

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)



Judul Pengabdian:
Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Sarolangun

Tim PkM:

Ketua : Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I / NIDN:1002038902
Anggota : 1. Gustinar, S.Kom., M.S.I / NIDN. 1007087701
2. Alghazali/ NPM.22103157201022
3. Rida Priyanti/NPM. 21103157201017

Dibiayai oleh:
Dipa Universitas Muhammadiyah Jambi tahun anggaran 2022/2023

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAMBI
2023

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MITRA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Rosnaini, S.Pd.SD., M.Pd**
Nama Instansi : Sekolah SD N 057/VII Sungai Benteng I
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Sungai Benteng I, Kabupaten Sarolangun

Dengan ini menyatakan bersedia bekerja sama dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul: **“Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Sarolangun”** yang diusulkan oleh Bapak Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I dalam proposal pengabdian Internal Universitas Muhammadiyah Jambi.

Demikian surat keterangan kerjasama ini kami buat semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat kami,




Rosnaini, S.Pd.SD., M.Pd
Kepala Sekolah SDN 57/VII

HALAMAN PENGESAHAN

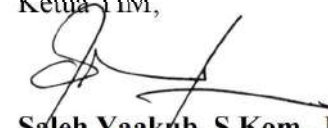
1. Judul Penelitian : **Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Sarolangun**
2. Peserta Program : Sekolah Penggerak Jenjang SD di Kabupaten Sarolangun
3. Tim Pengabdian Masyarakat
 - A. Ketua TIM Pengabdi
 - a. Nama : **Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I**
 - b. NIDN : 1002038902
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Program Studi : Sistem Informasi
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Jambi
 - B. Anggota 1
 - a) Nama : **Gustinar, S.Kom., M.S.I**
 - b) NIDN : 1007087701
 - c) Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d) Program Studi : Sistem Informasi
 - e) Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Jambi
 - C. Anggota 2
 - a) Nama : **Alghazali**
 1. NPM : 22103157201022
 - b) Jabatan : Mahasiswa
 - c) Program Studi : Sistem Informasi
 - d) Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Jambi
 - D. Anggota 3
 - a) Nama : **Rida Priyanti**
 - b) NPM : 21103157201017
 - c) Jabatan : Mahasiswa
 - d) Program Studi : Sistem Informasi
 - e) Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Jambi
4. Lokasi Kegiatan : Kabupaten Sarolangun

5. Lama Pelaksanaan Kegiatan : 2 Bulan
6. Biaya Total Pengabdian : Rp. 2.000.000,-
- Dana Universitas Muhammadiyah Jambi : Rp. 1.300.000,-
 - Dana Pribadi : Rp. 700.000,-

Mengetahui,
Ka. Prodi Sistem Informasi


Oka Ediansah, S.Kom, M.S.I
NIDN. 1010109003

Jambi, 30 Mei 2023
Ketua TIM,


Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I
NIDN. 1002038902

Menyetujui,
Ketua EPPM Universitas Muhammadiyah Jambi



Prima Audia Daniel, SE, ME
NIDK.8852530017

RINGKASAN

Program Sekolah Penggerak (PSP) adalah salah satu program kementerian yang dijalankan oleh Balai Guru Penggerak (BGP) Provinsi Jambi bekerjasama dengan Universitas Muhammadiyah Jambi sebagai Fasilitator Sekolah Penggerak (FSP). Yang program ini dilaksanakan di Kabupaten Sarolangun dengan Jenjang Sekolah Dasar (SD), yang dalam hal ini sebagai mitra. Secara proses Program Sekolah Penggerak (PSP) bergerak di bidang Pendidikan dengan tujuan pengimplementasian Kurikulum Merdeka Belajar di satuan Pendidikan. Kabupaten sarolangun merupakan salah satu kabupaten yang berhasil lolos mengikuti program sekolah penggerak ini, sehubungan dengan hal tersebut program ini merupakan salah satu program unggulan yang dimiliki oleh kabupaten sarolangun dalam penerapan implementasi kurikulum merdeka. Permasalahannya kebanyakan dari program sekolah penggerak ini sangat berbeda dengan kurikulum sebelumnya sehingga sekolah cukup kesulitan untuk memahami konsep dari kurikulum merdeka tersebut, diakrenakan program baru dan butuh waktu penyesuaian untuk dapat menerapkan secara maksimal. Dengan kondisi tersebut tidak jarang sekolah yang harus mengikuti kegiatan pelatihan, workshop dan pembekalan di luar daerah bahkan di luar provinsi guna menambah wawasan berkaitan dengan kurikulum merdeka tersebut.

Dari permasalahan tersebut beberapa langkah telah coba dilakukan yaitu salah satunya dengan adanya pendampingan secara intensif yang di lakukan per sekolah melalui Fasilitator yang telah di tugaskan oleh perguruan tinggi masing-masing. Di berbagai kegiatan pendampingan tersebut juga dilakukan beberapa model pembelajaran salah satunya dengan penerapan aplikasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh sekolah untuk proses kegiatan belajar mengajar di sekolah nantinya. Dalam proses kerja mitra ternyata memiliki permasalahan yang cukup serius, yaitu dalam hal pemahaman dan pemanfaatan Teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas maupun dalam hal pengaplikasian di luar sekolah, tidak jarang hal ini mengalami kekeliruan baik dalam pembuatan naskah, dokumen yang tidak rapi maupun dalam pemanfaatan media pembelajaran yang ada. Akhirnya mengakibatkan tidak terlalu dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang tengah berkembang pesat saat ini.

Dari permasalahan tersebut timbul suatu pemikirin sederhana untuk memberikan solusi dengan cara pengenalan dan pemahaman akan perkembangan teknolgi khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Teknolgi yang akan diterapkan adalah program aplikasi socrative. Mitra akan diarahkan dan diajari bagaimana menggunakan socrative pada saat pembelajaran baik dari pemaparan materi sederhana maupun dalam hal asesmen yang kontennya menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan pada saat belajar di kelas. Dengan demikian diharapkan persoalan-persoalan diatas akan terselesaikan dengan baik. Sehingga guru akan dimudahkan dalam hal pemanfaatan media pembelajaran dan juga menghasilkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi murid. Selain itu dalam hal perkembangan teknologi secara tidak langsung guru dan peserta didik telah menggunakan fasilitas teknologi terbaru, ini akan kita ajarkan bagaimana menggunakan computer beserta media internet dengan baik dan menyenangkan.

Permasalahan mitra dapat disimpulkan bahwa kurangnya pengenalan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran terutama dalam hal belajar di kelas, karna masi menggunakan tenaga manusia sebagai proses utama (manual) sementara bahan materi yang akan di tampilkan cukup banyak, otomatis akan membutuhkan waktu yang relative lama dan juga cukup membosankan bagi peserta didik.

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu diantaranya menerapkan teknologi computer dan internet sebagai fasilitas utama dan aplikasi socrative sebagai aplikasi media pembelajaran yang akan digunakan pada saat pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran, Aplikasi, socrative.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	@
Surat Pernyataan Kesediaan Mitra	i
Halaman Pengesahan	ii
Ringkasan	iv
Daftar Isi	v
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	7
 BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN	
Solusi dan Target Luaran	9
 BAB III METODE PELAKSANAAN	
3.1. Metode Pelaksanaan	11
3.2 Gambaran IPTEK	12
 BAB IV HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	
4.1. Deskripsi Kegiatan	13
4.2 Tanggapan Mitra (Peserta)	13
4.3 Harapan Mitra (Peserta)	13
4.4 Hasil Pengabdian	14
4.5 Proses PKM	16
4.6 Capaian Pelaksanaan Kegiatan	21
 BAB V RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	
Rencana Tahapan Berikutnya	23
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
Kesimpulan dan Saran	24
 DAFTAR PUSTAKA (25)	
LAMPIRAN DAN DOKUMEN PKM (26)	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi



Gambar 1. Balai guru Penggerak (BGP) Provinsi Jambi

Program Sekolah Penggerak (PSP) adalah salah satu program kementerian pendidikan melalui P4TK yang dilaksanakan oleh Balai Guru Penggerak (BGP) Provinsi Jambi. Program Sekolah Penggerak (PSP) tersebar di berbagai daerah se-Indonesia. Secara proses Program Sekolah Penggerak (PSP) merupakan salah satu implementasi Kurikulum merdeka belajar baik di Jenjang SMA, SMP, SD maupun PAUD. Sesuai data yang lolos dalam program PSP salah satunya Kabupaten Sarolangun di Provinsi Jambi. Dari banyaknya daerah yang ada dapat kita persempit khusus daerah Kabupaten sarolangun dan di jenjang sekolah dasar (SD), kondisi ini lebih memudahkan pelaksana dalam memetakan implementasi kurikulum merdeka tersebut di Program Sekolah Penggerak (PSP), berdasarkan kondisi daerah wilayah Kabupaten Sarolangun dapat di tempuh lewat jalur darat dengan kendaraan roda 2 atau roda 4 ada juga beberapa daerah yang harus di tempuh dengan jalur darat berbukitan serta beberapa sungai-sungai kecil. Dengan kondisi alam yang seperti ini di nilai cukup menantang di berbagai pelaksanaan kegiatan Program Sekolah Penggerak (PSP) untuk terus mensosialisasikan dan mengimplementasikan kurikulum merdeka di

