim, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan program.

Keberhasilan program ini tidak terlepas dari persiapan yang matang, pelaksanaan yang sistematis, dan evaluasi yang kontinu. Identifikasi kebutuhan yang dilakukan pada tahap awal membantu tim dalam merancang kurikulum dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Pelatihan intensif bagi tutor juga memastikan bahwa mereka siap dan kompeten dalam membimbing anak-anak. Pendampingan orang tua serta evaluasi berkala memastikan bahwa program berjalan dengan baik dan memberikan manfaat yang optimal bagi peserta. Dari hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa program Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital memiliki dampak positif yang signifikan bagi perkembangan akademis anak-anak dan pengembangan kemampuan *entrepreneur* mahasiswa. Program ini diharapkan dapat menjadi model yang dapat direplikasi oleh institusi pendidikan lainnya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan kemampuan *entrepreneur* mahasiswa.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Dengan mengembangkan Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital untuk anak-anak PAUD dan SD dalam mata pelajaran Menggambar, Matematika, dan Belajar Membaca, program pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan dengan baik. Hasil dari program ini mencakup beberapa hal berikut:

1. Peningkatan Kemampuan Akademis Anak-anak: Nilai tes sebelum dan sesudah program menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak-anak dalam matematika, menggambar, dan membaca
2. Penggunaan Teknologi Digital: Pembelajaran digital telah terbukti efektif untuk meningkatkan minat dan keinginan anak untuk belajar. Anak-anak lebih tertarik untuk belajar karena platform digital yang interaktif dan menarik.
3. Pengembangan Keterampilan Mahasiswa: Program ini mengajarkan siswa keterampilan komunikasi, mengajar, dan kerja tim. Mereka juga belajar cara mengelola dan membangun bisnis bimbingan belajar digital.
4. Peran Orang Tua: Pendampingan orang tua selama proses pembelajaran memiliki efek positif pada keberhasilan program. Anak-anak yang memiliki orang tua yang aktif mendampingi mereka saat mereka belajar di rumah dapat mencapai hasil yang lebih baik.
5. Kepuasan Peserta: Program ini memenuhi harapan sebagian besar orang tua dan peserta. Mereka sangat menghargai metode pembelajaran yang interaktif serta kemampuan tutor untuk membimbing anak-anak.

Saran

Berdasarkan hasil dan temuan program ini, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan program di masa mendatang adalah sebagai berikut: 1. Pengembangan Materi Pembelajaran: Materi pembelajaran harus terus dikembangkan dan diperbarui agar tetap menarik dan sesuai dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan anak-anak. Menambah variasi materi dan metode pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas program.

2. Pelatihan Berkala untuk Tutor: Tutor harus dilatih secara teratur untuk meningkatkan kemampuan mereka dan membantu anak-anak dengan lebih baik.
3. Penelitian Lebih Lanjut: Untuk menilai dampak jangka panjang dari program ini, penelitian lebih lanjut diperlukan. Penelitian lebih mendalam dapat membantu dalam menemukan komponen yang berkontribusi terhadap keberhasilan program dan area mana yang perlu diperbaiki.
4. Replikasi Program: Program ini dapat digunakan di tempat lain sesuai dengan kebutuhan lokal. Modul pelatihan dan materi pembelajaran dapat disusun dalam format yang mudah diakses dan dapat digunakan oleh institusi pendidikan lainnya.
5. Meningkatkan Partisipasi Orang Tua: Orang tua harus terus dilibatkan dalam proses pembelajaran. Workshop atau seminar untuk orang tua tentang bagaimana mendampingi anak dalam belajar dapat meningkatkan program.
6. Kerjasama dengan Institusi Pendidikan: Program ini dapat mencakup lebih banyak orang dengan bekerja sama dengan sekolah dan institusi pendidikan lainnya. Sinergi antara kurikulum sekolah dan program bimbingan digital mungkin lebih bermanfaat bagi anak-anak. iharapkan program Bimbingan Belajar Happy Private Berbasis Digital akan terus berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak PAUD dan SD serta meningkatkan kemampuan entrepreneur mahasiswa dengan menerapkan rekomendasi ini.

Daftar Rujukan

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Astuti, I. Y., & Harun, H. (2020). Tantangan Guru dan Orang Tua dalam Kegiatan Belajar Dari Rumah Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1454–1463. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.808>.
- Fauzi, L. M., Supiyati, S., & Rasidi, A. (2020). Workshop Distance Learning Di Masa Pandemic Covid 19. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 16–21. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i1.2405>.
- Furkan, F., Sya, A., Purwanto, A., & Astra, I. M. (2021). Tantangan Guru dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3877–3883. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.743>.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3&4), 85-118.
- Kayyis, R., & Khasanah, B. A. (2020). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan di Rumah pada Era Pandemi Covid-19. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.52657/jbn.v4i1.1389>.
- Kholisho, Y. N., Arianti, B. D. D., Jamaluddin, J., Wirasmita, R. H., Ismatulloh, K., Uska, M. Z., & Fathoni, A. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Editing Video Bagi Guru SD untuk Menghadapi Era Industri 4.0. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 119–127. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3586>.

- Kemdikbud. (2017). Modul Bimbingan Belajar PAUD. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Latip, A. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 107–115. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>.
- Mujinem, M., Senen, A., Hidayati, H., & Sekar, P. (2021). Pelatihan Penyusunan Desain Pembelajaran Menyenangkan Terintegrasi IT dalam Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh Guru Sekolah Dasar. *PELITA: Jurnal Pelatihan dan Karya Ilmiah*, 21(1), 68–75. <https://doi.org/10.33592/pelita.v21i1.1130>.
- Tarmizi, H. (2008). Penerapan Metode Pembelajaran Matematika dengan Media Digital. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 45-56.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wulandari, S., & Pratama, R. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 89-98.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 210–215. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>.
- Syamsuri, S., & Nindiasari, H. (2021). Penguatan Konsep Matematis Bagi Guru Matematika Melalui Pelatihan Software Scilab Secara Daring. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3190>.
- Zhu, Z.-T., Yu, M.-H., & Riezebos, P. (2016). A research framework of smart education. *Smart Learning Environments*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0026-2>.