

Usulan Proposal
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



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

Oleh:

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

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAMBI
2022

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iv
RINGKASAN	v
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra.....	8
 BAB II SOLUSI YANG DITAWARKAN	
Solusi yang di tawarkan	9
 BAB III METODE PELAKSANAAN	
Metode Pelaksanaan	11
Gambaran Iptek	12
 BAB IV JADWAL PELAKSANAAN	
Biaya dan Jadwal Pelaksanaan	13
 DAFTAR PUSTAKA (14)	
PETA LOKASI WILAYAH MITRA (15)	
Lampiran (16 – 22)	

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 pemikiran sederhana untuk memberikan solusi dengan cara pengenalan dan pemahaman akan perkembangan teknologi khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Teknologi 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.

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. berdasrakan 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.

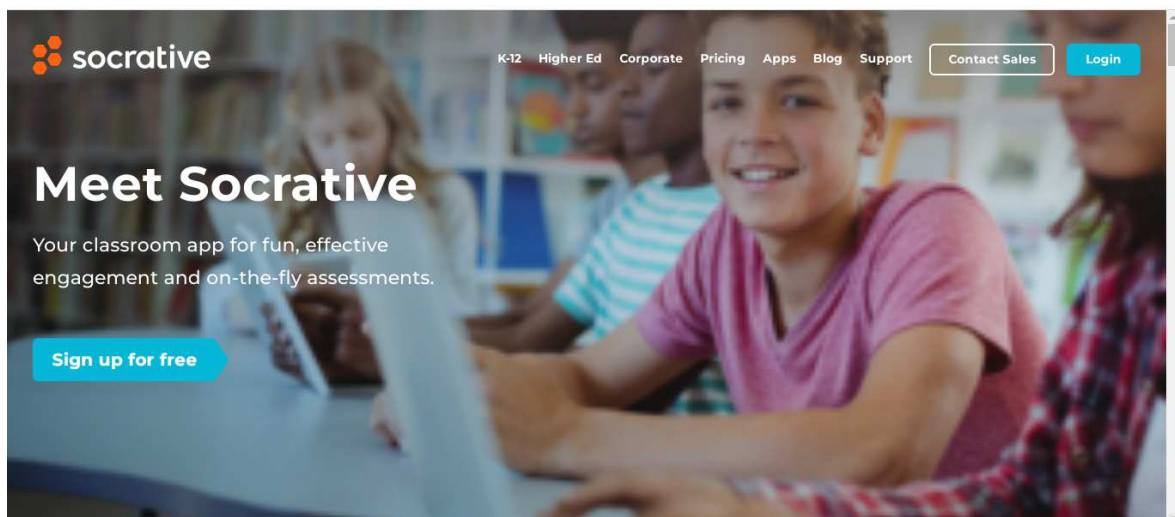
Permasalahan sangat mendasar pada Program Sekolah Penggerak (PSP) yang ada di Desa Sungai Itik Kecamatan SADU adalah dalam hal proses pembelajaran dan proses komunikasi jarak jauh yaitu hanya menggunakan media dan peralatan sedanya, sehingga dalam proses kerja sangat tidak efisien, baik dalam hal efisien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

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 tersa 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 hinngga 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 tersitem 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.