semua Sekolah yang tergabung ke dalam Program Sekolah Penggerak. Kondisi ini akan berbanding positif jika di sertakan dengan Pendidikan yang juga menambah wawasan, pengetahuan dan kemampuan akan penggunaan teknologi yang saat ini tengah berkembang pesat, maka dengan demikian beberapa tuntutan zaman tentang perkembangan teknologi memang harus kita penuhi. kendala tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi Program Sekolah Penggerak (PSP) untuk terus bekerja membantu masyarakat sesuai dengan program Program Sekolah Penggerak (PSP) sendiri. Proses kerja yang seperti ini tidak jarang menjadikan kendala dalam hal proses pembelajaran yang secara langsung di kelas terutama dalam hal penyampaian materi pembelajaran yang dinilai anak-anak tidak menarik dan bahkan membosankan. Saat dilakukan kunjungan ke Sekolah PSP terlihat beberapa proses pembelajaran yang masi sangat sederhana dan tergolong manual dengan kata lain tidak terkomputerisasi. Sehingga permasalahan klasik sering kali terjadi seperti penyampaian materi tidak maksimal, turunnya semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, kurang maksimalnya penyampaian guru kepada muridnya dan terbatasnya akses pembelajaran untuk guru dan murid. Hal ini sangat tidak efisien dalam hal pembelajaran. Pengolahan ini akan terasa lebih baik dan sangat membantu jika diberikan sentuhan komputerisasi yang baik, terutama dalam hal pembelajaran dan proses KBM di kelas. Untuk saat ini Program Sekolah Penggerak (PSP) masih di tahap sosialisasi dan memulai pengenalan kurikulum merdeka belajar di setiap sekolah yang terdaftar, di setiap materi yang berkaitan dengan media pembelajaran atau perencanaan pembelajaran selalu diberikan sentuhan teknologi yang dapat memberikan pembaruan dan update model pembelajaran. Dari proses ini tidak jarang sekolah dan guru yang terlihat canggung dan tidak familiarnya fasilitas teknologi tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut FSP bekerjasama dengan BGP dan juga PMO Kabupaten bagaimana cara mencari solusi yang baik sehingga bisa berjalan dengan baik, dengan harapan proses atau pola pembelajaran yang ada di Program Sekolah Penggerak (PSP) ini bisa lebih baik secara pemanfaatan teknologi dan di sisi lain secara proses berbasis digital yang dapat di akses oleh semua sekolah dan bahkan juga peserta didik.



Gambar 2. Aplikasi media pembelajaran berbasis digital

Saat ini Program Sekolah Penggerak (PSP) masi terus berjalan dan mendampingi sekolah-sekolah yang tergabung dengan harapan semua sekolah binaan tersebut dapat berkembang pesat seperti sekolah yang ada di perkotaan yang secara fasilitas sangat memadai terutama dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai penunjang utamanya adalah internet. Dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat saat ini, perangkat komputer dan Internet tidak lagi di anggap sebagai barang mewah akan tetapi lebih ke fungsinya menjadi kebutuhan utama. Secara kerja SDM atau Guru yang akan mengolah pembelajaran yang berbasis komputer sangat menunjang, di bagian ini tentu harus dipastikan bahwa infrastruktur dan media penunjang harus benar-benar memadai proses pembelajaran yang akan di terapkan. Untuk saat ini pembelajaran difokuskan kepada kelas 1 dan kelas 4 terlebih dahulu, kemudian dalam proses selanjutnya secara bertahap akan diaplikasikan ke kelas 2 dan kelas 5, begitu seterusnya ke kelas 3 dan kelas 6. berdasarkan informasi dari Kepala Sekolah Program Sekolah Penggerak (PSP) atas nama Ibu Rosnaini, S.Pd.SD., M.Pd saat di jumpai, “menerangkan bahwa proses ini sudah cukup lama dilakukan dan memang cukup menyulitkan karna kita benar-benar bergantung pada SDM yang ada tanpa ada bantuan teknologi yang sebenarnya saat ini sudah digunakan oleh semua sekolah yang ada di perkotaan, kami bukan tidak ingin menggunakan komputer, akan tetapi kami tidak paham akan penggunaan komputer tesebut. Sehingga jangankan ingin menggunakan dalam proses pembelajaran, menggunakan nya saja kita tidak memahami. hal ini sangat logis dikarenakan pembelajaran yang dilakukan di kelas masi sangat manual dan sederhana. Dan akhirnya kamipun menyimpulkan bahwa ini adalah proses pembelajaran yang harus kami jalani terus menerus hingga kami berani menerobos ketidak pahaman dengan memberanikan diri untuk melakukan pengembangan diri dalam hal penggunaan komputerisasi, namun di sisi lain kami

jika ini kami lakukan berarti kami harus meninggalkan pekerjaan untuk sementara. Ini juga menjadi permasalahan sehingga sampai saat ini belum ada upaya yang mengarah ke pemanfaatan teknologi secara proses pembelajaran. Sehingga dapat membantu sekolah dalam peningkatan pemahaman teknologi terhadap peserta didik secara merata dengan mudah.



Gambar 3. Kondisi Sekolah Dasar Negeri 057 Sungai Benteng I Sarolangun

Dari segi kondisi daerah, Kabupaten Sarolangun merupakan daerah yang cukup jauh dari penggunaan teknologi komputer hal ini dapat dilihat dari letak posisi desanya yang cukup berjauhan antar desa, antar sekolah dari pusat kota, dalam hal pemahaman dan penggunaan teknologi letak daerah sangatlah membantu terutama dalam hal lingkungan yang sehari-harinya menggunakan teknologi, hal ini dapat kita lihat dari jarak daerah yang cukup sulit untuk di akses, perkembangan masyarakatnya pun cukup lambat dengan tidak familarnya dengan sentuhan-sentuhan teknologi yang dilakukan oleh masyarakat itu sendiri, dapat dilihat dari beberapa masyarakat di Kabupaten Sarolangun yang tidak terlalu terbuka pikirannya untuk menyekolahkan atau melanjutkan Pendidikan anaknya ke jenjang yang lebih tinggi yang ada di Kota. melainkan mengarahkan anaknya ke perkebunan atau pertambangan untuk menggantikan atau melanjutkan pekerjaan orang tuanya yang juga sebagai pekerja kebun atau pertambangan.

Permasalahan sangat mendasar pada Program Sekolah Penggerak (PSP) yang ada di Desa Sungai Itik Kecamatan SADU adalah dalam hal proses pembelajaran dan proses komunikasi jarak jauh yaitu hanya menggunakan media dan peralatan sedanya, sehingga

dalam proses kerja sangat tidak efisien, baik dalam hal efisien waktu maupun dalam hal kualitas kerja. Hal ini terlihat jelas pada proses kerja yang dilakukan yaitu hanya mengandalkan tenaga manusia sebagai proses utama.



Gambar 4. Guru dan Peserta didik Program Sekolah Penggerak (PSP) di SDN 057

Di sisi lain perkembangan teknologi sudah demikian pesat. Kemajuan tersebut sudah selayaknya dimanfaatkan seoptimal mungkin, yang salah satunya untuk mendukung PBM dalam kelas bahasa (Crook, 2004; Granger, 2018; Krauss, 2018) termasuk kelas ketrampilan berbahasa seperti Writing. Sebagai contoh, program MS-Word–yang sudah tidak asing lagi di tengah masyarakat akademik- bisa dimanfaatkan untuk meringankan beban dosen dalam mengoreksi karena fasilitas language toolsnya (SEAMEO RELC, 2014). Dengan fasilitas ini mahasiswa bisa mengoreksi sendiri kesalahan ejaan, tanda baca dan bahkan melakukan refleksi penggunaan tata-bahasa mereka. Program ini juga menyediakan kamus dan thesaurus, sehingga mahasiswa tidak perlu terlalu repot menyediakannya

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu di antaranya menerapkan sebuah teknologi komputerisasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam hal pembelajaran sesuai dengan Program Sekolah Penggerak (PSP) sendiri dan dengan bantuan internet dapat membantu komunikasi media pembelajaran yang berpusat pada murid, sehingga proses pembelajaran lebih efisien baik dalam hal waktu maupun dalam hal kualitas pembelajaran. Dengan harapan performa pembelajaran bisa meningkat secara kualitas. Melihat dari segi pengetahuan dan pemahaman SDM akan

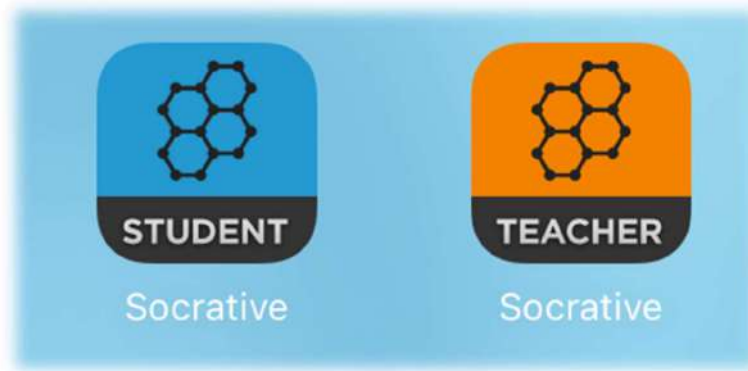
perkembangan teknologi sekolah perlu di berikan pelatihan tentang pemahaman dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah lebih baik dan secara proses sekolah terbantu. sesuai dengan perkembangan sekarang upaya yang akan dilakukan adalah memanfaatkan teknologi yang ada baik secara *online*, seperti penerapan aplikasi pembelajaran dalam hal ini seperti pada saat penyampaian materi, assessment atau evaluasi secara keseluruhan. sehingga benar-benar terasa akan kehadiran teknologi khususnya Komputer. Solusi yang akan diterapkan ini diharapkan dapat meningkatkan pola dan kualitas pembelajaran tanpa mengurangi proses kerja yang ada selama ini terutama dalam hal pembelajaran. Dengan penerapan perbaikan di beberapa hal tersebut tentunya Program Sekolah Penggerak (PSP) ini akan lebih efektif dan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah yang ada di Kabupaten Sarolangun dalam hal proses pembelajaran.



