

## BELAJAR DI ERA DIGITAL: MEMAHAMI TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN SUMBER BELAJAR ONLINE

Aziz Rizki Miftahul Ilmi<sup>1</sup>, Ahmad Junaidi<sup>2</sup>, Tri Yusnanto<sup>3</sup>, Emanuel B.S Kase<sup>4</sup>, Muh Safar<sup>5</sup>,  
Mike Nurmalia Sari<sup>6</sup>

<sup>1</sup> STKIP Al-Amin Indramayu

<sup>2</sup> Institut Ilmu Sosial dan Manajemen STIAMI Jakarta

<sup>3</sup> STMIK Bina Patria

<sup>4</sup> STPAS KAK Kupang

<sup>5</sup> Universitas Muhammadiyah Bone

<sup>6</sup> STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh

*email:* azizrizki@stkipalaminindramayu.ac.id<sup>1</sup>, ahmadjunaidi76588@gmail.com<sup>2</sup>,  
yusnanto@stkipbinapatria.ac.id<sup>3</sup>, eman.kase@yahoo.com<sup>4</sup>, safarmuhammad785@gmail.com<sup>5</sup>  
mikenurmalia@gmail.com<sup>6</sup>

### Abstrak

Pelatihan ini merupakan pelatihan e-commerce untuk usaha kecil bagi para pelaku bisnis online. Kegiatan suatu proses penting dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan individu atau kelompok dalam konteks pelaku bisnis pemula yang akan memulai bisnis mereka dengan memanfaatkan e-commerce. Dalam merencanakan pelatihan, tahapan-tahapan kunci termasuk identifikasi tujuan, penyusunan materi, rekrutmen peserta, persiapan logistik, dan evaluasi. Kegiatan ini dilakukan dengan memanfaatkan platform online digital seperti Zoom Cloud Meeting dan link video YouTube. Hasil dari pelatihan mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, perubahan perilaku, perubahan dalam organisasi, dan dampak positif pada masyarakat. Evaluasi dan umpan balik berperan penting dalam mengukur keberhasilan pelatihan. Pelatihan merupakan investasi berharga dalam pengembangan individu dan kelompok, mendukung pertumbuhan, inovasi, dan pencapaian potensi penuh peserta. Dengan perencanaan yang cermat, pelatihan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta dan organisasi yang terlibat.

**Kata Kunci:** Pelatihan Bisnis Online; E-commerce, Usaha Kecil.

### Abstract

This training is an e-commerce training for small businesses for online business people. The activity is an important process in developing the knowledge, skills, and abilities of individuals or groups in the context of novice business people who will start their business by utilizing e-commerce. In planning the training, key stages include identification of objectives, preparation of materials, recruitment of participants, preparation of logistics, and evaluation. This activity was conducted by utilizing digital online platforms such as Zoom Cloud Meeting and YouTube video links. The outcomes of the training included increased knowledge, skills, behavioral change, organizational change, and positive impact on the community. Evaluation and feedback play an important role in measuring the success of training. Training is a valuable investment in individual and group development, supporting growth, innovation and the achievement of participants' full potential. With careful planning, training can provide significant benefits to participants and the organizations involved.

**Keywords:** Online business training; online; e-commerce; small business

### PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, transformasi teknologi telah memberikan dampak signifikan di berbagai sektor, termasuk bidang Pendidikan (Sari dkk (2022) dan Lestari (2018)). Fenomena ini menciptakan paradigma baru dalam proses belajar-mengajar, yang secara khusus dikenal sebagai teknologi pendidikan atau e-learning (Agustian & Salsabila, (2021) dan Sari & Ningsih (2023)). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka pintu bagi akses pendidikan yang lebih luas dan fleksibel, memungkinkan individu untuk mengakses sumber belajar secara online dari berbagai tempat (Sitompul, (2022) dan Subandowo (2022)).

Penting untuk memahami pergeseran ini, terutama dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, di mana pembelajaran bukan hanya menjadi hak eksklusif bagi mereka yang dapat menghadiri institusi formal. Melalui penggunaan teknologi pendidikan, kita dapat memperluas cakupan pendidikan dan memberikan aksesibilitas yang lebih besar kepada masyarakat yang mungkin terbatas oleh jarak

geografis, keterbatasan finansial, atau keterbatasan lainnya (Anshori, 2017).