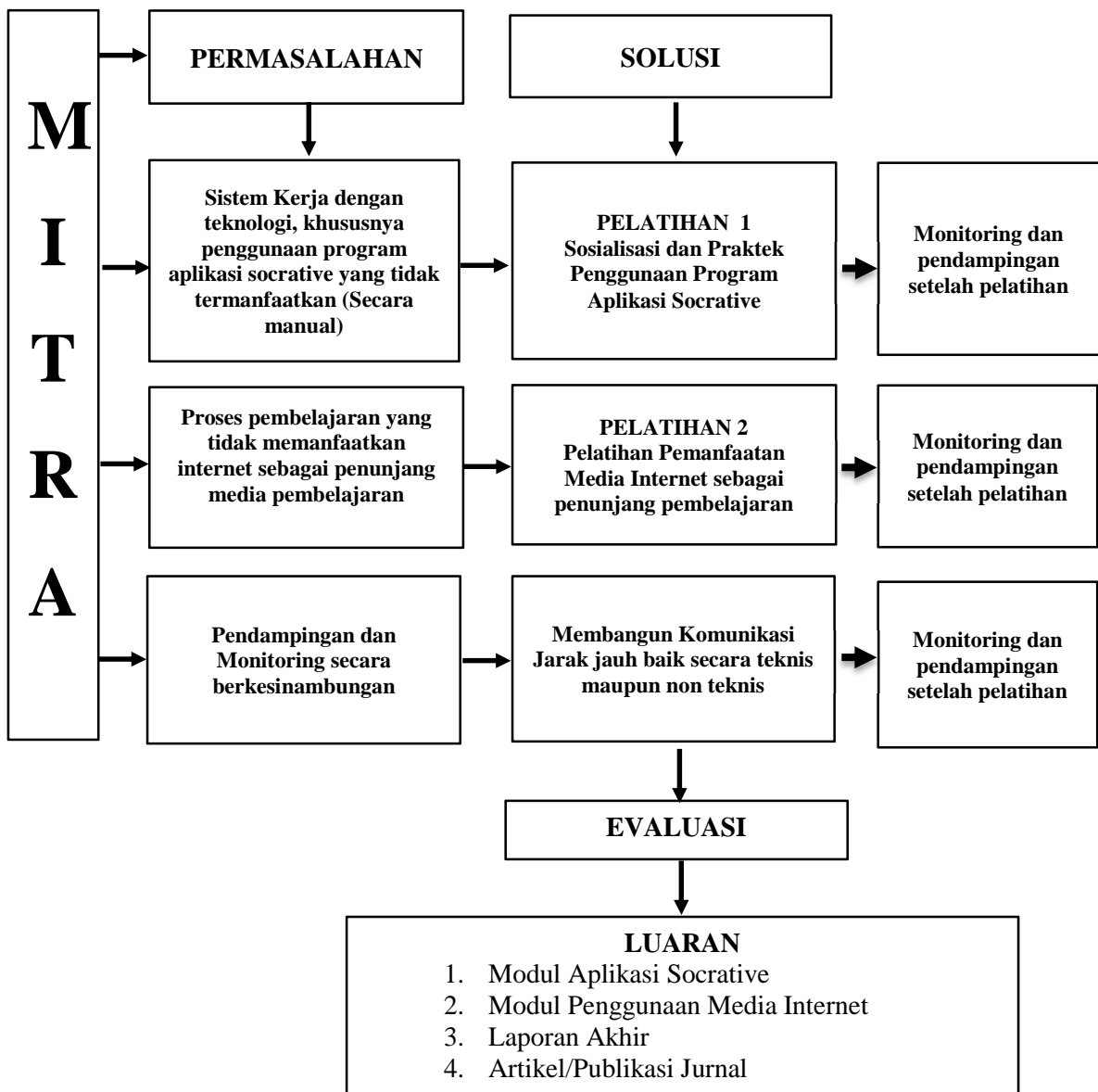
Metode Pelaksanaan pembelajaran:

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

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



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

BIAYA DAN JADWAL PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan **Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Sarolangun** ini direncanakan selama 4 bulan. Adapun biaya dan jadwal pelaksanaan dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2;

Tabel 1. Anggaran biaya Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Honorarium pembicara pelatihan	1.000,000
2	Bahan habis pakai dan peralatan	1.000,000
3	Perjalanan	1.000,000
4	Lain-lain	
	A. Publikasi	500,000
	B. Laporan	500,000
	C. Pelatihan	2.000,000
Total biaya		6.000,000

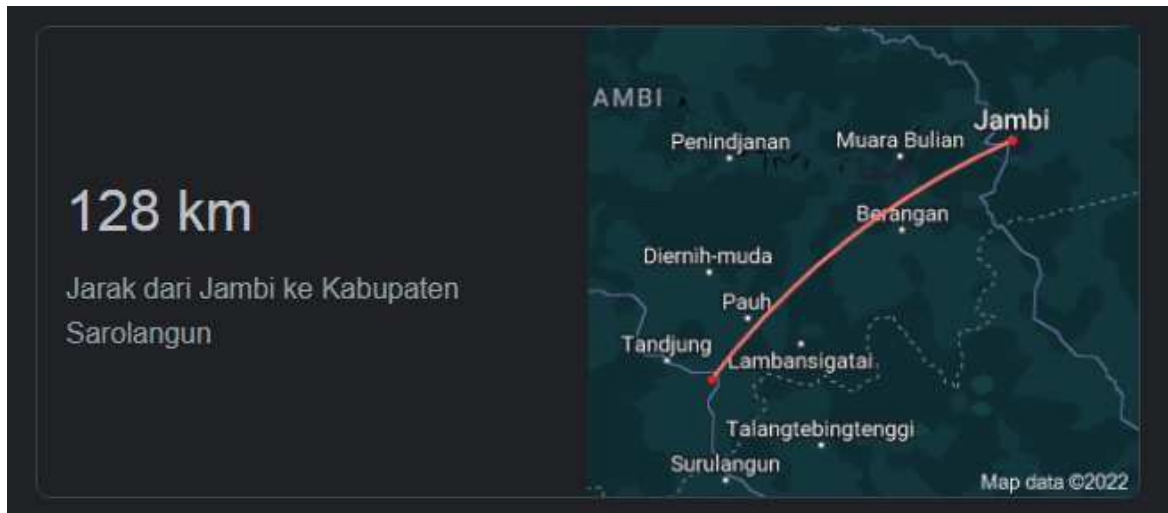
Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan

