

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PROSES
PEMBELAJARAN DI SD/MI DESA SUGIHAN**

**LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA
MASYARAKAT**

**Untuk Memenuhi Tugas
Matakuliah Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat**

Oleh:

**MUHAMMAD CAESAR WICAKSONO
NIM 22.51.0005**



PROGRAM STUDI S1 – SISTEM INFORMASI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI SAINTEK
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

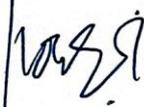
PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI
DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SD/MI
DESA SUGIHAN

Oleh:
Muhammad Caesar Wicaksono
NIM 22.51.0002

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 15 Januari 2025

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing PMKM



Dr. Mochamad Husni, S.PdI., MM., MMSI
NIK 01.09.10.036

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Dr. Nwt Safirol Uzalina, S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.016

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI
DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SD/MI
DESA SUGIHAN**

Oleh:
Muhammad Caesar Wicaksono
NIM 22.51.0005

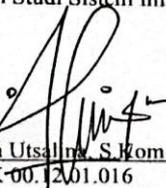
Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 15 Januari 2025

Menyetujui,
Dewan Penguji



Dr. Mochamad Husni, S.Pd., MM., MMSI
NIK 01.09.10.036

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Dr. Dwi Saifullah Utsalim, S.Kom., MMSI
NIK 00.12.01.016

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan PMKM yang telah saya tulis merupakan hasil pemikiran saya sendiri dan tidak adanya kecurangan yang dilakukan. Semoga laporan ini sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak yang bersangkutan dalam memenuhi mata kuliah PMKM.

Malang, 14 November 2024
Pembuat Laporan

A 10,000 Indonesian Rupiah stamp is placed over the signature. The stamp features the number '10000' in large digits, the word 'METERAN' (Stamp), and the serial number 'FABEDAMX100447826'. The signature is written in black ink over the stamp.

Muhammad Caesar Wicaksono
22.51.0005

RINGKASAN

SDN 2 Sugihan adalah Sekolah Dasar Negeri yang terletak di Dusun Jambangan, Desa Sugihan, dengan total 50 siswa dari kelas satu hingga kelas enam, menjadikannya sekolah dengan jumlah siswa paling sedikit dibandingkan SDN 1 Sugihan dan MI Sugihan. SDN 1 Sugihan dan MI Sugihan berlokasi di Dusun Karangnom, Desa Sugihan, dan berdekatan satu sama lain. MI Sugihan, sebagai madrasah Islami, memiliki jumlah siswa terbanyak di desa ini.

Ketiga sekolah ini, yaitu SDN 1 Sugihan, SDN 2 Sugihan, dan MI Sugihan menghadapi tantangan serupa dalam hal ketersediaan tenaga pendidik, di mana guru sering merangkap tugas untuk mengajar beberapa mata pelajaran.

Dalam kegiatan PMKM, kami melaksanakan program edukasi dengan fokus sebagai berikut:

1. Edukasi Siswa Siswi SDN 1 Sugihan
 - Mengenalkan teknologi informasi (internet, media sosial, game) beserta dampak positif dan negatifnya.
 - Mendorong penggunaan teknologi secara produktif untuk belajar.
 - Menanamkan nilai karakter: kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kesopanan, dan saling menghargai dalam penggunaan teknologi.
 - Melakukan diskusi dan simulasi tentang etika bermain handphone.
 - Mengenalkan pecahan, operasi pecahan, serta memperdalam pengerjaan soal campuran dan cerita.
 - Mempersiapkan siswa untuk ANBK, khususnya di mata pelajaran matematika.
2. Edukasi Siswa Siswi SDN 2 Sugihan
 - Fokus pada pengenalan teknologi informasi beserta dampak positif dan negatifnya.
 - Mendorong siswa menggunakan teknologi secara produktif untuk belajar.

- Menanamkan nilai-nilai karakter dalam pemanfaatan teknologi.
 - Diskusi dan simulasi tentang etika bermain handphone.
3. Edukasi Siswa Siswi MI Sugihan
- Fokus pada pembelajaran pecahan, operasi pecahan, serta pengerjaan soal campuran dan cerita.
 - Persiapan menghadapi ANBK, khususnya di matematika.

Melalui program ini, diharapkan siswa siswi SD/MI memiliki pemahaman lebih luas tentang teknologi, membangun karakter positif, dan meningkatkan kesiapan menghadapi ANBK.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan untuk menyelesaikan laporan kegiatan Program Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PMKM) dengan judul "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Di SD/MI Desa Sugihan" dengan baik dan tepat waktu.

