

## Peningkatan Kapasitas Diri Tenaga Pendidik Melalui Program Indonesia Digital Learning PT. Telkom Indonesia

Irhamni Rahman<sup>1</sup> Ety Rahayu<sup>2</sup>

Ilmu Kesejahteraan Sosial, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia<sup>1</sup>

Ilmu Kesejahteraan Sosial, Universitas Indonesia, Indonesia<sup>2</sup>

Email: [irhamnirahman1717@gmail.com](mailto:irhamnirahman1717@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi yang di mulai pada tahun 2000an membuat kehidupan manusia diwarnai penggunaan teknologi digital. Tidak terkecuali di dunia pendidikan dimana tenaga pendidik dituntut mampu menghadirkan kebaruan melalui pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu PT.Telkom hadir melalui Program Indonesia Digital Learning untuk memberdayakan guru sekolah dasar dan menengah di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah program ini mampu memberdayakan peserta program dalam meningkatkan kapasitas mereka untuk melakukan pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rangkaian pelatihan berbasis digital secara intensif yang diberikan kepada tenaga pendidik mampu meningkatkan kemampuan dasar digital yang dimiliki oleh peserta ke tingkat yang lebih baik dari sebagai pengguna dasar perangkat pembelajaran digital menjadi instruktur terlatih yang selain mampu menghadirkan ragam pembelajaran berbasis digital di kelas yang mereka ajar juga mampu berkolaborasi dan berbagi kepada tenaga pengajar lain di sekolah mereka maupun di tingkat pelatihan nasional.

**Kata Kunci:** Peningkatan-Kapasitas, Pendidikan, Program Pembelajaran Digital, Tenaga Pendidik.

### Abstract

*The progress of information and communication technology in the era of globalization which began in the 2000s made human life colored by the use of digital technology. No exception in the world of education where educators are required to be able to present novelty through digital based learning. Therefore PT. Telkom is present through the Indonesia Digital Learning Program to empower primary and secondary school teachers in Indonesia. This study aims to determine whether this program is able to empower program participants in increasing their capacity to conduct digital based learning. The results showed that the intensive digital-based training series provided to educators was able to improve the basic digital capabilities of the participants to a better level than the basic users of digital learning devices to be trained instructors who were able to present a variety of digital-based learning in the classroom. they teach also be able to collaborate and share with other teaching staff in their schools and at the national training level.*

**Keywords:** Capacity-Building, Education, Digital Learning Programs, Educators.



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Era globalisasi 3.0 yang dimulai pada tahun 2000an dimana kehidupan manusia diwarnai dengan penggunaan teknologi digital (Friedman:2005) membuat tuntutan kebaruan dalam pendidikan di sekolah semakin tinggi. Dunia pendidikan di Indonesia sendiri sudah mulai mempersiapkan hal tersebut. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI dunia pendidikan di Indonesia sendiri sudah mulai mempersiapkan hal tersebut. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 74 TAHUN 2008 tentang Guru, yang menetapkan didalamnya bahwa Guru wajib memiliki Kompetensi yang mencakup seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi

kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Kemudian dalam peraturan tersebut dijelaskan juga bahwa didalam kompetensi pedagogiknya guru wajib berkemampuan memanfaatkan teknologi pembelajaran, kompetensi profesionalnya guru diminta menguasai konsep dan metode disiplin keilmuan, teknologi, atau seni yang relevan, yang secara konseptual menaungi atau koheren dengan program satuan pendidikan dan dalam kompetensi sosialnya guru wajib berkemampuan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional. (Dokumen PP RI No.74 Tahun 2008). Dalam rangka mewujudkan hal tersebut di atas, banyak program yang ditujukan untuk memberdayakan dan meningkatkan kapasitas diri guru dengan kemampuan mengajar berbasis digital salah satunya adalah Program Indonesia Digital Learning yang dilaksanakan oleh Badan Umum Milik Negara (BUMN) PT. Telekomunikasi Indonesia (PT. Telkom). Dengan Tag Line "BUMN Hadir Untuk Negeri" PT. Telkom merintis program bersama Yayasan Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) di Bidang Pendidikan untuk membentuk komunitas 1 Juta Guru.