Gambar 5. Aplikasi Pembelajaran socrative

Solusi tersebut adalah solusi terbaik yang akan diterapkan pada Program Sekolah Penggerak (PSP) kabupaten Sarolangun karna telah disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan seperti lokasi daerah (sekolah), masyarakat setempat, SDM yang ada dan manajemen pembelajaran yang baik. Setelah semua solusi diterapkan dengan baik maka Program Sekolah Penggerak (PSP) ini akan terus dilakukan pendampingan mulai dari pelatihan-pelatihan, praktek pengoperasian, konsultasi pembelajaran dan keberlanjutan pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) tersebut. Dalam hal ini proses pembelajaran yang lebih baik serta sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis Internet kepada semua sekolah yang maksimal dan inovasi pembelajaran, ini berupa proses

pembelajaran dengan studi kasus sederhana menjadi proses pembelajaran penerapan pembelajaran yang sesungguhnya yang menggabungkan beberapa fungsi media pembelajaran dan penggunaan beberapa program aplikasi pembelajaran yang tidak terlalu sulit untuk di pahami. Sehingga benar-benar di nilai efektif bagi Program Sekolah Penggerak (PSP). Gambaran program aplikasi pembelajaran sederhana tersebut sangat *Praktis* dan mudah untuk di pelajari seperti pembelajaran yang memiliki beberapa perintah yang juga mudah di pahami karna masi menggunakan bahasa sehari hari, *Mobile* dapat diakses dimana-mana; *Portabel* dapat di digunakan di berbagai perangkat, ringan dan dapat digunakan pada perangkat sederhana tidak terlalu berat untuk di akses, setelah selesai mengolah sebuah data pembelajaran maka dapat di simpan serta dapat dilakukan pengolahan kembali kapanpun dan di manapun, sehingga benar-benar membantu proses pembelajaran; *Efisiensi* dan tidak butuh banyak kertas dalam pembuatan dokumen, di cetak hanya pada saat pengarsipan saja jika dibutuhkan.



Gambar 6. Program Aplikasi Pembelajaran socrative

1.2 Permasalahan Mitra

Setelah diuraikan dengan jelas di atas maka dapat di tarik beberapa permasalahan pada Program Sekolah Penggerak (PSP) di Kabupaten Sarolangun sebagai berikut:

1. Permasalahan Pola Pembelajaran, yaitu dimana Program Sekolah Penggerak (PSP) ini tidak dapat melakukan pembelajaran dengan terkomputerisasi akibatnya pembelajaran yang diberikan sangat terbatas, hal ini dikarenakan metode yang dilakukan masi manual dan mengakibatkan kualitas pembelajaran kurang baik. Kondisi ini disebabkan oleh pemahaman akan teknologi yang kurang dan penggunaan peralatan seadanya yang tidak memiliki kemampuan yang lebih baik, dengan kata lain hasil pembelajaran tidak efektif.

2. Permasalahan pengolahan media pembelajaran, saat ini dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media dan perangkat seadanya saja atau menunggu salah guru ada yang mendapatkan pelatihan dari luar daerah. Secara proses ini tidak terstandarisasi. Hal ini diakibatkan dengan minimnya pengetahuan SDM tentang pemanfaatan media pembelajaran sehingga tingkat pemahaman masi sangat sulit.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Adapun solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah dengan memberikan pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran program aplikasi socrative. Pelatihan ini akan diberikan kepada sekolah yang ada pada Program Sekolah Penggerak (PSP) dengan tujuan meningkatkan pola pembelajaran yang bersifat *mobile*, *portable* dan *efektif* yang mampu memberikan metode pembelajaran lebih baik dan terkomputerisasi dengan kualitas dan kuantitas yang lebih baik pula, namun tetap tidak menguras tenaga yang lebih besar dikarenakan proses pembelajarannya dilakukan atau dikerjakan oleh komputer atau aplikasi, sehingga akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Melihat pembelajaran tersebut secara terkomputerisasi yang digunakan sebelumnya belum pernah digunakan oleh sekolah, maka dengan pembelajaran ini harus benar-benar dapat di pahami dengan baik agar bisa terus digunakan dalam pembelajaran dan kemudian dikembangkan hingga dapat mengimbaskan ke beberapa sekolah yang ada di sekitar sekolah tersebut. Dengan jumlah sekolah yang besar diharapkan dapat tetap berjalan dengan baik dan tetap memanfaatkan komputer yaitu dengan program aplikasi *socrative* dan menambah kualitas kerja bagi Program Sekolah Penggerak (PSP) dan proses pembelajaran yang selama ini manual dapat berubah menjadi tersistem, efektif dan efisien.

Selain pelatihan penggunaan program aplikasi socrative juga akan diberikan pelatihan pemanfaatan fasilitas Internet yang sebagai penunjang utamanya sehingga dalam pengimplementasinya benar-benar dapat berjalan dengan baik. Dengan media pembelajaran tersebut melalui jalur internet guru akan lebih mudah dalam hal pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk tersistem pada aplikasi dimanapun dan kapanpun.

Untuk solusi yang ditawarkan kepada sekolah PSP ini telah di pertimbangkan dan disepakati dengan tim, dimana hasil akhir yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran dalam proses pendidikan di sekolah binaan.

Metode Pelaksanaan pembelajaran:

1. Analisis permasalahan pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) di Kabupaten Sarolangun

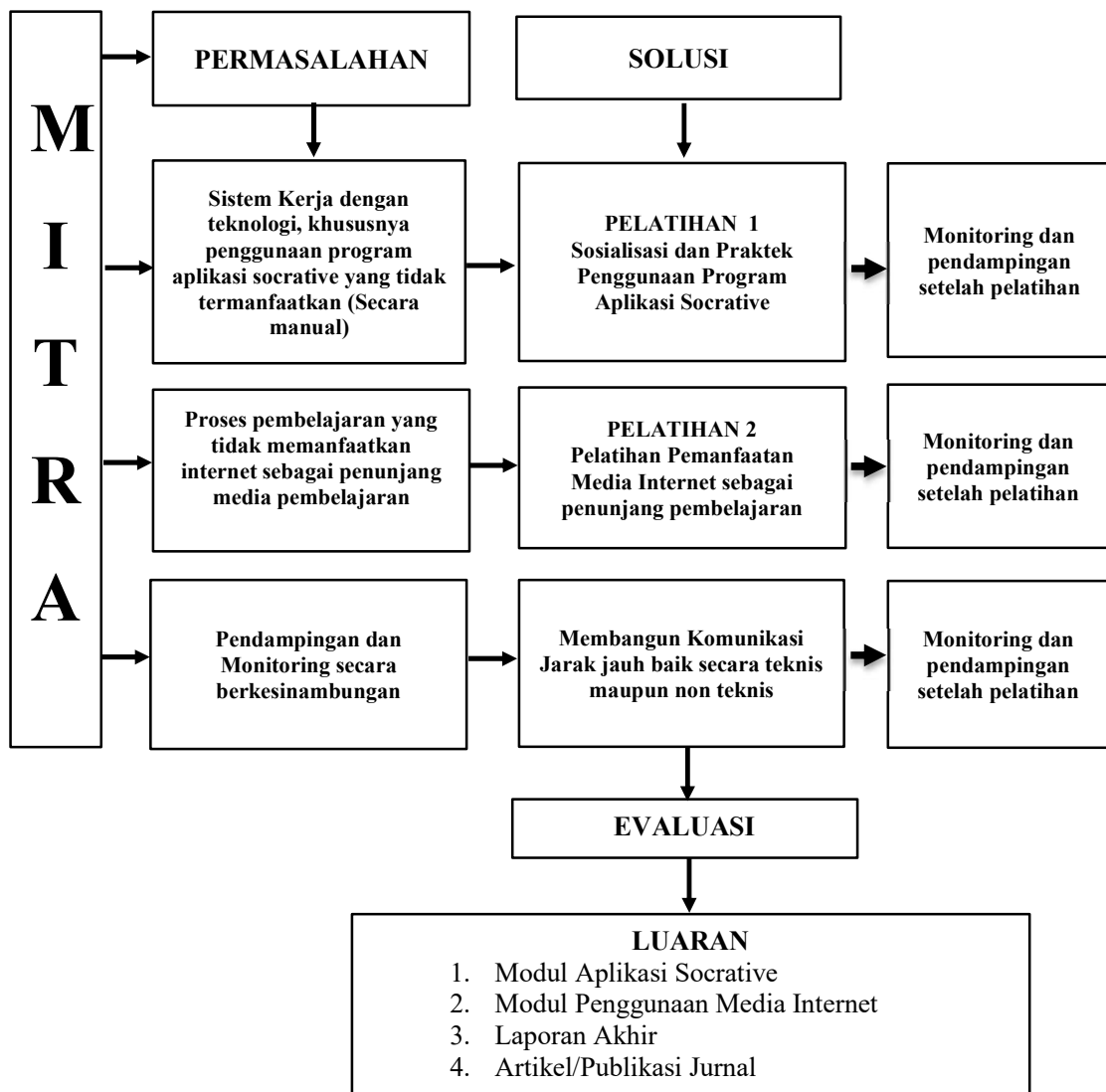
2. Sesuai dengan kondisi Sekolah (mitra) akan dilakukan pelatihan pembelajaran, seperti Program Aplikasi socrative, penggunaan dan pengoperasian komputerisasi berbasis internet dalam aspek proses pembelajaran.
3. Setelah proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik oleh Pendampingan PSP, maka akan diteruskan dengan proses pendampingan pembelajaran dan diharapkan Sekolah pada Program Sekolah Penggerak (PSP) tersebut benar-benar dapat menjalankan proses pembelajaran dengan baik secara tersistem dan terkomputerisasi sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. jika terdapat permasalahan di lapangan Sekolah dalam hal ini adalah mitra dapat menyampaikan permasalahannya secara langsung dan kita selaku tim segera memberikan solusi terkait proses pembelajaran pada sistem, dan akhirnya benar-benar tidak ada permasalahan dalam proses pembelajaran selanjutnya.
4. Evaluasi, ada beberapa tahap evaluasi yang akan dilakukan
 1. Evaluasi pertama (penggunaan program aplikasi socrative)
 - a. Jika tidak sesuai dengan kondisi di lapangan maka akan dilakukan bimbingan teknis sesuai dengan kebutuhan (memastikan mitra dapat Menggunakan Aplikasi socrative dengan baik).
 - b. Jika sesuai dengan kondisi di lapangan maka dilakukan implementasi di sekolah pengimbasan. (mitra Program Sekolah Penggerak)
 2. Evaluasi Kedua (Pemanfaatan penggunaan media Internet)
 - a. Jika tidak sesuai dengan keinginan mitra maka dilakukan pendampingan teknis dalam hal pemahaman dan penggunaan media internet yang lebih mudah
 - b. Jika sesuai dengan keinginan mitra maka dilakukan penerapan pada Program Sekolah Penggerak (PSP) sesuai dengan kebutuhan.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan **Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Sarolangun** untuk lebih jelas dapat digambarkan dalam diagram berikut ini berupa solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada



Gambar 7. Gambaran Kegiatan Pengabdian secara keseluruhan

3.2. Gambaran IPTEK

IPTEK yang akan diterapkan dalam Program Sekolah Penggerak (PSP) yang ada di Kabupaten Sarolangun yang paling utama adalah sebagai berikut:

1. Sistem Kerja, dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan program aplikasi socrative yang dapat memberikan pemahaman akan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan secara terus menerus dengan bantuan komputer, program ini diharapkan dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik menjadi system pembelajaran kerja yang lebih berkualitas. Program ini juga mampu memberikan nuansa baru bagi sekolah sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.
2. Media Internet sebagai penunjang pembelajaran, dalam system akses media pembelajaran yang ada saat ini diperlukan sebuah system internet yang dapat membantu memberikan ruang dan hak akses bagi seluruh pengguna aplikasi tersebut.

BAB IV

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

4.1. Deskripsi Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Januari 2023, diawali dengan pengurusan perizinan, survei kebutuhan materi, penyusunan materi, dan dokumentasi materi yang merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang dibiayai oleh DIPA Universitas Muhammadiyah Jambi. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam bentuk sosialisasi, penyuluhan, pendampingan, Diskusi, tanya jawab dan praktek yang berhubungan dengan materi Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Sarolangun, yang lebih difokuskan kepada Aplikasi Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital. Pada kegiatan ini yang akan bertugas sebagai narasumber utama dalam kegiatan ini adalah ketua pengabdian dan juga sebagai penulis dan dibantu oleh tiga orang anggota, yang terdiri dari satu orang dosen dan dua orang mahasiswa.

4.2 Tanggapan Mitra (*Peserta*)

Dalam pelaksanaan kegiatan ini para peserta dapat menambah wawasan di bidang ilmu pengetahuan teknologi informasi, khususnya pemahaman dasar-dasar aplikasi Socrative sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif. Hal ini terlihat dari respon para peserta yang juga merupakan guru-guru sekolah penggerak di kabupaten Sarolangun, baik dalam proses prakteknya maupun pada saat diskusi atau tanya jawab.

4.3 Harapan Mitra (*Peserta*)

Dari tanggapan peserta yakni guru-guru yang terdaftar sebagai sekolah penggerak di kabupaten sarolangun sangat berharap pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini agar bisa lebih meningkatkan pengetahuan peserta tentang penggunaan program aplikasi Socrative serta Pemahaman tentang media pembelajaran lain yang lebih interaktif pada saat ini. *Para peserta* juga lebih menginginkan untuk dapat langsung mempraktekan tentang keterampilan menggunakan aplikasi Socrative tersebut khususnya dalam mempraktekan dalam membuat konten media pembelajaran yang benar-benar dibutuhkan oleh peserta didik di sekolah khususnya.

4.4. Hasil Pengabdian

Berikut ini adalah hasil pengabdian yang telah dilaksanakan pada Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Sarolangun. Pengabdian masyarakat dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jambi pada hari Jum'at tanggal 27 Januari 2023 bertempat di SD 003 Sarolangun. Peserta yang hadir terdiri dari 15 orang guru SD yang tercatat sebagai Guru Komite pada Sekolah Penggerak seperti terlihat pada Tabel 1. Kegiatan ini berjalan dengan lancar karena adanya koordinasi yang bagus antara panitia dan peserta pelatihan seperti terlihat pada Gambar

Tabel 1. Guru peserta pelatihan Socrative

No	Sekolah	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	SD NEGERI 152VII MUARA CUBAN II	3	20%	Guru Komite Pembelajaran
2	SD NEGERI 090VII SEI MERAH II	3	20%	
3	SD NEGERI 31/VII KAMPUNG TUJUH I	3	20%	
4	SD N 057VII SEI BENTENG I	3	20%	
5	SD IT RAHMATUL UMMAH	3	20%	

Aplikasi Socrative memiliki 3 jenis mode tergantung kebutuhan guru dalam memberikan kuis kepada siswanya, yaitu “*Student Paced-Immediate Feedback*”, “*Student Paced-Navigation*”, dan “*Teacher Paced*”.

1. Mode “*Student Paced-Immediate Feedback*” memungkinkan siswa menerima penjelasan segera atau umpan balik setelah menjawab setiap pertanyaan. Guru juga bisa memonitor progres siswa secara real time.
2. Mode “*Student Paced-Navigation*” memungkinkan siswa untuk menavigasi pertanyaan sesuai keinginannya. Mereka bisa menavigasi apakah ingin menjawab, melanjutkan, atau mengoreksi pertanyaan kapan pun. Sedangkan
3. Mode “*Teacher Paced*” menjadikan guru sebagai operator utama yang bisa mengatur jalannya setiap pertanyaan. Guru bisa mengirimkan pertanyaan ke kelas yang berbeda dan mendapatkan hasil secara langsung untuk tiap kelas. Setelah siswa menjawab semua pertanyaan, guru bisa mendapatkan laporan hasil kerja siswa dalam format excel untuk keseluruhan kelas dan PDF sebagai individu.