Dalam laporan ini, adanya pemaparan secara rinci kegiatan yang telah dilakukan, hasil yang telah dicapai, serta refleksi dan evaluasi dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pelaksanaan kegiatan PMKM yang telah dilakukan.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam pelaksanaan program ini. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat memberikan manfaat khususnya siswa siswi di SD/MI/MTsN di Desa Sugihan dan masyarakat penggiat produksi camilan khas Trenggalek, serta juga sebagai inspirasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR LAMPIRAN	11
BAB I.....	12
PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Analisis Permasalahan	14
1.3 Solusi Permasalahan	15
1.4 Tujuan Pengabdian	16
BAB II.....	17
METODE PELAKSANAAN.....	17
2.1 Tinjauan Iptek	17
2.2 Kerangka Kerja.....	18
2.3 Indikator	19
BAB III.....	20
PELAKSANAAN DAN HASIL.....	20
3.1 Pelaksanaan Pengabdian	20
3.2 Hasil Pengabdian.....	31
BAB IV.....	32
PENUTUP.....	32
4.1 Kesimpulan	32
4.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Silabus pembelajaran SDN 1 Sugihan	21
Tabel 3 2 Silabus pembelajaran SDN 2 Sugihan	24
Tabel 3 3 Silabus pembelajaran MI Sugihan	27
Tabel 3 4 Silabus pembelajaran SDN 1 Sugihan	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerangka kerja materi "karakter diri"	18
Gambar 2 2 Kerangka kerja materi matematika	18
Gambar 3 1 Senam SDN 1 Sugihan	22
Gambar 3 2 Pembelajaran SDN 1 Sugihan.....	22
Gambar 3 3 Sesi diskusi SDN 1 Sugihan	23
Gambar 3 4 Kuis SDN 1 Sugihan.....	23
Gambar 3 5 Ice breaking SDN 2 Sugihan	25
Gambar 3 6 Pembelajaran SDN 2 Sugihan.....	25
Gambar 3 7 Pembagian kelompok SDN 2 Sugihan	26
Gambar 3 8 Kuis SDN 2 Sugihan.....	26
Gambar 3 9 Pembelajaran MI Sugihan.....	28
Gambar 3 10 Diskusi kelompok MI Sugihan	28
Gambar 3 11 Kuis MI Sugihan.....	29
Gambar 3 12 Pembelajaran SDN 1 Sugihan.....	30
Gambar 3 13 Diskusi SDN 1 Sugihan	30
Gambar 3 14 Kuis SDN 1 Sugihan.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Mahasiswa.....	35
Lampiran 2 Daftar Kegiatan Pengabdian Yang Telah Dilakukan.....	36
Lampiran 3 Materi SDN 1 & 2 Sugihan.....	36
Lampiran 4 Materi SD/MI.....	42
Lampiran 5 1 Foto bersama kepala desa.....	47
Lampiran 5 2 Upcara HUT RI.....	48
Lampiran 5 3 Lomba HUT dengan ibu PKK.....	48
Lampiran 5 4 Games HUT.....	48
Lampiran 5 5 Foto bersama kepala sekolah MTsN 2 Trenggalek.....	49
Lampiran 5 6 Mengajar di MTsN 2 Trenggalek.....	49
Lampiran 5 7 Foto bersama pelaku UMKM.....	49
Lampiran 5 8 Foto bersama camat.....	50
Lampiran 5 9 Foto bersama ketua RT.....	50
Lampiran 5 10 Kunjungan sanggar Tresno Asih.....	51
Lampiran 5 11 Mengajar di TK&KB Azzahra.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa Sugihan, salah satu desa di Kabupaten Trenggalek, memiliki potensi besar dalam bidang pendidikan dengan keberadaan lima PAUD/TK, tiga SD/MI, satu MTsN, dan satu pondok pesantren. Namun, potensi ini belum sepenuhnya optimal karena keterbatasan tenaga pengajar di SD/MI setempat. Banyak guru harus merangkap tugas, mengajar di lebih dari satu kelas, atau bahkan di sekolah lain. Akibatnya, kegiatan belajar mengajar sering terganggu, dan beberapa kelas terkadang kosong. Hal ini berdampak pada kualitas pendidikan di desa tersebut, terutama di jenjang SD/MI yang menjadi fondasi utama pendidikan anak-anak.

Keterbatasan ini diperparah dengan minimnya akses dan pemanfaatan teknologi oleh siswa-siswi di Desa Sugihan. Padahal, di era digital saat ini, penguasaan teknologi menjadi keterampilan penting untuk mendukung proses belajar dan persiapan menghadapi tantangan di masa depan. Sayangnya, pemanfaatan teknologi sering kali belum bijak, misalnya untuk bermain game atau mengakses media sosial secara berlebihan, tanpa diimbangi dengan penggunaan produktif seperti belajar daring atau mengakses informasi edukatif.

Sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Desa Sugihan, PMKM (Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat) hadir sebagai program wajib di Program Studi Sistem Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang. Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari di kampus dalam membantu masyarakat secara langsung. Dalam hal ini, mahasiswa memberikan edukasi kepada siswa siswi SD/MI di Desa Sugihan tentang teknologi informasi, nilai-nilai karakter, serta mata pelajaran yang menjadi fokus utama ANBK, seperti matematika.