Program berkelanjutan ini memiliki fase-fase yang dibagi berdasarkan tahun pelaksanaannya. Bermula pada Tahun 2014 PT. Telkom bekerjasama dengan PT. Intel dan Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) untuk melakukan pelatihan internet di kota-kota Pulau Jawa, Kemudian pada tahun 2015 dengan konsep Program Indonesia Digital Learning (IDL), Telkom mengadakan pelatihan di 7 lokasi daerah 3T di Indonesia yaitu Sabang, Belitung, Lebak, Pandeglang, Labuan Bajo, dan Merauke. Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Fase Program Indonesia Digital Learning yang dilaksanakan pada tahun 2016-2017. Dimana Telkom kembali bekerjasama dengan Yayasan PGRI mengadakan Program Indonesia Digital Learning (IDL) Jilid III. Pada tahun tersebut Program IDL yang dilaksanakan terdiri atas 3 kegiatan yang bercabang yaitu Program Pelatihan Pembelajaran Berbasis Digital (Pelatihan IDL) di 8 Kota di Indonesia, My Teacher My Hero Award (MTMH Award), dan Benchmarking IDL ke sekolah dasar dan sekolah menengah di Melbourne, Australia. Dari pelaksanaan program tersebut peneliti ingin mengetahui apakah program ini mampu meng-empowerment peserta program dalam meningkatkan kapasitas mereka untuk melakukan pembelajaran berbasis digital.

### **Kerangka Pemikiran**

Pada hakikatnya proses pemberdayaan di bidang pendidikan merupakan pendekatan holistik yang meliputi pemberdayaan sumber daya manusia sistem belajar-mengajar institusi atau lembaga pendidikan dengan segala sarana dan prasarana pendukungnya. Pemberdayaan dalam pendidikan diartikan sebagai proses belajar mengajar yang merupakan usaha terencana dan sistematis yang dilaksanakan secara berkesinambungan baik bagi individu maupun kolektif guna mengembangkan daya atau potensi dan kemampuan yang terdapat dalam diri individu dan kelompok masyarakat, sehingga mampu melakukan transformasi sosial. Usaha ini berlangsung sebagai proses yang berkesinambungan Sesuai dengan prinsip belajar seumur hidup. Kehidupan masyarakat perlu dikondisikan sebagai sebuah wadah dimana setiap anggotanya Melalui aktivitas sehari-hari saling belajar dan mengajar. Dengan demikian diharapkan akan terjadi proses interaksi dalam wujud dialog dan komunikasi informasi antara sesama anggota masyarakat yang saling mendorong guna mencapai pemenuhan kebutuhan hidup manusia mulai dari pemenuhan kebutuhan fisik sampai dengan aktualisasi diri. (Priyono dan Pranarka, 1996: 72-73).

Pemberdayaan di bidang pendidikan tentunya terjadi dan berdiri dalam bentuk program. Program adalah unsur pertama yang harus ada demi terciptanya suatu kegiatan. Di

dalam program dibuat beberapa aspek, disebutkan bahwa di dalam setiap program dijelaskan mengenai, tujuan kegiatan yang akan dicapai, kegiatan yang diambil dalam mencapai tujuan, aturan yang harus dipegang dan prosedur yang harus dilalui, perkiraan anggaran yang dibutuhkan, dan strategi pelaksanaan program tersebut. Melalui program maka segala bentuk rencana akan lebih terorganisir dan lebih mudah untuk dioperasionalkan. Hal ini sesuai dengan pengertian program yang diuraikan. "A programme is collection of interrelated project designed to harmonize and integrated various action an activities for achieving averral policy abjectives" (suatu program adalah kumpulan proyek-proyek yang berhubungan telah dirancang untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan yang harmonis dan secara integratif untuk mencapai sasaran kebijaksanaan tersebut secara keseluruhan. (Jones, 1996:293).