Pada saat pelatihan, guru diajarkan dan didampingi bagaimana cara membuat account socrative sebagai student dan teacher serta bagaimana cara mengelola account Socrative agar

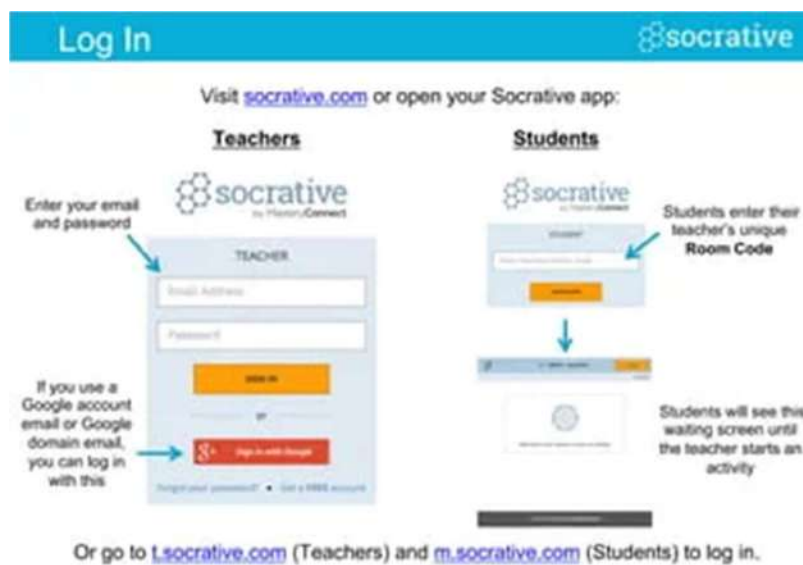
berfungsi dengan baik. Peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur yang ada pada Socrative student dan Socrative teacher sehingga guru dapat berkreasi sendiri dalam menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Socrative. Selanjutnya, guru dilatih untuk menerapkan aplikasi Socrative dalam pembelajaran dengan cara melatih bagaimana cara menginput pertanyaan, memberikan jawaban yang benar, dan menjalankan aplikasi sebagai proses evaluasi pembelajaran siswa. Selain itu, guru juga dilatih bagaimana cara menginterpretasi hasil belajar siswa dengan menggunakan socrative dan cara membagikan karya yang telah dihasilkan dengan komunitas di aplikasi Socrative

1. Aplikasi Socrative



Gambar 8. Halaman utama Socrative

2. Log In Aplikasi Socrative

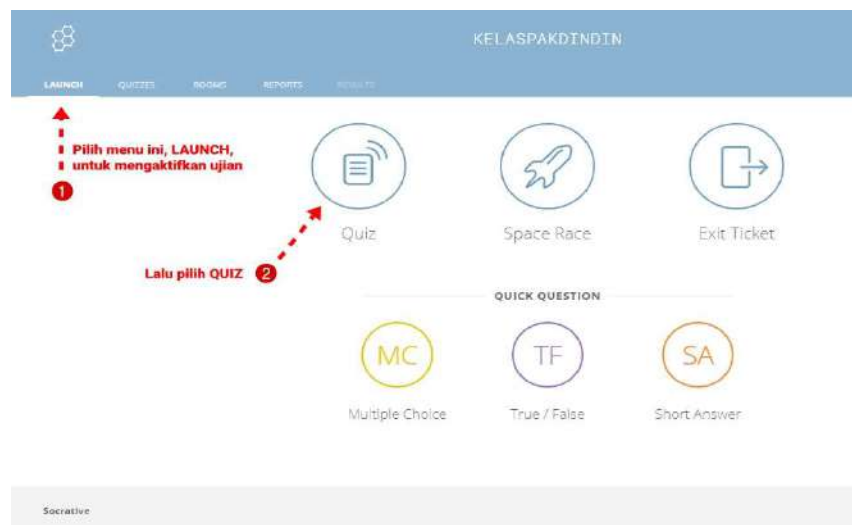


Gambar 9. Log in Teacher dan Student

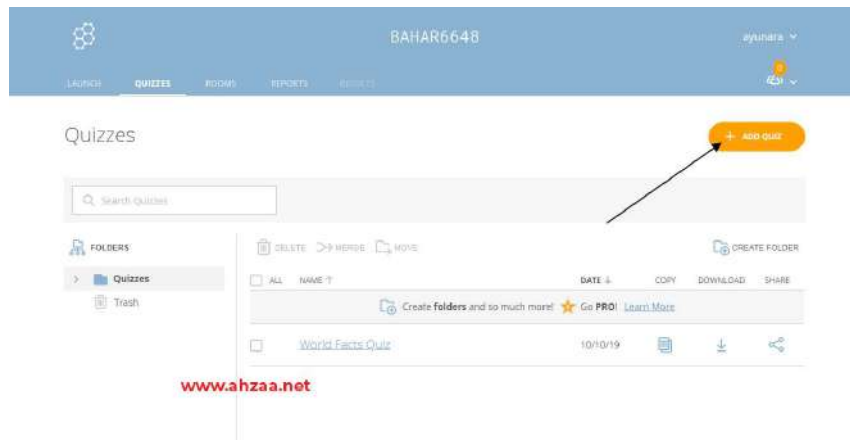
4.5. Proses PKM

Langkah-Langkah Membuat Kuis Online Menggunakan Socrative

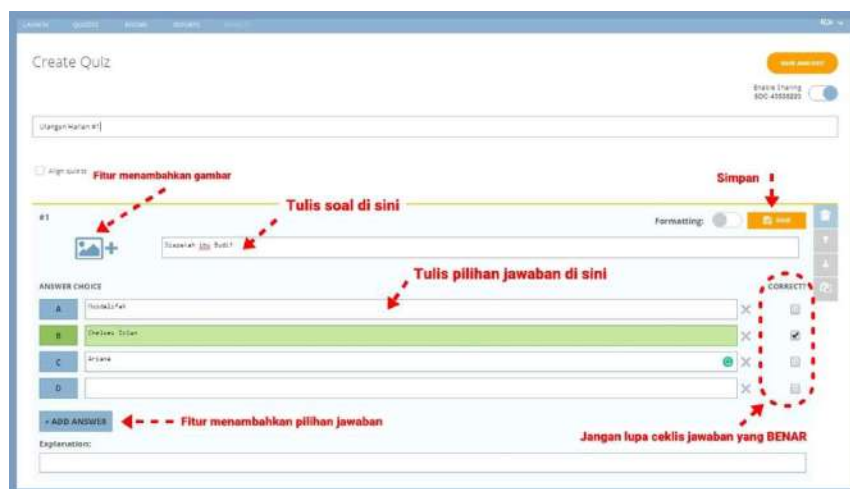
1. Buka tautan halaman web dari Socrative: www.socrative.com seperti Gambar 8 dan 9 diatas.
2. Klik "get free account" untuk mendaftar secara gratis.
3. Kemudian akan muncul halaman untuk membuat kuis baru. Untuk membuat kuis, klik " Start Quiz ".
4. Setelah itu, akan muncul halaman yang berisi nama dari Room dan klik create one untuk membuat kuis baru.
5. Kemudian akan muncul halaman untuk membuat judul dan jenis kuis yang akan dibuat. Pilih Multiple Choice untuk membuat kuis pilihan ganda. Pilih True / False untuk kuis benar / salah, dan pilih Short Answer untuk membuat kuis uraian singkat.
6. Setelah itu akan muncul halaman untuk membuat soal, jawaban, dan penjelasan dari soal tersebut. Klik tombol save untuk menyimpan soal. Apabila sudah yakin dengan soal dan jawabannya, klik save and exit di pojok kanan atas untuk keluar dan menyimpan soal.
7. Klik Start Quiz pada dashboard kemudian klik kuis yang akan dikerjakan oleh siswa. Klik start untuk memulai kuis
8. Hasil pekerjaan siswa akan ditampilkan secara real time dan guru bisa melihatnya.
9. Siswa dapat mengakses soal dengan memasukkan nama Room setelah login pada akun Socrative Student.
10. Setelah siswa selesai mengerjakan kuis, siswa mengklik submit pada akunnya



Gambar 10. Tampilan menu Quiz



Gambar 11. Tampilan Menu Add Quiz



Gambar 12. Tampilan tata cara membuat dan pilihan mode Quiz

Pada akhir pelatihan, guru diberikan angket seperti pada Tabel 2. Angket menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Angket ini berfungsi untuk mendapatkan tanggapan dari peserta terhadap materi dan pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil angket untuk mendapatkan masukan bagi tim pengabdian dalam meningkatkan kualitas pelatihan selanjutnya. Pada angket juga diminta saran dari guru tentang pelatihan apa yang diperlukan oleh guru sebagai bahan masukan bagi tim pengabdian untuk pengabdian yang akan dilakukan pada masa akan datang

Tabel 2. Angket evaluasi pelatihan Socrative

Indikator	Pernyataan
1	Uraian materi pelatihan yang disampaikan tim pengabdian dapat diterima dengan baik
2	Materi yang diberikan informatif dan bermanfaat
3	Dengan pelatihan ini Bapak/Ibu merasa memperoleh gambaran yang kongkrit tentang media pembelajaran berbasis ‘Socrative’
4	Media pembelajaran berbasis ‘Socrative’ dapat membantu tugas Bapak/Ibu sebagai guru di Kelas
5	Setelah mengikuti pelatihan Bapak/Ibu mampu membuat media pembelajaran berbasis ‘Socrative’
6	Setelah mengikuti kegiatan pelatihan Bapak/Ibu tertarik mengembangkan beberapa media pembelajaran berbasis ‘Socrative’
7	Tim pengabdian sangat berperan dalam membimbing dan mengarahkan peserta untuk menguasai trik pembuatan media berbasis ‘Socrative’
8	Pelaksanaan pelatihan pembuatan media berbasis ‘Socrative’ ini sangat efektif
9	Waktu yang disediakan untuk pelatihan mencukupi
10	Perlu dilaksanakan pelatihan yang relevan secara berkesinambungan

Hasil angket dari penilaian peserta pelatihan Socrative menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan mendapat respon positif dari peserta. Hampir semua indikator kepuasan mendapatkan nilai rata-rata diatas 3 seperti terlihat pada Gambar 13. Indikator yang mendapatkan nilai tertinggi adalah indikator 3 dan 4 yang berarti bahwa kegiatan pelatihan yang diadakan dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran Socrative dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan pengabdian yang dilakukan oleh Hadi dan kolega (2020). Mereka menyatakan bahwa pelatihan media Socrative yang dilakukan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran daring.