Melalui kegiatan ini, kami berharap siswa siswi SD/MI di Desa Sugihan tidak

hanya mampu menggunakan teknologi dengan baik dan bijak, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi pembelajaran yang diujikan pada ANBK, sehingga mereka lebih siap menghadapi ujian tersebut, khususnya pada mata pelajaran matematika.

1.2 Analisis Permasalahan

Desa Sugihan menghadapi berbagai permasalahan dalam bidang pendidikan yang membutuhkan perhatian serius. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan tenaga pengajar di SD/MI setempat. Banyak guru harus merangkap tugas, mengajar di lebih dari satu kelas, atau bahkan di sekolah lain, sehingga kegiatan belajar mengajar sering terganggu, dan beberapa kelas terkadang kosong. Kondisi ini berdampak langsung pada kualitas pendidikan, terutama di jenjang SD/MI yang menjadi fondasi utama pembelajaran anak-anak. Selain itu, akses terhadap teknologi di kalangan siswa masih minim, dan pemanfaatannya cenderung tidak produktif. Kebanyakan siswa lebih sering menggunakan teknologi untuk bermain game atau mengakses media sosial secara berlebihan daripada untuk kegiatan belajar atau mengakses informasi edukatif yang bermanfaat.

Tidak hanya itu, siswa juga kurang siap menghadapi ujian ANBK, terutama pada mata pelajaran seperti matematika, yang menjadi fokus utama evaluasi. Pemahaman mereka terhadap materi masih rendah, sehingga hasil belajar menjadi kurang maksimal. Di sisi lain, nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin belum sepenuhnya ditanamkan dalam pembelajaran, terutama terkait dengan penggunaan teknologi. Akibatnya, siswa cenderung menggunakan teknologi secara tidak bijak dan kurang disiplin, yang dapat mengganggu proses belajar mereka. Secara keseluruhan, Desa Sugihan menghadapi tantangan yang kompleks, meliputi keterbatasan tenaga pengajar, kurangnya akses dan pemanfaatan teknologi secara bijak, rendahnya kesiapan siswa menghadapi ujian, serta kurangnya penanaman nilai-nilai karakter. Masalah-masalah ini memerlukan solusi menyeluruh yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, mengoptimalkan pemanfaatan teknologi, dan membangun karakter siswa agar mampu menghadapi tantangan masa depan dengan lebih baik.

1.3 Solusi Permasalahan

Untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang dihadapi siswa siswi SD/MI di Sugihan, kami memberikan edukasi yang dirancang secara keseluruhan untuk mengatasi keterbatasan tenaga pengajar, pemanfaatan teknologi yang kurang bijak, rendahnya kesiapan menghadapi ANBK, serta kurangnya penanaman nilai-nilai karakter. Edukasi ini menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi secara bijak dan beretika. Materi yang kami sampaikan mencakup pengenalan teknologi, dampak positif dan negatif penggunaannya, serta panduan penggunaan sosial media dan internet secara produktif untuk mendukung pembelajaran.

Untuk memastikan siswa lebih mudah memahami materi, kami menyelenggarakan sesi diskusi kelompok interaktif. Dalam sesi ini, mereka diajak untuk berbagi pengalaman dan pendapat terkait penggunaan teknologi, sehingga mereka dapat belajar dari sudut pandang yang lebih beragam. Setelah penyampaian materi, kami mengadakan sesi kuis berhadiah untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan dan untuk memotivasi mereka agar lebih antusias dalam belajar.

Selain itu, kami memberikan pelatihan tambahan yang berfokus pada mata pelajaran penting untuk ANBK, khususnya matematika. Dengan metode pembelajaran yang menarik dan melibatkan teknologi, siswa siswi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi ujian. Tidak hanya itu, kami juga menyisipkan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin, dalam setiap aktivitas edukasi. Hal ini bertujuan untuk membentuk kesadaran mereka tentang pentingnya menggunakan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

Dengan pendekatan ini, kami berharap dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Desa Sugihan, baik dari segi pengetahuan akademik, penguasaan teknologi, maupun pembentukan karakter siswa.

1.4 Tujuan Pengabdian

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memenuhi tugas mata kuliah PMKM serta kami berharap mampu memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi pelajar dan masyarakat Desa Sugihan, baik dalam aspek pendidikan maupun ekonomi.

Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa siswi SD/MI di Desa Sugihan tentang pentingnya pemanfaatan teknologi secara bijak dan beretika, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi ANBK, terutama pada mata pelajaran matematika, melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Selain itu, pengabdian ini juga bertujuan menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin, yang diintegrasikan dalam kegiatan belajar dan penggunaan teknologi. Tidak hanya untuk siswa, kami juga berharap masyarakat Desa Sugihan dapat terdorong untuk memanfaatkan teknologi secara produktif, baik untuk mendukung pendidikan anak-anak maupun untuk pengembangan ekonomi lokal. Dengan tercapainya tujuan ini, kami berharap pengabdian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan dan kesejahteraan masyarakat Desa Sugihan.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Iptek

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, terutama dalam menghadapi tantangan pendidikan di daerah yang memiliki keterbatasan tenaga pengajar seperti Desa Sugihan. Pemanfaatan teknologi, seperti perangkat lunak pembelajaran interaktif, aplikasi matematika, dan platform belajar daring, dapat membantu siswa memahami materi pelajaran secara mandiri dan lebih mendalam.

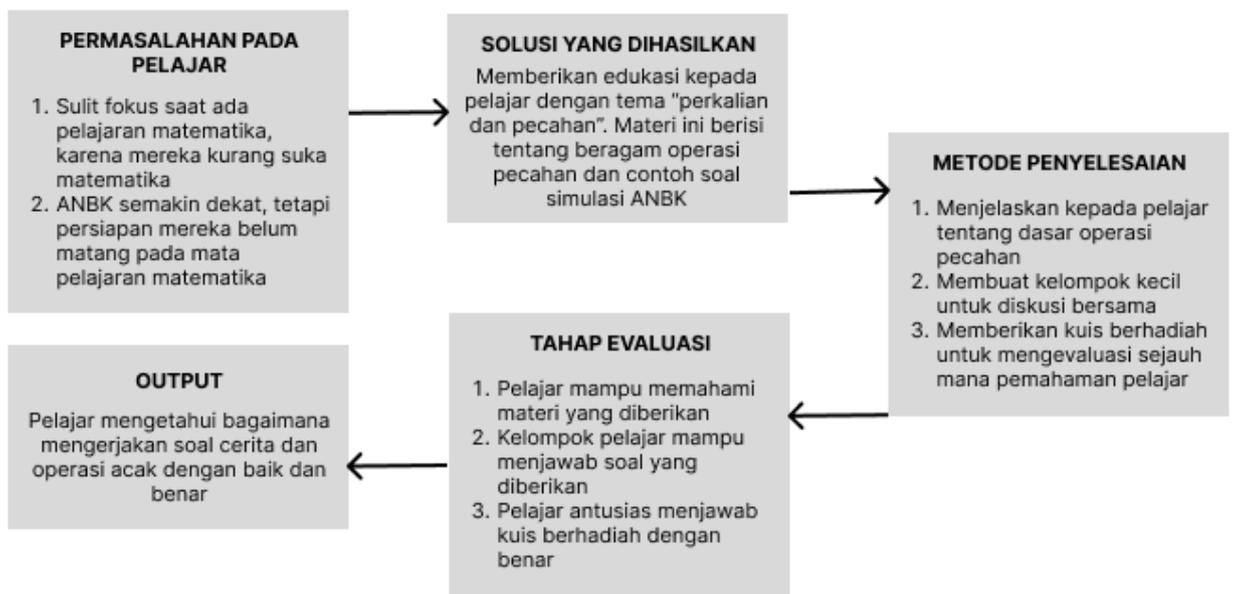
Namun, penggunaan teknologi juga memiliki sisi negatif jika tidak dikelola dengan bijak. Sebuah studi menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi tanpa pengawasan yang tepat dapat menyebabkan penurunan fokus belajar dan peningkatan ketergantungan pada hiburan digital yang tidak produktif. Oleh karena itu, pendidikan karakter dalam penggunaan teknologi menjadi hal yang penting untuk ditanamkan, agar siswa dapat memanfaatkan teknologi secara positif dan mendukung proses belajar.

Selain itu, pelatihan yang dirancang untuk membangun kompetensi di mata pelajaran yang diujikan dalam Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), seperti matematika, terbukti meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi ujian. Metode pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan pemahaman mereka terhadap materi yang sulit, seperti operasi pecahan dan soal cerita.

2.2 Kerangka Kerja



Gambar 2 1 Kerangka kerja materi "karakter diri"



Gambar 2 2 Kerangka kerja materi matematika

2.3 Indikator

Indikator keberhasilan program PMKM di Desa Sugihan mencakup dua aspek utama, yaitu penguatan karakter diri dan peningkatan pemahaman pelajar terhadap materi matematika. Keberhasilan penguatan karakter diri ditunjukkan melalui peningkatan sikap siswa dalam hal kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin yang terpantau selama proses kegiatan, baik dalam diskusi kelompok maupun saat menjawab soal kuis. Sementara itu, pemahaman materi matematika dievaluasi melalui pemberian soal latihan dalam kelompok dengan durasi waktu tertentu. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas kelompok mampu menyelesaikan soal dengan baik, meskipun beberapa kelompok masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut. Pendekatan diskusi kelompok yang interaktif juga terbukti membantu siswa menjelaskan ulang materi dengan lebih percaya diri. Indikator ini menunjukkan efektivitas metode yang diterapkan dalam membangun karakter dan meningkatkan kemampuan akademik pelajar di Desa Sugihan.