Dalam penelitian ini program pemberdayaan di bidang pendidikan ditempuh melalui sebuah proses proses pelatihan guru/tenaga pendidik. Pelatihan adalah upaya terencana untuk memfasilitasi pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang berkaitan dengan pekerjaan oleh karyawan. Pelatihan didefinisikan sebagai upaya untuk meningkatkan kinerja karyawan pada pekerjaan yang saat ini dipegang atau yang terkait dengannya. Ini biasanya berarti perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku tertentu. Agar efektif, pelatihan harus melibatkan pengalaman belajar, menjadi kegiatan organisasi yang direncanakan, dan dirancang untuk menanggapi kebutuhan yang teridentifikasi (Bernardin dan Russell, 1998:172).

Adapun pelatihan yang ditempuh adalah dengan metode *digital learning* atau pembelajaran berbasis digital. Pengertian digital learning adalah suatu sistem dalam pembelajaran yang mengacu pada penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan karakteristik-karakteristik seperti memanfaatkan jasa teknologi, memanfaatkan keunggulan komputer, menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri, dan memanfaatkan jadwal belajar yang dapat dilihat pada komputer, serta memberikan fasilitas yang dapat diakses oleh pengajar dan peserta didik/mahasiswa secara pribadi. (Nugroho, 2007 : 23).

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi (Creswell:2003). Adapun jenis penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian Evaluatif. Sebuah penelitian yang bertujuan Penelitian evaluatif merupakan suatu desain dan prosedur evaluasi dalam mengumpulkan dan menganalisis data secara sistematis untuk menentukan nilai atau manfaat (worth) dari suatu praktik program (Herman:1987).

Lokasi pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan di Jakarta, Surabaya dan Bandung. Alasan pemilihan kedua kota tersebut adalah Bandung merupakan lokasi pelaksana program IDL berada, sedangkan Jakarta adalah tempat para alumni peserta IDL 2016-2017 masih melakukan kegiatan-kegiatan bersama pasca program, sehingga untuk representatif evaluasi peserta dari Makassar, Surabaya Medan, Yogyakarta, Balikpapan, dan Jayapura dapat dilakukan di Kota Jakarta. Adapun khusus kota Surabaya, menjadi pilihan lokasi karena 3 narasumber yang memenuhi kriteria untuk diobservasi secara non-partisipan, mereka mengajar sekolah-sekolah di Surabaya. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2018 sampai Maret 2019.

Dalam pemilihan informan untuk penelitian ini, peneliti menggunakan teknik non-probability sampling, dengan tipe teknik purposive sampling yaitu merupakan teknik penentuan informan dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan informan.

Adapun kriteria informan yang dipilih adalah panitia pelaksana dan peserta program yang melalui semua tahapan dalam program Indonesia Digital Learning ini.

### **Gambaran Program**

Program Indonesia Digital Learning (IDL) terdiri atas 3 tahapan kegiatan. Kegiatan pertama adalah program Pelatihan Pembelajaran Berbasis Digital (Pelatihan IDL) di 8 Kota yaitu di Yogyakarta, Bandung, Surabaya, Makassar, Medan, Balikpapan, Jayapura, dan Jakarta. Sebelum mengikuti kegiatan ini para guru mendaftar melalui website indonesia digital learning.com dalam website tersebut, para guru diperkenankan memilih kota tempat pelatihan yang mereka inginkan kemudian mereka akan diberikan sejumlah pertanyaan terkait prasyarat pelatihan ini guna telkom bisa menyaring para peserta dengan standarisasi yang memenuhi kriteria dalam program ini.