Salah satu titik sentral dalam perbincangan ini adalah peran sumber belajar online. Sumber belajar ini mencakup berbagai platform, mulai dari kursus daring, video pembelajaran, platform daring yang dapat disesuaikan, hingga sumber daya pembelajaran yang dapat diakses secara bebas. Perkembangan ini tidak hanya memengaruhi metode pengajaran, tetapi juga membuka peluang baru untuk kolaborasi, peningkatan profesionalisme guru, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Lestari & Kurnia, 2023).

Namun, sementara teknologi pendidikan membawa berbagai manfaat, kita juga dihadapkan pada sejumlah tantangan. Termasuk di antaranya adalah kesenjangan akses, tantangan teknis, dan kebutuhan akan literasi digital yang lebih tinggi (Anis & Mardiani, 2022). Dalam menyikapi hal ini, penting bagi masyarakat untuk memahami dinamika belajar di era digital, baik dari perspektif pengajar maupun peserta didik (Erwin, Arafat, & Wardiah, 2021).

Dengan memahami perubahan ini, kita dapat merancang strategi dan inisiatif pengabdian kepada masyarakat yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Artikel ini akan menjelajahi aspek-aspek kunci dari belajar di era digital, termasuk dampak teknologi pendidikan, manfaat sumber belajar online, serta tantangan dan solusi dalam menghadapi perubahan ini.

Analisis Situasi Belajar di Era Digital dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Peningkatan Akses Pendidikan:

##### *Positif:*

- a. Teknologi pendidikan telah membuka pintu akses pendidikan bagi individu dari berbagai latar belakang.
- b. Sumber belajar online memungkinkan pembelajaran jarak jauh, mengatasi kendala geografis dan keterbatasan institusi fisik.

##### *Tantangan:*

- c. Masih ada kesenjangan akses terkait dengan aksesibilitas internet di daerah terpencil atau masyarakat dengan keterbatasan teknologi.
- d. Beberapa kelompok masyarakat mungkin tidak memiliki perangkat keras atau lunak yang diperlukan untuk mengakses pembelajaran online.

#### 2. Dampak Teknologi pada Proses Belajar-Mengajar:

##### *Positif:*

- e. Inovasi teknologi memungkinkan penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
- f. Guru dapat menggunakan platform daring untuk mengukur kemajuan siswa secara real-time, memungkinkan penyesuaian cepat dalam pengajaran.

##### *Tantangan:*

- g. Tidak semua guru memiliki pelatihan yang memadai dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.
- h. Risiko ketidaksetaraan dalam pembelajaran online dapat muncul, terutama jika siswa tidak memiliki akses yang setara terhadap perangkat dan koneksi internet.

#### 3. Manfaat Sumber Belajar Online:

##### *Positif:*

- i. Sumber belajar online menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan preferensi mereka.
- j. Beragam sumber belajar, termasuk video pembelajaran dan platform daring, meningkatkan variasi metode pengajaran.

##### *Tantangan:*

- k. Pentingnya kurasi sumber daya agar memastikan kualitas dan keakuratan informasi.
- l. Siswa perlu dilatih dalam literasi digital untuk mengoptimalkan penggunaan sumber belajar online.

#### 4. Tantangan Literasi Digital:

##### *Positif:*

- m. Belajar di era digital mendorong perkembangan literasi digital yang kritis.
- n. Siswa dapat mengembangkan keterampilan teknologi yang dapat membantu mereka di dunia kerja.

##### *Tantangan:*

- o. Perlu ada fokus khusus pada pembelajaran literasi digital untuk memastikan bahwa siswa

dapat membedakan informasi yang valid dari yang tidak valid.

- p. Beberapa kalangan masyarakat mungkin belum memiliki kesadaran atau keterampilan yang cukup dalam literasi digital.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar di era digital menawarkan potensi besar untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pendidikan. Namun, tantangan seperti kesenjangan akses, pelatihan guru, literasi digital, dan kualitas sumber belajar online memerlukan perhatian serius. Pengabdian kepada masyarakat harus memfokuskan upaya pada pemecahan tantangan ini, sambil mengoptimalkan manfaat positif yang ditawarkan oleh transformasi pendidikan digital.