BAB III

PELAKSANAAN DAN HASIL

3.1 Pelaksanaan Pengabdian

Penjelasan tentang pelaksanaan PMKM akan dibagi dua, sesuai target pelaksanaan, yaitu :

1. Penguatan Karakter Siswa dengan Tema “Karakter Diri”
 - a. Di SDN 1 Sugihan

Berikut adalah silabus pembelajaran yang diberikan kepada siswa di SDN 1 Sugihan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Alokasi Waktu
1.1 Senam Bersama	<ul style="list-style-type: none"> Senam pagi 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat siswa lebih semangat dan tidak mengantuk sebelum pembelajaran 	20 Menit
1.2 Pengenalan Teknologi Informasi	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian Teknologi Informasi di sekitar kita Contoh Teknologi Informasi Dampak positif dan negatif Teknologi Informasi Tips bijak bermain handphone 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami apa itu TIK Mengerti contoh TIK di sekitar kita Mengerti baik buruknya TIK Mengerti batasan dalam bermain handphone 	100 Menit
1.3 Memulai Diskusi Bersama	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan soal untuk didiskusikan bersama dalam satu kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjawab soal yang diberikan secara tepat 	60 Menit
1.4 Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengadakan kuis berhadiah untuk tiga siswa tercepat 	<ul style="list-style-type: none"> Dapat mengetahui seberapa paham siswa siswi dalam memahami materi Dapat mengetahui seberapa mampu siswa siswi dalam memahami studi kasus yang diberikan 	20 Menit
1.5 Kesimpulan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan kesimpulan akhir tentang materi yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat siswa ikut berkontribusi dengan memberi pilihan pertanyaan Siswa mampu membuat kesimpulan tentang materi yang disampaikan sebelum pada akhirnya kami berikan tambahan kesimpulan 	10 Menit

Tabel 3 1 Silabus pembelajaran SDN 1 Sugihan

Kegiatan dilaksanakan pada hari keenam, 15 Agustus 2024, dengan peserta kelas empat, lima, dan enam, sebanyak sekitar 30 siswa. Acara dimulai dengan senam pagi selama 20 menit yang dipandu oleh saya dan beberapa anggota kelompok. Tujuannya adalah untuk meningkatkan semangat dan menghilangkan rasa kantuk sebelum memulai pembelajaran. Berikut dokumentasi saat senam pagi berlangsung.



Gambar 3 1 Senam SDN 1 Sugihan

Setelah senam, pembelajaran dilanjutkan dengan empat sesi, yaitu 100 menit untuk materi, 60 menit diskusi kelompok, dan 30 menit kuis berhadiah. Materi disampaikan menggunakan presentasi PPT yang telah kami siapkan. Berikut dokumentasi saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 3 2 Pembelajaran SDN 1 Sugihan

Selanjutnya, siswa dibagi menjadi lima kelompok untuk mendiskusikan tiga soal yang diberikan. Diskusi berlangsung aktif dengan pendampingan dari teman-teman PMKM. Berikut dokumentasi saat diskusi.



Gambar 3 3 Sesi diskusi SDN 1 Sugihan

Sesi diakhiri dengan kuis berhadiah untuk tiga peserta tercepat sebagai bentuk evaluasi dan apresiasi. Berikut dokumentasi saat kuis berlangsung.



Gambar 3 4 Kuis SDN 1 Sugihan

b. Di SDN 2 Sugihan

Berikut adalah silabus pembelajaran yang diberikan kepada siswa di SDN 2 Sugihan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Alokasi Waktu
1.1 Pengenalan Teknologi Informasi	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian Teknologi Informasi di sekitar kita Contoh Teknologi Informasi Dampak positif dan negatif Teknologi Informasi Tips bijak bermain handphone 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu memahami apa itu TIK Mengerti contoh TIK di sekitar kita Mengerti baik buruknya TIK Mengerti batasan dalam bermain handphone 	120 Menit
1.2 Memulai Diskusi Bersama	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan soal untuk didiskusikan bersama dalam satu kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjawab soal yang diberikan secara tepat 	60 Menit
1.3 Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengadakan kuis berhadiah untuk tiga siswa tercepat 	<ul style="list-style-type: none"> Dapat mengetahui seberapa paham siswa siswi dalam memahami materi Dapat mengetahui seberapa mampu siswa siswi dalam memahami studi kasus yang diberikan 	20 Menit
1.4 Kesimpulan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan kesimpulan akhir tentang materi yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat siswa ikut berkontribusi dengan memberi pilihan pertanyaan Siswa mampu membuat kesimpulan tentang materi yang disampaikan sebelum pada akhirnya kami berikan tambahan kesimpulan 	10 Menit

Tabel 3 2 Silabus pembelajaran SDN 2 Sugihan

Dilaksanakan pada hari keempat, 13 Agustus 2024, dengan peserta dari kelas lima dan enam, sebanyak 20 siswa. Kegiatan diawali dengan ice breaking selama lima menit yang dipandu oleh saya dan Doni, bertujuan untuk meningkatkan semangat. Berikut dokumentasi saat ice breaking.