No	Nama Kegiatan	Tahun 2022/2023															
		Desember				Januari				Februari				Maret			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Persiapan dan Peninjauan ke lapangan (koordinasi dengan mitra)																
2	Persiapan materi dan bahan																
3	Proses desain dan pembuatan Modul Pembelajaran																
4	Sosial mapping peserta																
5	Uji coba dalam pelatihan proses Penggunaan Program Aplikasi socrative																
6	Pelatihan Program Aplikasi socrative dan Internet																
7	Evaluasi																
8	Pembuatan Laporan																

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, C. 2007. Akdemi Manajemen Informatika dan Komputer. Amik Al Ma'some. Bandung.
- Dhanta, R. 2009. Pengantar Ilmu Komputer. Indah. Surabaya.
- Imtima. 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

Peta Lokasi Wilayah Mitra

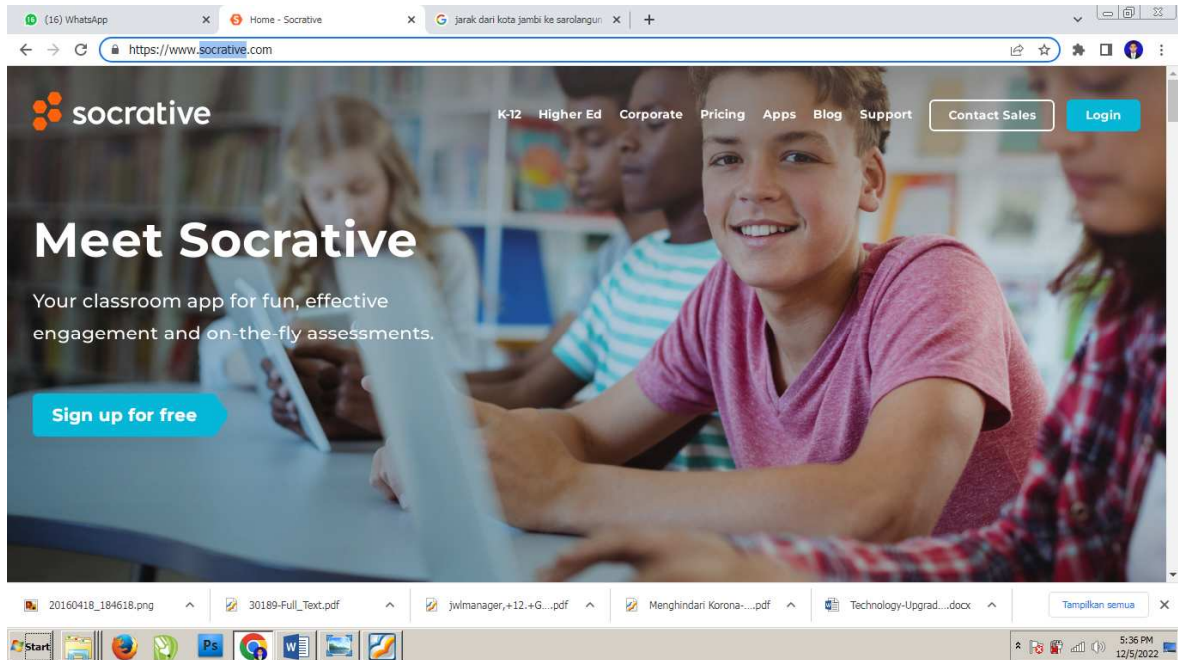


Gambar 9. Peta yang menunjukkan jarak antara Kampus Universitas Muhammadiyah Jambi lokasi Mitra Kabupaten Sarolangun.

Lokasi pelaksanaan kegiatan dengan informasi jarak dari lokasi perguruan tinggi pengusul Jarak Universitas Muhammadiyah Jambi – Kabupaten Sarolangun = 128 KM

LAMPIRAN D

Rancangan dan Implementasi Program Aplikasi socrative



Gambar Program Aplikasi socrative



Gambar Aplikasi Media Internet