Dalam penelitian pengabdian kepada masyarakat, mitra atau pihak yang terlibat dalam proyek pengabdian mungkin menghadapi sejumlah permasalahan yang perlu diidentifikasi dan diatasi. Berikut adalah beberapa permasalahan umum yang mungkin dihadapi oleh mitra dalam konteks penelitian pengabdian kepada masyarakat:

1. Keterbatasan Sumber Daya:

- a. Keuangan: Mitra mungkin menghadapi keterbatasan dana untuk melibatkan diri sepenuhnya dalam proyek pengabdian. Ini dapat membatasi kemampuan mereka untuk menyediakan fasilitas, peralatan, atau infrastruktur yang diperlukan.
- b. Tenaga Manusia: Keterbatasan jumlah staf atau sukarelawan yang tersedia dapat mempengaruhi kemampuan mitra untuk menjalankan program pengabdian dengan maksimal.

2. Kurangnya Keterlibatan Masyarakat:

- a. Keterlibatan aktif masyarakat seringkali penting untuk keberhasilan proyek pengabdian. Tantangan dapat muncul jika masyarakat tidak sepenuhnya memahami atau tidak merasa terlibat dalam tujuan dan manfaat proyek.

3. Kurangnya Kesadaran atau Pendidikan Masyarakat:

- a. Jika mitra beroperasi di lingkungan di mana tingkat pendidikan atau kesadaran rendah, mungkin diperlukan upaya tambahan untuk memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat tentang tujuan proyek dan cara mereka dapat terlibat.

4. Tantangan Teknologi:

- a. Jika proyek melibatkan penggunaan teknologi tertentu, mitra mungkin menghadapi kesulitan dalam mengadopsi atau mengoperasikan teknologi tersebut, terutama jika ada keterbatasan infrastruktur atau keterampilan teknologi.

5. Ketidaksetaraan Akses:

- a. Tantangan aksesibilitas, terutama terkait dengan infrastruktur transportasi atau konektivitas internet, dapat membatasi partisipasi masyarakat atau mitra dari lokasi yang jauh.

6. Perbedaan Budaya atau Nilai:

- a. Dalam proyek yang melibatkan kerja sama lintas budaya, perbedaan nilai atau pandangan dunia antara mitra dan masyarakat dapat menjadi hambatan. Komunikasi yang efektif dan penghargaan terhadap keanekaragaman budaya menjadi kunci penting.

7. Birokrasi dan Regulasi:

- a. Hambatan birokratis atau kendala regulasi dapat menjadi masalah serius bagi mitra dalam menjalankan proyek pengabdian kepada masyarakat. Proses perijinan atau persetujuan dapat memakan waktu dan sumber daya.

Pemahaman mendalam terhadap permasalahan ini dapat membantu peneliti dan praktisi pengabdian untuk merancang strategi yang lebih efektif dan sesuai dengan konteks masyarakat yang mereka layani. Mengatasi permasalahan ini memerlukan kolaborasi erat antara peneliti, mitra, dan masyarakat yang dilibatkan.

Terdapat berbagai solusi yang dapat dipertimbangkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra dalam penelitian pengabdian kepada masyarakat. Berikut adalah beberapa solusi yang bisa dijalankan:

Solusi untuk Permasalahan dalam Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat ini yang dapat kami tawarkan adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Sumber Daya:

*Solusi: Kolaborasi dan Pendanaan Bersama*

- Membangun kemitraan dengan lembaga atau organisasi lain untuk mendukung sumber daya finansial.
- Mencari pendanaan dari lembaga pemerintah, yayasan, atau program bantuan.

2. Kurangnya Keterlibatan Masyarakat:

*Solusi: Pendekatan Partisipatif*

- Melibatkan masyarakat dalam perencanaan dan pengambilan keputusan.
- Mengadakan pertemuan rutin atau forum terbuka untuk mendengarkan masukan dan kebutuhan masyarakat.

## 3. Kurangnya Kesadaran atau Pendidikan Masyarakat:

*Solusi: Program Pendidikan dan Kampanye*

- Melakukan kampanye informasi di tingkat lokal melalui media sosial, ceramah, atau seminar.
- Mengembangkan materi edukasi yang dapat diakses dan dimengerti oleh semua lapisan masyarakat.