Gambar 3 5 Ice breaking SDN 2 Sugihan

Pembelajaran terdiri dari tiga sesi yaitu 120 menit materi, 60 menit diskusi kelompok, dan 30 menit kuis berhadiah. Materi disampaikan secara bergantian menggunakan presentasi PPT. Berikut dokumentasi saat pembelajaran. berliberlangsung.



Gambar 3 6 Pembelajaran SDN 2 Sugihan

Setelah materi disampaikan, siswa dibagi menjadi tiga kelompok kecil untuk mendiskusikan tiga soal yang diberikan. Berikut dokumentasi saat diskusi.



Gambar 3 7 Pembagian kelompok SDN 2 Sugihan

Sesi ditutup dengan kuis berhadiah untuk tiga peserta tercepat. Berikut dokumentasi saat kuis berlangsung.



Gambar 3 8 Kuis SDN 2 Sugihan

2. Pemahaman Matematika dengan Tema "Perkalian dan Pecahan"

a. Di MI Sugihan

Berikut adalah silabus pembelajaran yang diberikan kepada pelajar di MI Sugihan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Alokasi Waktu
1.1 Pengenalan Perkalian dan Pecahan	<ul style="list-style-type: none">• Pengertian pecahan• Contoh pecahan• Jenis operasi pecahan	<ul style="list-style-type: none">• Mampu memahami semua jenis operasi pecahan	60 Menit
1.2 Memulai Diskusi Bersama	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan soal untuk didiskusikan bersama dalam satu kelompok	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjawab soal yang diberikan secara tepat	120 Menit
1.3 Evaluasi	<ul style="list-style-type: none">• Mengadakan kuis berhadiah untuk sepuluh orang tercepat	<ul style="list-style-type: none">• Dapat mengetahui seberapa paham murid-murid dalam memahami materi• Dapat mengetahui seberapa mampu murid-murid dalam memahami studi kasus yang diberikan	30 Menit

Tabel 3 3 Silabus pembelajaran MI Sugihan

Dilaksanakan pada hari yang sama, dengan peserta kelas 5A, 5B, 6A, dan 6B sebanyak 40 siswa, di aula MI Sugihan. Pembelajaran terdiri dari tiga sesi yaitu 60 menit materi, 120 menit diskusi kelompok, dan 30 menit kuis berhadiah. Meskipun terdapat tantangan karena jumlah siswa yang lebih banyak, metode tepuk diam digunakan untuk menjaga fokus. Berikut dokumentasi saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 3 9 Pembelajaran MI Sugihan

Setelah materi selesai, siswa dibagi menjadi tiga kelompok untuk mendiskusikan 16 soal. Diskusi berlangsung aktif dengan pendampingan dari teman-teman PMKM. Berikut dokumentasi saat diskusi.



Gambar 3 10 Diskusi kelompok MI Sugihan

Kegiatan ditutup dengan kuis berhadiah untuk sepuluh peserta tercepat. Berikut dokumentasi saat kuis berlangsung.



Gambar 3 11 Kuis MI Sugihan

b. Di SDN 1 Sugihan

Berikut adalah silabus pembelajaran yang diberikan kepada pelajar di SDN 1 Sugihan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Alokasi Waktu
1.1 Pengenalan Perkalian dan Pecahan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pecahan • Contoh pecahan • Jenis operasi pecahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memahami semua jenis operasi pecahan 	60 Menit
1.2 Memulai Diskusi Bersama	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan soal untuk didiskusikan bersama dalam satu kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjawab soal yang diberikan secara tepat 	120 Menit
1.3 Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengadakan kuis berhadiah untuk sepuluh orang tercepat 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengetahui seberapa paham murid-murid dalam memahami materi • Dapat mengetahui seberapa mampu murid-murid dalam memahami studi kasusnya 	30 Menit

Tabel 3 4 Silabus pembelajaran SDN 1 Sugihan

Dilaksanakan pada hari ketujuh, 16 Agustus 2024, dengan peserta kelas empat, lima, dan enam, sebanyak 30 siswa. Pembelajaran dilakukan dalam tiga sesi yaitu 60 menit materi, 120 menit diskusi kelompok, dan 30 menit kuis berhadiah. Materi disampaikan menggunakan presentasi PPT. Berikut dokumentasi saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 3 12 Pembelajaran SDN 1 Sugihan

Siswa dibagi menjadi enam kelompok untuk mendiskusikan 16 soal, dengan fokus pada materi pecahan sesuai permintaan guru. Diskusi berlangsung dengan semangat, dibantu pendampingan dari teman-teman PMKM. Berikut dokumentasi saat diskusi.