Adapun kuota pendaftaran di masing-masing kota adalah 300 peserta. Pelatihan ini dilaksanakan di venue Ballroom Hotel selama 2 hari di masing-masing kota secara bergantian sepanjang April-Mei 2016. Dalam pelatihan ini para guru diberi pembekalan materi-materi terkait ICT serta Model dan Metode Pembelajaran Berbasis Digital yang disampaikan oleh trainer dari Profesor bidang teknologi pendidikan. Tugas akhir bagi peserta yang akan tersertifikasi nasional dari pelatihan selama 2 hari ini adalah para peserta berhasil membuat video pembelajaran yang kemudian diupload melalui youtube dengan tagar #idl2016. Kemudian pelatihan ini juga menggiring peserta untuk mengikuti kegiatan rangkaian IDL 2016 yang kedua yaitu lomba naskah dan video pembelajaran yang diupload ke youtube dengan tagar #mtmh2016, namun peserta dianggap sah mengikuti jika mendaftar dan mengupload video melalui link pendaftaran di website resmi IDL.

Naskah dan video yang masuk melalui link pendaftaran di website idl kemudian diseleksi oleh juri dari berbagai elemen (dari profesor bidang teknologi pendidikan, dari perwakilan Tim Ahli Program Indonesia Mengajar, perwakilan Tim lembaga dan yayasan pendidikan, serta perwakilan PT.Telkom) menjadi 45 besar finalis peserta terbaik yang diikutsertakan dalam rangkaian program ketiga yaitu My Teacher My Hero (MTMH) Award yang terdiri atas program Bootcamp 45 peserta dengan pembagian menjadi 4 kategori yaitu kategori guru SD, SMP, SMA, dan Guru daerah 3T. Selanjutnya mereka diseleksi dalam presentasi di kegiatan MTMH tersebut menjadi 17 Besar yang mendapatkan award khusus dan sebuah laptop, kemudian dari 17 besar tadi diseleksi kembali menjadi 8 besar (2 pemenang dari masing-masing kategori) yang mendapatkan hadiah utama berupa Education Benchmarking IDL ke Melbourne, Australia.

Dalam bootcamp MTMH selama 5 hari (19-23 Mei 2016) yang dilaksanakan di Jakarta, peserta pun tidak hanya mengikuti seleksi dari 45 besar menuju 8 pemenang, melainkan peserta juga diberi pelatihan yang lebih intensif mengenai pembelajaran berbasis digital dan ICT dari berbagai narasumber ahli di bidang teknologi pendidikan, critical thinking, metode pembelajaran yang menarik, penelitian tindakan kelas, dan pelatihan pedagogik guru lainnya. Selanjutnya setelah terpilih menjadi 8 pemenang utama, mereka dibawa benchmarking ke sekolah setara SD dan SMA di Melbourne yang telah menerapkan digital learning yang baik yaitu Apollo Park Ways Primary School dan Berwick College. Kegiatan Benchmarking ini berlangsung selama 5 hari 4 malam yang dilaksanakan pada 3 sampai dengan 7 Mei tahun 2017. Dalam kegiatan tersebut, kedua sekolah yang dikunjungi memberikan presentasi gambaran bagaimana metode digital learning diaplikasikan di sekolah mereka, selain itu para peserta juga diajak melihat langsung aplikasi metode pembelajaran tersebut di kelas-kelas yang tengah berlangsung pada hari kunjungan Benchmarking IDL terlaksana.