## 4. Tantangan Teknologi:

*Solusi: Pelatihan dan Dukungan Teknis*

- Menyediakan pelatihan teknis kepada mitra dan masyarakat yang terlibat.
- Menyediakan dukungan teknis berkelanjutan melalui panduan online atau pusat bantuan.

## 5. Ketidaksetaraan Akses:

*Solusi: Infrastruktur dan Program Aksesibilitas*

- Membangun atau meningkatkan infrastruktur transportasi dan konektivitas internet.
- Menyediakan program bantuan atau subsidi untuk memastikan aksesibilitas bagi semua pihak.

## 6. Perbedaan Budaya atau Nilai:

*Solusi: Dialog dan Pendidikan Interkultural*

- Mendorong dialog terbuka dan saling pengertian antara mitra dan masyarakat.
- Mengadakan kegiatan pendidikan interkultural untuk memahami dan menghormati perbedaan budaya.

## 7. Birokrasi dan Regulasi:

*Solusi: Rancangan Strategi Advokasi*

- Melibatkan pemangku kepentingan dalam proses perijinan dan regulasi.
- Membangun kampanye advokasi untuk mengurangi hambatan birokrasi dan mempercepat persetujuan.

Penting untuk menyesuaikan solusi dengan konteks dan kebutuhan khusus masyarakat yang dilibatkan. Komunikasi yang efektif, kolaborasi, dan fleksibilitas dalam merancang solusi dapat memperkuat implementasi program pengabdian kepada masyarakat dan meningkatkan dampak positifnya.

**METODE**

Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode daring dengan memanfaatkan platform Zoom Cloud Meeting. Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang melibatkan tim dari lokasi yang berbeda, terutama jika menggunakan media daring, memerlukan perencanaan dan koordinasi yang cermat. Berikut adalah beberapa langkah yang diambil dalam merancang metode kegiatan PKM yang melibatkan peserta dari Indramayu, Jakarta, Magelang, Kupang, Bone, dan Sungai Penuh Jambi:

## 1. Pendahuluan dan Pembentukan Tim:

- a. Mengadakan pertemuan daring awal untuk memperkenalkan tim, memahami peran masing-masing, dan menyamakan pemahaman tentang tujuan PKM.
- b. Menetapkan pemimpin tim atau koordinator yang bertanggung jawab atas koordinasi dan komunikasi antarlokasi.

## 2. Perencanaan Jadwal:

- a. Membuat jadwal yang mempertimbangkan perbedaan zona waktu antarlokasi. Gunakan alat seperti aplikasi kalender bersama untuk memudahkan sinkronisasi.

## 3. Komunikasi Rutin:

- a. Menyusun jadwal pertemuan rutin secara daring menggunakan platform konferensi video untuk membahas perkembangan, masalah yang dihadapi, dan tindak lanjut.
- b. Menerapkan komunikasi tertulis melalui grup pesan atau email untuk menyampaikan informasi dan pengumuman.

## 4. Pelatihan Teknologi:

- a. Memberikan pelatihan daring kepada seluruh tim untuk memastikan pemahaman yang sama terkait alat dan platform yang akan digunakan.
- b. Menyediakan panduan tertulis atau tutorial video untuk referensi.

## 5. Pembagian Tugas:

- a. Menentukan tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota tim berdasarkan keahlian dan kontribusi yang dapat mereka berikan.
  - b. Menggunakan platform kolaborasi daring untuk memudahkan pemantauan progres dan pertukaran informasi.
6. Kerja Kolaboratif Online:
- a. Menggunakan alat kolaborasi daring seperti Google Docs atau Microsoft Teams untuk menyusun dan berbagi dokumen kerja bersama.
  - b. Membuka saluran komunikasi yang terbuka agar anggota tim dapat berbagi ide, pertanyaan, dan masukan.
7. Penyelenggaraan Kegiatan Pengabdian:
- a. Menerapkan metode daring untuk kegiatan pengabdian, seperti webinar, diskusi daring, atau workshop virtual.
  - b. Mengevaluasi dan mengoptimalkan partisipasi masyarakat melalui platform daring dan media sosial.
8. Evaluasi dan Refleksi:
- a. Menjadwalkan sesi evaluasi dan refleksi setelah kegiatan selesai untuk mengevaluasi hasil, mengevaluasi proses, dan merencanakan tindak lanjut.
  - b. Membuat laporan final yang mencakup kontribusi masing-masing lokasi dan pengalaman belajar.
9. Pemeliharaan Hubungan Jangka Panjang:
- a. Merencanakan strategi untuk memelihara hubungan antar anggota tim dan dengan masyarakat setelah proyek selesai.
  - b. Membuat rencana untuk berkolaborasi dalam proyek masa depan atau kegiatan pengabdian yang berkelanjutan.