Gambar 13. Grafik tingkat kepuasan Socrative

Indikator yang mendapatkan nilai terendah adalah indikator 9 yang berkaitan dengan motivasi guru untuk menerapkan Socrative dalam pembelajaran setelah kegiatan pelatihan. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa sekolah yang menerapkan aturan bahwa peserta didik dilarang membawa alat komunikasi seperti *smartphone* ke sekolah. Padahal, agar dapat menggunakan aplikasi Socrative hal yang paling dibutuhkan adalah jaringan internet dan *smartphone*. Hambatan ini juga ditemukan oleh Rigianti (2020) dan Inggriyani dan kolega (2020), mereka menyatakan bahwa beberapa faktor yang menjadi hambatan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring adalah minimnya jaringan internet dan kurangnya siswa memiliki *smartphone*.



Gambar 14. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Socrative



Gambar 15. Implementasi Pembelajaran berbasis Socrative di SMA



Gambar 16. Foto Bersama Bersama peserta pelatihan

Terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi pelaksanaan dan hasil pengabdian masyarakat ini. Adapun faktor pendukungnya adalah adanya kerja sama yang baik antara tim pengabdian, pihak sekolah dan guru peserta pengabdian. Selain itu, antusias dari pihak peserta sangat membantu kelancaran acara ini sehingga berjalan dengan baik. Adapun faktor penghambat kegiatan ini adalah jaringan internet yang sering mengalami gangguan selama kegiatan berlangsung. Pasca pelaksanaan pelatihan, guru peserta pelatihan diminta untuk bergabung kedalam kelompok Whats App yang dikelola oleh tim pengabdian. Tujuan pembuatan kelompok Whats App adalah untuk

mendampingi guru secara daring dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis Socrative di sekolah masing-masing. Sebagian besar guru SD mampu menerapkan pembelajaran Socrative di kelas. Salah satu yang berhasil menerapkan hal ini adalah guru SD N 057VII SEI BENTENG I. Siswa terlihat serius dan antusias dalam pembelajaran terutama pada saat mengerjakan kuis berbasis Socrative yang diberikan oleh Guru. Implementasi ini bisa terlaksana dengan baik karena semua siswa sudah mempunyai *smartphone* yang bisa digunakan untuk menjalankan aplikasi gratis. Sebagian besar guru SD tidak bisa menerapkan pembelajaran berbasis Socrative di kelas karena tidak semua siswa mempunyai *smartphone* yang bisa digunakan untuk menjalankan aplikasi Socrative. Selain itu, adanya kebijakan beberapa sekolah melarang penggunaan *smartphone* di sekolah yang menghambat implementasi pembelajaran Socrative di sekolah.

4.6. Capaian Pelaksanaan Kegiatan

Berikut ini Hasil capaian yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan.

1. Pelatihan penggunaan Aplikasi Socrative (*Pelatihan 1*)

Pada pelatihan pertama, mitra pada awalnya sudah memiliki sedikit pemahaman tentang penggunaan komputer secara teori. Hal ini dapat membantu proses pemahaman yang lebih cepat, akhirnya kita lebih memperkuat dalam proses prakteknya saja, dikarenakan aplikasi Socrative yang sederhana dan mudah untuk dioperasikan, maka proses penggunaannya pun mudah diikuti oleh semua peserta. Disaat permulaan pengoperasian aplikasi, mitra masih kesulitan memperoleh pengaturan tentang setingan aplikasi Socrative, sehingga proses pelatihan di awal lebih kita tekankan kepada fungsi dan kegunaannya saja. Setelah itu kemudian dilakukan pelatihan studi kasus yang lebih nyata dan yang dekat dengan mitra, akhirnya mitra lebih paham dan lebih memahami tentang penggunaan program aplikasi komputer khususnya Socrative. Disamping itu pemahaman akan penyimpanan dan keamanan data juga telah diperoleh, seiring percobaan yg dilakukan. Data hasil pelatihan disajikan pada tabel dan berikut ini.

Tabel 3. Pelatihan penggunaan program Aplikasi Socrative (*Pelatihan 1*)

code	Deskripsi	Sebelum	Sesudah
Q1	Memahami cara menggunakan Aplikasi	20	90
Q2	Mampu menyimpan dan mengamankan data	40	85
Q3	Memperoleh pengaturan (sesuai dengan kebutuhan) yang sesuai	50	75

2. Pelatihan pembuatan konten media pembelajaran (*Pelatihan 2*)

Pada pelatihan kedua, mitra secara natural dan kebiasaan yang telah dilakukan, telah memiliki pemahaman yang cukup tentang penggunaan internet, hal ini diungkapkan pada saat salah satu peserta telah menggunakan *smartphone*. Sesuai dengan kemampuan peserta/mitra kita lebih menekankan pada praktek proses penggunaan aplikasi Socrative yang berbasis internet khususnya pembuatan quiz, Disamping itu media pendukung yang perlu disampaikan dalam penggunaan quiz ini utamanya adalah perangkat keras (*peralatan*) secara spesifik harus lebih dipahami oleh mitra. Setelah dilakukan pelatihan, mitra lebih memperoleh pemahaman tambahan tentang pentingnya internet dalam hal komunikasi data pada aplikasi online. Juga informasi-informasi yang perlu dicantumkan secara teknis dalam penggunaan Quiz seperti: alamat web, Pilihan menu quiz, Jenis Quiz yang akan digunakan. Kemudian memastikan bahwa quiz tersebut telah siap dijalankan. Data hasil pelatihan disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Pelatihan Internet dan E-mail (*Pelatihan 2*)

Code	Deskripsi	Sebelum	Sesudah
Q1	Pentingnya Internet	75	90
Q2	Penggunaan Quiz	45	85

BAB V

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Rencana tahapan berikutnya adalah menyelesaikan proses Pelatihan dalam hal ini sebagai pendampingan kepada mitra pada saat proses penggunaan di lapangan dari yang sudah direncanakan. Kemudian pembekalan strategi proses kerja yang disesuaikan dengan program aplikasi yang ada dengan metode *online* (media internet). Setiap pelatihan akan dilakukan monitoring dan pendampingan untuk mengetahui perkembangan dari hasil pelatihan yang telah dilakukan.

Dari pelatihan yang telah dilakukan ada banyak kendala dan permasalahan mitra yang belum terselesaikan dengan baik. Kendala dan permasalahan tersebut akan diselesaikan satu per satu melalui pendampingan yang akan dilakukan. Kedepannya jika sudah berhasil, Sekolah Penggerak Jenjang SD yang ada di Kabupaten Sarolangun ini akan dijadikan percontohan bagi Sekolah-sekolah yang ada di sekitar sekolah tersebut sebagai bentuk pengimbasan berikutnya.

Dengan demikian Sekolah Penggerak jenjang SD ini harus bisa membuktikan kepada Sekolah sekitar bahwa mereka telah berhasil meningkatkan kualitas dan kuantitas kerja melalui kegiatan ini. Target berikutnya adalah membentuk system kerja dengan program aplikasi Microsoft office yang dapat mengelola data berupa teks dan angka dengan studi kasus pengolahan administrasi sekolah baik surat menyurat maupun laporan keuangan sehingga dapat memberikan manfaat bersama bagi sekolah tersebut.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan dan saran yaitu, Penguasaan literasi digital diperlukan oleh guru dalam memudahkan guru melaksanakan pembelajaran di era digital. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh guru adalah media Socrative. Pelatihan pembuatan media digital berbasis digital yang dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jambi untuk guru di Sekolah Penggerak Kabupaten Sarolangun ini dapat meningkatkan literasi digital guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis Socrative di kelas. Faktor pendukung kegiatan ini adalah adanya kerjasama yang baik antara panitia pelaksana dan antusiasme guru peserta pelatihan. Kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pelatihan adalah adanya gangguan sinyal internet sehingga aplikasi tidak bisa dijalankan. Pasca pelatihan, sebagian guru sudah bisa menerapkan pembelajaran berbasis socrative di kelas. Sedangkan sebagian lagi tidak bisa menerapkan karena minimnya siswa yang mempunyai *smartphone* serta adanya larangan menggunakan *smartpohe* di sekolah khususnya bagi siswa Sekolah Dasar.

Kegiatan ini sudah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang telah direncanakan. Dari kegiatan yang sudah terlaksana diperoleh berbagai masukan yang membangun untuk peningkatan kualitas dan kuantitas pembelajaran pada mitra. Dengan adanya modul dan pelatihan penggunaan aplikasi Socrative diharapkan dapat meningkatkan kwalitas dan efektifitas pembelajaran terutama dalam hal proses pembuatan konten pembelajaran di kelas.