Gambar 3 13 Diskusi SDN 1 Sugihan

Sesi diakhiri dengan kuis berhadiah untuk tiga peserta tercepat sebagai bentuk apresiasi. Berikut dokumentasi saat kuis berlangsung.



Gambar 3 14 Kuis SDN 1 Sugihan

3.2 Hasil Pengabdian

Pelaksanaan PMKM di Desa Sugihan menunjukkan hasil optimal dalam dua aspek utama yaitu penguatan karakter pelajar dan pemahaman materi pembelajaran. Dalam penguatan karakter, kegiatan di SDN 1 Sugihan dan SDN 2 Sugihan berhasil membentuk sikap percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama siswa melalui aktivitas interaktif, seperti diskusi kelompok, senam pagi, dan kuis berhadiah. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga melatih kemampuan siswa untuk berkolaborasi dan berpikir kritis.

Pada aspek pemahaman materi, fokus pembelajaran di SDN 1 Sugihan dan MI Sugihan menghasilkan capaian positif dalam memahami konsep "Perkalian dan Pecahan." Dengan sesi pembelajaran yang melibatkan presentasi materi, diskusi kelompok, dan kuis sebagai evaluasi, siswa mampu meningkatkan kompetensinya secara signifikan. Metode seperti tepuk diam dan pengelompokan diskusi di MI Sugihan terbukti efektif meski jumlah peserta cukup besar, sehingga membantu siswa lebih siap menghadapi ANBK.

Hasil ini menunjukkan bahwa kombinasi penguatan karakter dan pendekatan pembelajaran yang interaktif dapat memberikan dampak signifikan pada pengembangan potensi siswa, baik dalam aspek akademik maupun kepribadian.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pelaksanaan Program Mahasiswa Kampus Mengajar (PMKM) di Desa Sugihan berhasil memberikan kontribusi nyata dalam dua aspek utama: penguatan karakter siswa dan peningkatan pemahaman akademik. Melalui kegiatan interaktif seperti diskusi kelompok, kuis, dan pendekatan kreatif lainnya, siswa menunjukkan perkembangan dalam hal motivasi belajar, kerja sama, dan rasa percaya diri, khususnya di SDN 1 Sugihan dan SDN 2 Sugihan.

Sementara itu, fokus pada materi “Perkalian dan Pecahan” di SDN 1 Sugihan dan MI Sugihan memberikan hasil positif dengan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Meski jumlah peserta cukup besar, strategi pembelajaran yang terencana efektif menjaga fokus dan antusiasme siswa, sekaligus membantu mereka mempersiapkan diri untuk menghadapi ANBK.

Hasil dari program ini menegaskan bahwa pendekatan yang mengintegrasikan pembentukan karakter dan peningkatan akademik dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, sekaligus membentuk siswa menjadi individu yang cerdas, berkarakter, dan siap berkompetisi di masa depan.

4.2 Saran

Untuk meningkatkan penguatan karakter siswa, disarankan agar kegiatan yang mendukung pengembangan soft skills dan kerja sama lebih diperbanyak, seperti aktivitas kelompok dan permainan edukatif. Selain itu, untuk materi matematika, penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang lebih variatif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam konsep yang lebih kompleks seperti pecahan dan perkalian. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik, diharapkan siswa dapat lebih antusias dan mudah memahami materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

Gunawan, H., & Rachmadtullah, R. (2020). **"Penerapan Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar."** *Jurnal Pendidikan Dasar dan Teknologi Pendidikan*, 12(2), 134–142.

Nurhayati, S., & Putri, D. A. (2019). **"Integrasi Pendidikan Karakter dalam Penggunaan Teknologi Digital di Sekolah Dasar."** *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 45-56.

https://www.batumenyan.desa.id/literasi-digital-menghadapi-era-informasi-cepat-dan-kilat/?utm_source=chatgpt.com

https://drive.google.com/drive/folders/13yMfcNQq86_2UtZ1kS-yXoLdgWudN1yB

<https://www.canva.com/design/DAGNpeFH7xs/ILQcERIm-q3BR3tGNXBZ8A/edit>

https://www.canva.com/design/DAGN7WA4aQI/E2QjENnypH9FWQp_hBPiMQ/edit

<https://pontianak.tribunnews.com/2024/05/01/30-soal-ujian-sekolah-usbn-matematika-kelas-6-sdmi-lengkap-kunci-jawaban-soal-asesmen-mtk-sdmi>

LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Mahasiswa



MUHAMMAD CAESAR WICAKSONO

MAHASISWA

PROFILE

Saya merupakan mahasiswa aktif di semester 5 di program studi Sistem Informasi. Saya juga minat pada bidang videography, desain & pemrograman. Disamping itu saya juga mengasah kemampuan dalam bekerja sama dan komunikasi pada kegiatan akademik serta non-akademik. Saya siap untuk mengasah kemampuan komunikasi, kerja sama dalam tim serta manajemen tim.