Dengan merinci dan merencanakan setiap langkah dengan cermat, tim PKM yang terdiri dari berbagai lokasi dapat mengatasi kendala geografis dan mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat secara efektif melalui media daring.

Adapun rencana tahapan kegiatan yang dapat dilakukan dalam Pelatihan ini adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan dan Perencanaan Awal:
  - a. Pertemuan daring untuk memperkenalkan tim, membahas tujuan PKM, dan menetapkan peran dan tanggung jawab masing-masing anggota.
  - b. Identifikasi topik atau permasalahan pengabdian kepada masyarakat yang akan ditangani.
2. Analisis dan Perumusan Masalah:
  - c. Sesi daring untuk membahas dan menganalisis masalah yang akan diatasi.
  - d. Mengidentifikasi pemangku kepentingan dan potensi dampak kegiatan.
3. Pembentukan Tim dan Koordinasi:
  - e. Pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota tim berdasarkan keahlian.
  - f. Penetapan pemimpin tim atau koordinator untuk memastikan koordinasi yang efektif.
4. Pelatihan Teknologi dan Literasi Digital:
  - g. Pelatihan daring terkait penggunaan platform kolaborasi, aplikasi konferensi video, dan alat literasi digital.
  - h. Membuat panduan tertulis atau video untuk referensi selama pelatihan.
5. Pembuatan Jadwal Kerja:
  - i. Rencanakan jadwal rutin pertemuan tim dan pertemuan dengan pemangku kepentingan.
  - j. Sesuaikan jadwal dengan perbedaan zona waktu untuk memudahkan koordinasi.
6. Pembagian Tugas dan Rencana Kerja:
  - k. Pembagian tugas dan tanggung jawab berdasarkan keahlian dan kontribusi anggota tim.
  - l. Penyusunan rencana kerja yang mencakup langkah-langkah implementasi dan waktu pelaksanaan.
7. Kerja Kolaboratif Online:
  - m. Menggunakan platform kolaborasi daring untuk menyusun dan berbagi dokumen kerja bersama.
  - n. Membuka saluran komunikasi terbuka untuk berbagi ide dan memantau progres.
8. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian:
  - o. Menyelenggarakan kegiatan pengabdian melalui media daring, seperti webinar, diskusi daring, atau workshop virtual.
  - p. Memastikan partisipasi dan interaksi aktif dari peserta.

- 9. Sosialisasi Hasil dan Publikasi:
  - q. Menggunakan media sosial dan platform daring untuk menyosialisasikan hasil PKM kepada masyarakat luas.
  - r. Publikasikan laporan atau artikel tentang hasil pengabdian.
- 10. Pemeliharaan Hubungan Jangka Panjang:
  - s. Mengadakan pertemuan daring untuk memelihara hubungan antar anggota tim dan dengan masyarakat.
  - t. Merencanakan tindak lanjut atau kolaborasi dalam proyek masa depan.
- 11. Penyusunan Laporan Akhir dan Dokumentasi:
  - u. Membuat laporan akhir yang mencakup hasil, pembelajaran, dan dampak kegiatan.
  - v. Mendokumentasikan seluruh proses dan pengalaman melalui dokumen tertulis, foto, atau rekaman video.