Kegiatan yang belum terlaksana yaitu hanya proses pendampingan saja dan dapat segera dilaksanakan seiring dengan proses yang berjalan agar mitra dapat benar-benar memperoleh pengetahuan yang cukup untuk memperbaiki proses pembelajaran dan dapat mengaplikasikan secara praktek langsung sehingga pembelajaran yang ada dapat meningkat lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, C. 2007. Akdemi Manajemen Informatika dan Komputer. Amik Al Ma'some. Bandung.
- Dhanta, R. 2009. Pengantar Ilmu Komputer. Indah. Surabaya.
- Intima. 2007. Ilmu dan Aplikaasi Pendidikan. Grasindo. Jakarta.
- Crook, C.1994. Computers and the Collaborative Experience of Learning. London: Routledge.
- SEAMEO Regional Language Centre. 2004. Introduction to Microsoft Word 2000. Singapore: Information Technology Department SEAMEO RELC
- Rosyada, D. 2008. Media Pembelajaran. Gaung Persada Press. Jakarta.
- Sadiman, Arief S dkk. 2008. Media Pendidikan. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Adul Chohan. Master home Learning with socrative & Showbies: <https://socrative.com/#login> Di akses 2 april 2020
- Ahza.Net (2019). Menjajal Socrative, Tool Assessment Gratis yang Fleksibel, Menarik dan Mudah Digunakan. <http://www.ahzaa.net/2019/10/menjajal-socrative-tool-assessment.html> di akses 4 april 2020.
- Anang Yulianto. (2019). Menjalankan Soal <https://www.youtube.com/watch?v=OarMlhProoQ>.
- Novi Ivon (2017) Tutorial Socrative Berbahasa Indonesia. <https://www.youtube.com/watch?v=3PGHeobHiN0> di akses 2 April 2020
- Razak, M. R. R. (2020, March 9). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Optimalisasi Pelayanan Publik dan Potensi Desa. <https://doi.org/10.31219/osf.io/nfhu9>
- Razak, M. R. R. (2020, March 9). Belajar Best Practice Ke Negeri Jiran. <https://doi.org/10.31219/osf.io/vbf4u>
- Razak, M. R. R. (2020, March 18). child social welfare institution participation in the implementation of good governance. <https://doi.org/10.31219/osf.io/2t4ec>
- Sri Wahyuni. (2019) video tutorial melaksanakan kuis di socrative. <https://www.youtube.com/watch?v=6ie7aguEmug>. Di akses 2 April 2020
- Suprpto; Razak, M. R. R. (2020, March 8). Job Stress of Nurses Associated With The Quality of Nursing Services at Hospital Emergency Services. <https://doi.org/10.31219/osf.io/dzyc8>
- Teacher's Technology Toolbox. (2015). https://www.youtube.com/watch?v=-XydEy-Mm_o

LAMPIRAN DAN DOKUMEN

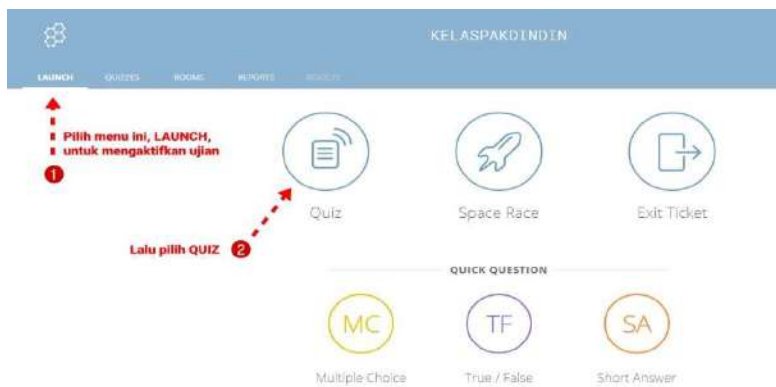
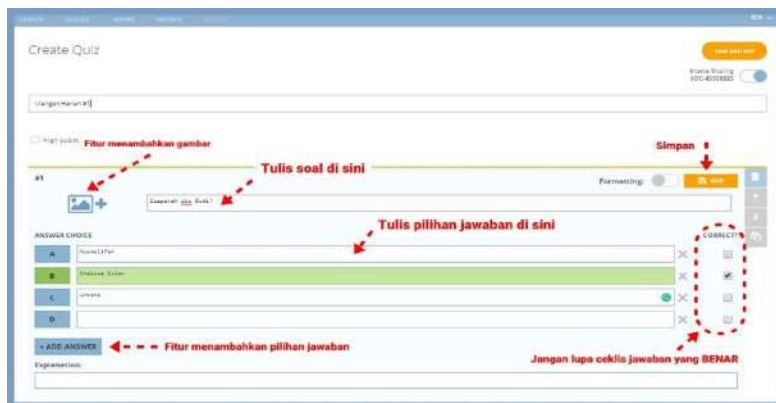
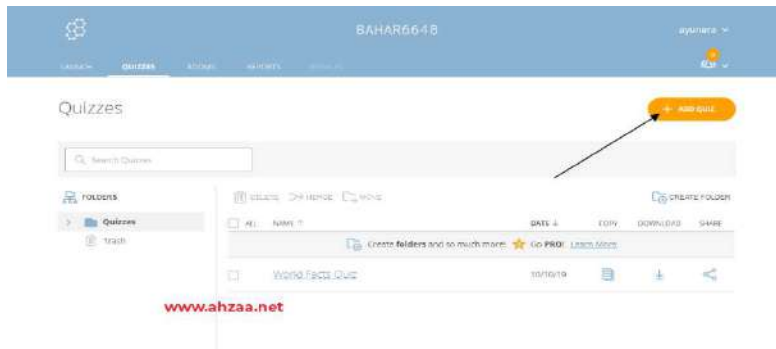
Lampiran 1; Dokumentasi Kegiatan PKM (1)



Lampiran 2; Dokumentasi Kegiatan PKM (2)



Lampiran 3; Dokumentasi Materi Pelatihan (3)



Lampiran 2; Absensi Kehadiran Kegiatan PKM



MAJELIS DIKTILITBANG MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAMBI
 Jalan Kapt. Pattimura Simpang Empat Sipin Jambi-36124 Telp. (0741) 60825 Fax. (0741) 60825

**Absensi Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)
 Pada Sekolah Penggerak Jenjang SD di Kabupaten Sarolangun**

Hari/tgl : Kamis, 18 Mei 2023
 Pukul : 9.30 WIB s/s Selesai

No	Nama	Jabatan	Tanda tangan
1	SALEH YAAKUB, S.Kom, M.S.I	Ketua PKM	1
2	ROSNAINI	KEPALA SEKOLAH	2
3	WAGIONO	KEPALA SEKOLAH	3
4	SUTRI ESNAWATI	KEPALA SEKOLAH	4
5	IBNU HASYIM	KEPALA SEKOLAH	5
6	ZULKARNAIN	KEPALA SEKOLAH	6
7	ASRAR AL-AKSARI	Guru Komite Pembel	7
8	RAHMATUL ASRO	Guru Komite Pembel	8
9	SUDARNI	Guru Komite Pembel	9
10	HERI WICAKSONO	Guru Komite Pembel	10
11	ASEP DANI HAYAT TAUFIK	Guru Komite Pembel	11
12	SARTONO	Guru Komite Pembel	12
13	HERLINA	Guru Komite Pembel	13
14	ZURNIWATI	Guru Komite Pembel	14
15	MISA YENI	Guru Komite Pembel	15
16	ANANDA KUSUMA	Guru Komite Pembel	16
17			17
18			18
19			19
20			20

Ketua Pengabdian Kepada
 Masyarakat


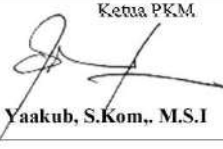
Saleh Yaakub, S.Kom, M.S.I
 NIDN.1002038902

Lampiran 3; Catatan Hasil Kegiatan PKM



MAJELIS DIKTILITBANG MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAMBI
Jalan Kapt. Pattimura Simpang Empat Sipin Jambi-36124 Telp. (0741) 60825 Fax. (0741) 60825

NOTULEN

JUDUL PKM: PKM Sekolah Penggerak Jenjang SD di Kabupaten Sarolangun	
A. PELAKSANAAN PKM 1. Hari/tanggal : Kamis / 18 Mei 2023 2. Waktu : 9.30 WIB -selesai 3. Tempat : SD 003 Sarolangun	
B. JUMLAH PESERTA YANG HADIR : 15 Orang	
C. HASIL KEGIATAN PKM: 1. Peserta kegiatan PkM di hadiri oleh kepala sekolah dan guru Sekolah Penggerak Jenjang SD di Kabupaten Sarolangun 2. Pengabdian ini dilaksanakan secara langsung (Luring) 3. Pengabdian ini dilaksanakan di SD 003 Sarolangun 4. Bentuk kegiatan yaitu, berupa Pelatihan, Sosialisasi, Diskusi dan Pendampingan dengan rincian kegiatan sebagai berikut; - Pelatihan Penggunaan Program aplikasi socrative - Pelatihan pemanfaatan media internet untuk pembuatan konten pembelajaran - Pendampingan Kegiatan atau Pembuatan Projec baru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah 5. Kegiatan PkM ini dinilai berhasil, hal ini tergambar pada kemampuan mitra/guru-guru dalam hal pengoperasian aplikasi socrative dan pengolahan pembuatan quiz	
Notulen  Gustinar, SE	Ketua PKM  Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I

Lampiran 4; Laporan Pertanggung Jawaban



MAJELIS DIKILITBANG MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAMBI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jalan Kapt.Pattimura Simpang Empat Sipin Jambi-36124. Telp (0741) 60825 Fax.(0741)5910532