Di akhir perjalanan, fasilitator program melakukan review perjalanan serta menekankan kepada 8 besar pemenang bahwa kini mereka telah menjadi bagian dari motor penggerak pelatihan pembelajaran berbasis digital di daerah mereka masing-masing bersama 45 besar maupun pemenang-pemenang pada tahun sebelumnya guna menuju komunitas 1 juta guru tersebut. Terakhir, kedelapan pemenang MTMH Award berbagi pengalaman mereka di program TV Swasta. Program ini juga bekerjasama dengan Net TV dalam hal peliputan dan publikasi, dari mulai publikasi saat pelatihan IDL 8 kota, lomba naskah dan video pembelajaran sampai ajang My Teacher My Hero Award. Selain itu, 8 pemang utama pun berkesempatan menjadi bintang tamu di 3 acara Net TV yaitu *Indonesia Morning Show*, *Ini Talk Show*, dan *Talk Show Sarach Sechan*. Kerjasama dengan stasiun TV ini dilakukan oleh PT. Telkom guna menebarkan virus positif kepada khayalak dengan cakupan yang lebih luas untuk pendidikan Indonesia yang lebih baik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan lapangan jumlah peserta Pelatihan IDL yang mengikuti pelatihan di 8 kota sebanyak 2538 peserta. Kemudian dari peserta yang mengikuti pelatihan tersebut sebanyak 1632 naskah dan video ke website IDL. Adapun peserta yang sah masuk ke tahap penjurian adalah sebanyak 986 peserta yaitu peserta yang mengirimkan naskah dan video pembelajaran melalui web IDL dan mengunggah di akun Youtube peserta tersebut.

Naskah dan video yang dikirimkan peserta berisikan naskah dan video pembelajaran yang menggambarkan penggunaan metode pembelajaran berbasis digital yang telah dilakukan oleh peserta program. Metode *digital learning* yang diterapkan dalam video tersebut merupakan pengenjauantahan dari materi-materi *digital learning* yang diberikan saat pelatihan IDL kepada peserta program. Di sini bisa dilihat bahwa program ini meng-*empowernt* tenaga pendidik dari segi ragam penerapan pembelajaran berbasis digital dan mendokumentasikannya serta membaginya melauai media sosial Youtube. Selanjutnya dalam fase kegiatan My Teacher My Hero (MTMH) Award yang merupakan Pelatihan Intensive Digital Learning dalam Bootcamp MTMH, dimana dalam fase ini terdapat 45 Peserta yang merupakan hasil seleksi dari 984 peserta yang masuk dalam fase penjurian naskah dan video pembelajaran berbasis digital.

Kemudian dalam fase kedua program ini bisa dikatakan bahwa peserta program sudah mampu berkolaborasi dengan sesama peserta My Teacher My Hero untuk membuat video pembelajaran melalui media digital. Hal ini terlihat dalam proses kegiatan saat peserta dibagi menjadi 4 kelompok besar yaitu kelompok Guru SD, Guru SMP, Guru SMA/SMK, dan Guru Daerah 3T. Kelompok pertama berkolaborasi membuat soal dalam aplikasi Quipper dengan saling mengelompokan bank soal yang mereka miliki dalam soal science, matematika, dan ilmu sosial. Kemudian soal-soal yang sudah diklasifikasi dimasukan satu per satu ke dalam aplikasi Quipper, dengan kode link dan pasword yang sudah disepakati, sehingga siapapun bisa mengakses soal dalam aplikasi Quipper tersebut. Kemudian kelompok kedua berkolaborasi dengan membuat Hologram.

Pertama-tama mereka menentukan materi yang akan dilaksanakan, kemudian memilih gambar ajar yang akan dibuat hologramnya. Selanjutnya dengan aplikasi hologram, gambar tersebut bisa menjadi 4 dimensi. Selain itu, kelompok ketiga berkolaborasi menyatukan materi ajar dari berbagai sumber yang mereka miliki dengan menggunakan Cloud Computing atau i-Cloud yang mereka buat akun bersama sehingga siapapun guru yang membutuhkan bisa mengakses data materi tersebut. Adapun kelompok terakhir saling kerja sama berkolaborasi membuat Qrcode yang memungkinkan para guru ini bisa scan sebuah QRcode yang mereka buat yang telah diisi dengan teori pembelajaran maupun video ajar, yang bisa

diakses dimanapun mereka berada dengan menggunakan smartphone yang sudah diinstal aplikasi scan QRcode tersebut.