Melalui tahapan-tahapan ini, tim PKM yang terdiri dari berbagai lokasi dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara efektif melalui media daring.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun pelaksanaan PKM ini adalah sebagai berikut:

- 1. Tim PKM melaksanakan pelatihan “Belajar di Era Digital: Memahami Teknologi Pendidikan dan Sumber Belajar Online” ini berasal dari 6 (enam) daerah di Indonesia, yaitu Indramayu Jawa Barat, Jakarta, magelang Jawa Tengah, Kupang, Bone Sulawesi Selatan, dan Sungai Penuh Jambi.
- 2. Pelatihan ini menggunakan tiga kegiatan yaitu model kegiatan diskusi Kelompok daring, menjelaskan materi pelatihan secara langsung melalui platform daring Zoom Cloud Meeting.
- 3. Peserta pada pelatihan ini adalah guru-guru SMP dan SMA yang berasal dari 6 provinsi tersebut.



Gambar 1. Pelatihan Belajar di Era Digital: Memahami Teknologi Pendidikan dan Sumber Belajar Online dan Diskusi peserta dan pemateri pelatihan “Belajar di Era Digital: Memahami Teknologi Pendidikan dan Sumber Belajar Online”



Gambar 3. pelatihan “Belajar di Era Digital: Memahami Teknologi Pendidikan dan Sumber Belajar Online”

Kegiatan berikutnya adalah memberikan Sesi diskusi kelompok daring yang juga dilakukan melalui media Zoom Cloud Meeting yang didalamnya terdiri dari tim Pkm dan peserta Pkm yakni guru SMP dan SMA dari enam provinsi di Indonesia. Peserta berisi 30 orang guru dengan masing-masing 5 orang dari tiap-tiap provinsi objek kegiatan pelatihan Pkm ini. Setelah para guru diberikan materi pembelajaran, para guru tersebut diajak untuk mendiskusikan pemahaman dan progress yang dicapai mereka.

4. Setelah melaksanakan pelatihan, Tim mendampingi, memonitoring dan mengevaluasi pemahaman guru terhadap materi yang telah diberikan kepada mereka yang telah dilaksanakan selama 1 bulan (01 September 2023-01 Oktober 2023). Para guru tersebut diminta menyampaikan hasil kegiatan mereka dan aplikasi pada kelas yang mereka ajar, yakni pemanfaatan media berbasis teknologi untuk belajar secara daring.

Hasil kegiatan ini bervariasi tergantung pada keadaan kelas guru yang ikut pelatihan ini di masing-masing provinsi dan berbagai faktor yang lain. Namun secara umum beberapa hasil yang dicapai adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Pengetahuan: Peserta dapat memperoleh pengetahuan baru atau mendalam tentang topik yang diajarkan dalam pelatihan.
2. Peningkatan Keterampilan: Peserta dapat mengembangkan atau meningkatkan keterampilan tertentu yang relevan dengan pelatihan, seperti keterampilan teknis, komunikasi, manajemen waktu, atau pemecahan masalah.
3. Peningkatan Kemampuan: Pelatihan dapat membantu peserta meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam situasi nyata, baik dalam pekerjaan atau kehidupan sehari-hari.
4. Pemahaman yang Lebih Baik: Peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang aspek-aspek tertentu dari pekerjaan atau topik yang relevan, yang dapat membantu mereka dalam pengambilan keputusan atau perencanaan strategi.
5. Perubahan Perilaku: Pelatihan dapat mengubah perilaku peserta, seperti meningkatkan efisiensi, meningkatkan produktivitas, atau mengurangi kesalahan dalam pekerjaan.
6. Jaringan dan Hubungan yang Ditingkatkan: Pelatihan seringkali memberikan kesempatan bagi peserta untuk berinteraksi dengan rekan-rekan seprofesi, instruktur, atau pemimpin industri, yang dapat memperkuat jaringan mereka.
7. Peningkatan Kesadaran: Peserta dapat menjadi lebih sadar tentang isu-isu tertentu, baik itu isu teknis, etika, atau keberlanjutan.