LAPORAN (LPJ)

STNo : /IL.3/UM.Jbi/F/2023

PELAKSANA : **Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I**
Gustinar, S.Kom., M.S.I
HARI/TANGGAL : Kamis – Sabtu / 18 – 20 Mei 2023
PERIHAL : 1. Pelatihan Media Pembelajaran Scorable
2. Pelatihan Pemanfaatan Internet untuk membuat konten pembelajaran

A. DASAR

1. ST Ketua LPPM UM Jambi No: 77 /IL.3/UM.Jbi/F/2023
2. Proposal PkM Internal Universitas Muhammadiyah Jambi
3. Tri Dharma Perguruan Tinggi / Catur Dharma Perguruan Tinggi

B. TUJUAN KEGIATAN

1. Membuka Wawasan dan Pola Pikir Masyarakat akan Pengetahuan
2. Memberikan Pelatihan tentang peningkatan kemampuan masyarakat
3. Membimbing dan mendampingi Masyarakat dalam Proses Pembuatan media pembelajaran
4. Pemanfaatan Teknologi bagi masyarakat di lingkungan sekolah dasar
5. Membantu Pemerintah dalam peningkatan Pembelajaran di Sekolah

C. HASIL

1. Meningkatnya Kemampuan masyarakat dalam pengetahuan dan Penggunaan Teknologi Komputer dalam proses pembelajaran
2. Meningkatkan pengetahuan masyarakat dengan dalam pembelajaran yang interaktif
3. Terciptanya Panduan Penggunaan Aplikasi Scorable
4. Laporan Akhir kegiatan PkM Internal Universitas Muhammadiyah Jambi

D. KENDALA

1. Sulitnya akses ke lokasi mitra dikarenakan jarak yang cukup jauh
2. Jaringan internet yang tergolong masih sangat sederhana / sinyal putus-putus
3. Ketidak-familiaran mitra tentang teknologi komputer/internet

E. RENCANA TINDAK LANJUT

1. Memberikan pendampingan terhadap mitra secara berkelanjutan
2. Peningkatan kualitas dan kuantitas pembelajaran sehingga menjadi percontohan dalam pengembangan media pembelajaran yang memiliki manfaat bagi peserta didik
3. Memberikan pelatihan selanjutnya dalam hal proses administrasi sekolah
4. Memberikan pelatihan program aplikasi Microsoft office sebagai penunjang administrasi sekolah

Jambi, 31 Mei 2023

Pelaksana,

Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I

NIDN.1002038902

Lampiran 5; Laporan Penggunaan Dana

LAPORAN PENGGUNAAN DANA PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM) TAHUN ANGGARAN 2023

Judul Penelitian : Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Program Sekolah
Penggerak (PSP) Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Sarolangun

Ketua Peneliti : Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I

Program Studi : Sistem Informasi

Uang yang diterima : Rp.1.300.000,-

Tahapan Penerimaan Dana

No	Tahap Pengeluaran	Biaya yang Disetujui (Rp,-)
1	Tahap I (70%)	910.000,-
2	Tahap II (30%)	390.000,-
Jumlah		1.300.000,-

Anggaran Dana PkM

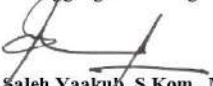
No	Jenis Kegiatan	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Pelatihan (Modul & Laporan)	250.000,-
2	Bahan habis pakai dan peralatan	350.000,-
3	Perjalanan	500.000,-
4	Lain-lain	200.000,-
Total biaya		1,300,000,-

Rincian Penggunaan Dana PkM

I. Pelatihan		Vol	Satuan	Biaya Sat (Rp)	Total (Rp)
1	Buku Orjala	1	Soft	50.000,-	100.000,-
2	Modul Panduan praktikum (Tutorial)	1	Soft	100.000,-	100.000,-
3	Laporan Akhir	2	Hard	100.000,-	200.000,-
TOTAL					250.000,-
II. Belanja Bahan Habis Pakai		Vol	Satuan	Biaya Sat (Rp)	Total (Rp)
1	Kwota Internet Pelatihan Pertama	1	Kali	150,000	150.000,-
2	Kwota Internet Pelatihan Kedua	1	Kali	200,000	200.000,-
TOTAL					350,000 ,-

III. Perjalanan		Vol	Satuan	Biaya Sat (Rp)	Tatal (Rp)
1	Jambi Sarolangun	1	<i>kali</i>	150.000	150.000
2	Sarolangun – Jambi	1	<i>Kali</i>	150.000	150.000
3	Penginapan	1	<i>Kali</i>	200.000,-	200.000,-
TOTAL					500.000,-
IV. Lain-lain		Vol	Satuan	Biaya Sat (Rp)	Tatal (Rp)
1	Konsumsi	3	Kali	40.000	120.000
2	Atk	1	Paket	80.000	80.000
TOTAL					200.000,-
TOTAL PENGGUNAAN ANGGARAN					1.300.000,-

Jambi, 31 Mei 2023
 Penanggung Jawab Kegiatan


Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I
 NIDN.1002038902

Lampiran 6; Surat Keterangan Kesiediaan Mitra



PEMERINTAH KABUPATEN SAROLANGUN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS KECAMATAN SINGKUT
SD N 057/VII SUNGAI BENTENG I
Jln. Budi Utomo Kelurahan Sei Benteng Kode Pos 37482

Sungai Benteng, 13 Maret 2023

No : 09/22/XII/2022

Sifat : -

Perihal: **Kesiediaan Sebagai Fasilitator Pengabdian Kepada Masyarakat
(PKM) Internal Universitas Muhammadiyah Jambi**

Kepada Yth,
Tim Pengabdian Universitas Muhammadiyah Jambi
Bapak Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I
di-
Tempat

Dengan Hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : **Rosnaini, S.Pd.SD., M.Pd**

Nama Instansi : Sekolah SD N 057/VII Sungai Benteng I

Jabatan : Kepala Sekolah

Alamat : Sungai Benteng I, Kabupaten Sarolangun

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi Fasilitator dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang akan dilakukan oleh Dosen Universitas Muhammadiyah Jambi

Demikian surat pernyataan ini disampaikan, untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.



Hormat kami,

Rosnaini, S.Pd.SD., M.Pd
Kepala Sekolah SDN 57/VII

Lampiran 7; Surat Tugas Pengabdian Kepada Masyarakat



MAJELIS DIKTILITBANG MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAMBI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jalan Kapt.Pattimura Simpang Empat Sipin Jambi-36124.
Telp (0741) 60825 Fax.(0741)5910532

SURAT TUGAS

Nomor : 77 /II.3.3/UM.Jbi/F/2023

Berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Jambi Nomor : 078/KEP/II.3/UM.Jbi/F/2023 Tanggal 20 Februari 2023 tentang penetapan Tim dan Judul dan penunjukkan Tim pelaksana serta penetapan alokasi biaya Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM Universitas Muhammadiyah Jambi sumber dana DIPA Internal Universitas Muhammadiyah Jambi Tahun Anggaran 2022/2023 dan Surat Perjanjian Penugasan dalam Rangka Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat Sumber dana DIPA Internal Universitas Muhammadiyah Jambi Tahun Anggaran 2022/2023, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jambi memegaskan kepada :

No	Nama	Jabatan	Untuk	Waktu
1.	Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I Gustinar, S.Kom., M.S.I	Ketua	Pemanfaatan Media	Mulai Tanggal 01 Maret 2023 s/d 01 Juni 2023
2.		Anggota	Pembelajaran pada Program	
3.		Anggota	Sekolah Penggerak (PSP)	
4.		Anggota	Jenjang Sekolah Dasar di	
5.		Anggota	Kabupaten Sarolangun.	
6.				

Demikianlah surat tugas ini diberikan untuk dapat dilaksanakan dan melaporkan hasil kegiatannya setelah selesai melaksanakan tugas.

Jambi, 01 Maret 2023

Ketua,



Prima Audia Daniel, S.E., M.E.
NIDK. 8852530017

Lampiran 8; Surat Keterangan Telah Melaksanakan PKM



PEMERINTAH KABUPATEN SAROLANGUN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS KECAMATAN SINGKUT
SD N 057/VII SUNGAI BENTENG I
Jln. Budi Utomo Kglurahan Sei Benteng Kode Pos 37482

Sungai Benteng, 27 Mei 2023

No : 69/22/VII/2023

Sifat : -

Perihal: **Keterangan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat
(PKM) Internal Universitas Muhammadiyah Jambi**

Kepada Yth,
Tim Pengabdian Universitas Muhammadiyah Jambi
Bapak Saleh Yaakub, S.Kom., M.S.I
di-
Tempat

Dengan Hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : **Rosnaini, S.Pd.SD., M.Pd**
Nama Instansi : Sekolah SD N 057/VII Sungai Benteng I
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Sungai Benteng I, Kabupaten Sarolangun

Dengan ini menyatakan bahwa kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) internal Universitas Muhammadiyah Jambi di SD N 057/VII Sungai Benteng I Telah dilaksanakan dengan baik

Demikian surat pernyataan ini disampaikan, untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Hormat kami,



Rosnaini, S.Pd.SD., M.Pd
Kepala Sekolah SDN 57/VII