Kemudian fase terakhir kegiatan program ini adalah Benchmarking ke sekolah setara SD dan SMA di Melbourne yang telah menerapkan digital learning yang baik yaitu Apollo Park Ways Primary School dan Berwick College. Para peserta program melihat langsung bagaimana penerapan pembelajaran berbasis digital di sekolah-sekolah tersebut berlangsung. Selanjutnya setelah benchmarking IDL, peserta program diberi kesempatan untuk mempublikasikan dan berbagi pengalaman penerapan *digital learning* tersebut melalui acara-acara NET TV seperti *Talk Show Sarah Sechan, Ini Talk Show, dan Indonesia Morning Show*.

Dari fase terakhir tersebut bisa dilihat bahwa peserta program sudah mampu berbagi terkait penerapan *digital learning* di tingkat nasional. Tidak sampai disitu, pasca rangkaian program berakhir, kedelapan peserta yang berhasil mengikuti seluruh rangkaian program menjadi tenaga pendidik yang selain aktif menerapkan *digital learning* di kelas mereka, juga mampu membagi kemampuan tersebut kepada guru lainnya. Sebagai contoh berdasarkan hasil wawancara empat orang peserta program yang melewati seluruh rangkaian program peneliti mendapati misalnya informan pertama melakukan pembelajaran berbasis digital kepada siswa sebanyak minimal 4 kali dalam satu bulan atau minimal 48 kali dalam satu tahun di dalam, informan kedua sebanyak 2 kali dalam 1 minggu atau sebanyak minimal 96 kali dalam satu tahun, informan ketiga minimal sebanyak 2 kali dalam satu bulan atau minimal sebanyak 24 kali dalam setahun, dan informan keempat sebanyak minimal 3 kali dalam 1 bulan atau minimal 36 kali dalam satu tahun.

Penerapannya pun menggunakan aplikasi beragam seperti Quipper, Plickers, SWAY, Virtual Reality (VR), Quizzz, Flash, Qrcode, dan metode digital lainnya. Jadi, 100% informan peserta program telah menerapkan pembelajaran berbasis digital di sekolah tempat mereka mengajar dengan variasi *digital learning* yang lebih beragam dari sebelum mereka mengikuti program ini. Berikutnya peserta program juga sudah menjadi *trainer* rakan sejawat di sekolah tempat mengajar. Informan pertama telah melakukan 5 kali, informan kedua sebanyak 4 kali, informan ketiga sebanyak 6 kali, informan keempat sebanyak 3 kali pelatihan dalam rentang waktu Juni 2017 sampai Desember 2018. Selanjutnya berdasarkan hasil temuan lapangan pula, informan pertama telah melakukan 13 kali pelatihan, informan kedua sebanyak 4 kali pelatihan, informan ketiga sebanyak 3 kali pelatihan, dan informan keempat sebanyak 2 kali pelatihan kepada guru di luar sekolah mereka dalam kurun waktu Juni 2017- Desember 2018.

Jenis pelatihannya pun beragam, informan pertama melakukan pelatihan pembelajaran berbasis digital dengan QR Code, TTS, Plickers, Flash, PPT Keren, Zipgrade, Sparkool, AppsGeysers, Easy Quizzzy, Inovasi Augmented Reality (AR) For Edukasi. Kemudian informan kedua telah menjadi *trainer* untuk Quipper, Plickers, QR Code. Selanjutnya informan ketiga melakukan pelatihan penggunaan smartphone untuk mengajar offline, pemanfaatan smartphone android sebagai media pembelajaran sederhana, pembuatan media pembelajaran berbasis powerpoint dan app inventor android, pemanfaatan portal Rumah Belajar dan menerapkan e-learning berbasis web, dan pelatihan memanfaatkan aplikasi pengoreksi pilihan berganda berbasis android (Zipgrade).