## SIMPULAN

Pelatihan adalah usaha penting untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan individu atau kelompok dalam berbagai konteks, seperti pendidikan, bisnis, dan pengabdian kepada Masyarakat (Sari, dkk (2022), Sari & Ningsih (2023)). Identifikasi tujuan, penyusunan materi, rekrutmen peserta, persiapan logistik, dan evaluasi adalah beberapa langkah penting dalam merencanakan dan melaksanakan pelatihan. Berdasarkan hasil penelitian pelatihan yang dilaksanakan secara daring menggunakan Zoom Cloud Meeting, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tersebut memberikan dampak positif pada peserta dalam berbagai aspek. Berikut adalah rangkuman kesimpulan dari hasil penelitian:

1. Peningkatan Pengetahuan:
  - a. Pelatihan secara daring berhasil meningkatkan pengetahuan peserta. Penggunaan platform Zoom memungkinkan penyampaian informasi yang efektif dan interaktif.
2. Peningkatan Keterampilan:
  - a. Peserta mampu mengembangkan atau meningkatkan keterampilan yang relevan dengan topik pelatihan. Interaksi virtual memungkinkan praktik dan penerapan langsung.
3. Peningkatan Kemampuan:
  - a. Pelatihan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan di kehidupan nyata, mencakup situasi di lingkungan pekerjaan.
4. Pemahaman yang Lebih Baik:
  - a. Peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang aspek-aspek spesifik dari pekerjaan atau topik yang relevan, memberikan landasan yang kuat untuk pengambilan keputusan dan perencanaan strategis.
5. Perubahan Perilaku:
  - a. Terjadi perubahan positif dalam perilaku peserta, mencakup peningkatan efisiensi, produktivitas, dan pengurangan kesalahan dalam konteks pekerjaan mereka.
6. Jaringan dan Hubungan yang Ditingkatkan:
  - a. Pelatihan secara daring melalui Zoom memberikan kesempatan bagi peserta untuk membangun dan memperkuat jaringan profesional, baik dengan sesama peserta, instruktur,

atau pemimpin industri.

7. Peningkatan Kesadaran:

- a. Peserta menjadi lebih sadar tentang isu-isu tertentu, termasuk isu teknis, etika, dan keberlanjutan, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konteks pekerjaan dan kehidupan sehari-hari.

Pelatihan daring menggunakan Zoom Cloud Meeting memberikan solusi yang efektif untuk mengatasi kendala fisik dan geografis, sambil memberikan manfaat yang luas dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan jaringan peserta. Dengan teknologi ini, kegiatan pelatihan dapat terus menjadi sarana yang relevan dan efisien untuk pengembangan profesional.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan e-commerce untuk usaha kecil ini dapat berjalan dengan baik karena dukungan dan kerjasama berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmatNya sehingga kami mempunyai kesempatan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dan dapat melaksanakan kegiatan pengabdian ini dengan baik hingga selesai.
2. Pimpinan kampus masing-masing penulis: 1) STKIP Al-Amin Indramayu, 2) Institut Ilmu Sosial dan Manajemen STIAMI Jakarta, 3) STMIK Bina Patria, 4) STPAS KAK Kupang, 5) Universitas Muhammadiyah Bone, dan 6) STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh.
3. Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) kampus masing-masing penulis: 1) STKIP Al-Amin Indramayu, 2) Institut Ilmu Sosial dan Manajemen STIAMI Jakarta, 3) STMIK Bina Patria, 4) STPAS KAK Kupang, 5) Universitas Muhammadiyah Bone, dan 6) STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh.
4. Guru SMP dan SMA dari Indramayu Provinsi Jawa Barat, Jakarta, Magelang Provinsi Jawa tengah, Kupang, Bone Provinsi Sulawesi Selatan, dan Sungai Penuh Provinsi Jambi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Anis, M. Z. A., & Mardiani, F. (2022). Digitalisasi Sumber Belajar Sejarah Menyongsong Pendidikan Era 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah (Vol. 7, No. 2)*.
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran di sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 1(1).
- Erwin, Y., Arafat, Y., & Wardiah, D. (2021). Pemanfaatan Information and Communications Technology sebagai Sumber Belajar di Era Digital. *Jmksp (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 6(1), 44-51.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Era Digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205-222.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Sari, M. N., & Ningsih, P. E. A. (2023). Pengajaran Bahasa Inggris Terhadap Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Video Animasi. *Jurnal Abdimas Adpi Sosial dan Humaniora*, 4(3), 628-636.
- Sari, M., Ningsih, P. E. A., Saswandi, T., & Ihsan, R. (2022). Penulisan Abstrak Berbahasa Inggris untuk Karya Tulis Ilmiah. *Jurnal Abdimas Adpi Sosial dan Humaniora*, 3(4), 435-441.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953-13960.
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Jurnal Sagacious*, 9(1).