Terakhir, informan keempat juga telah melakukan pelatihan penggunaan ppt dan pembuatan video pembelajaran, Pelatihan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan melalui media ajar digital, dan Penerapan pembelajaran media ajar digital sederhana untuk guru-guru penempatan desa-desa terpencil. Maka, bisa dikatakan program ini telah meng-*empowerment* peserta yang sebelumnya sebagai pengguna *digital learning* untuk kelas sendiri menjadi tenaga pendidik yang mampu berbagi kepada guru lain.

## KESIMPULAN

Program Indonesia Digital Learning PT Telkom Indonesia 2016-2017 telah mampu memberdayakan peserta di bidang pendidikan berbasis digital, dari input peserta yang awalnya memiliki kemampuan dasar aplikasi digital menjadi kemampuan lebih beragam dengan tingkat kecakapan yang lebih tinggi. Selain itu program ini juga sudah meningkatkan kapasitas tenaga pendidik yang menjadi peserta program dimana awalnya peserta program hanya mampu menerapkan pembelajaran berbasis digital untuk kelas yang mereka ajar saja menjadi tenaga pendidik yang mampu membagikan dan menularkan kemampuan tersebut kepada guru-guru lainnya sampai tingkat nasional. Sebagai rekomendasi kepada pelaksana program, kurangnya capaian outcome 1 dari target kiranya bisa diatasi dengan memastikan bahwa peserta program yang bisa mengirimkan naskah dan video melalui website IDL hanya akun yang terdaftar sebagai peserta program pelatihan di 8 kota. Selanjutnya jumlah peserta pelatihan 8 kota yang seharusnya hanya 2400 peserta kemudian menjadi lebih yaitu 2538 peserta sebaiknya disiasati dengan kroscek data ulang saat mengirimkan undangan melalui email, serta bersikap sesuai peraturan yang telah dipublikasikan dengan tidak menerima peserta tambahan di lokasi pelatihan.

Kemudian minimnya capaian outcome 2 dengan kriteria indikator keberhasilan poin 2 kiranya bisa diatasi dengan penjadwalan pembuatan tugas yang masuk ke dalam rangkaian jadwal wajib saat bootcamp MTMH sebagaimana penugasan yang terjadwal dalam pemenuhan indikator keberhasilan poin 1. Program pemberdayaan melalui pendidikan dengan metode pelatihan ini merupakan program yang berkelanjutan. Goal besar yang hendak dicapai PT. Telkom untuk memiliki komunitas 1 juta guru sangatlah baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, maka diharapkan pergantian panitia pelaksana program maupun pemegang kebijakan program tidak 100% persen diganti dari satu fase ke fase lainnya, sehingga program yang berkelanjutan bisa tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bernardin, H. John, Joyce E.A. Russel. 1998. *Human Resource Management: an Experiential Approach*. Singapore : Mc Graw-Hill Co.
- Creswell, J. W. 2003. *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches Second Edition*. New Delhi: Sage Publications.
- Dokumen PP RI No.74 Tahun 2008
- Friedman, Thomas L. (2005), *The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-first. Century*, Farar, Straus and Giroux, New York.
- Herman, Joan L dkk. 1987. *Evaluator's Handbook*. London : Sage Publication.
- Jones, Charles O. 1996. *Pengantar Kebijakan Publik (Public Policy)*. Terjemahan Ricky Ismanto. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Onny S. Prijono dan A.M.W Pranarka (eds), 1996. *Pemberdayaan : Konsep, Kebijakan dan Implementasi*. Jakarta: CSIS
- Telkom Indonesia. 2016. *Laporan Pelatihan Indonesia Digital Learning*. Bandung : PT. Telkom Indonesia.
- Telkom Indonesia. 2016. *Laporan Kegiatan My Teacher My Hero Award*. Bandung : PT. Telkom Indonesia.
- Telkom Indonesia. 2017. *Laporan Benchmarking Indonesia Digital Learning*. Bandung : PT. Telkom Indonesia.