PENDIDIKAN

- SMK NMC Malang** 2019 - 2022
Jurusan BroadCasting
 - Juara Favorit Lomba Film Pendek SMK 2 Malang 2019 (Sebagai Pemeran & Kameramen)
 - Juara 1 Video Kreatif Anti Narkoba BNN Kab.Malang 2020 (Pemeran & Sutradara)
- STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA** 2022 - SEKARANG
Jurusan Sistem Informasi

PENGALAMAN

- RRI Malang** 2020 - 2021
Staff magang di Pemberitaan dan Siaran
 - Mengkordinasi terkait pembuat laporan data penyiaran
 - Mengumpulkan berbagai data untuk dijadikan berita
 - Melakukan pembuatan jadwal siaran
- SMK 5 Malang** 18 NOVEMBER - 21 NOVEMBER 2022
Program Kampus Mengajar
- Dies Natalis STIMATA** 27 AGUSTUS 2023
Ketua Pelaksana Event Tsuyori
 - Bertanggung jawab atas kelancaran dalam acara
 - Melakukan koordinasi dengan berbagai panitia pelaksana
 - Melakukan koordinasi dengan sponsor acara serta bintang tamu
- Universitas Brawijaya** 11 SEPTEMBER - 22 DESEMBER 2023
Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka
 - Mengikuti program perkuliahan di fakultas ilmu komputer
 - Mengambil mata kuliah digital financial platform
 - Mendapatkan predikat ipk sebesar 4.0

CONTACT

+62-822-2935-8239

ksronoskaciw@gmail.com

Perum Permata Regency
Blok 29/13, Ngijo,
Karangploso, Kab.Malang,
Jawa Timur

KEAHLIAN

- Project Management
- Programming
- Teamwork
- Time Management
- Leadership
- Creativity
- Word,Excel,Powerpoint
- Canva
- Adobe Photoshop, Premiere

LANGUAGES

- Bahasa Indonesia
- Bahasa Inggris

Lampiran 1 CV Mahasiswa

Lampiran 2 Daftar Kegiatan Pengabdian Yang Telah Dilakukan

- a. PMKM di SDN 2 Sugihan, Desa Sugihan, Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek
- b. PMKM di MI Sugihan, Desa Sugihan, Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek
- c. PMKM di SDN 1 Sugihan, Desa Sugihan, Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek

Lampiran 3 Materi SDN 1 & 2 Sugihan

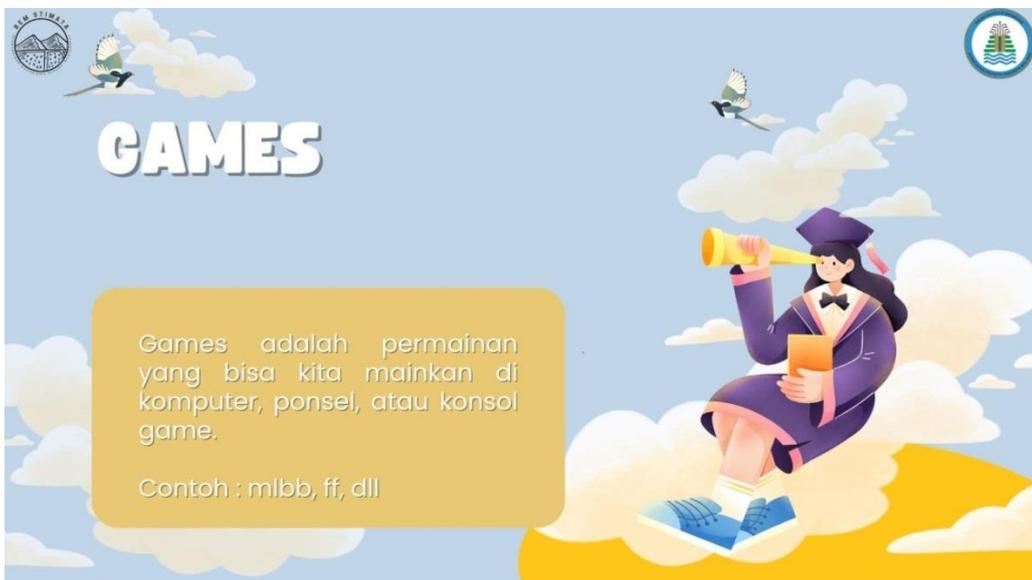




SOSIAL MEDIA

Sosial media adalah tempat kita berinteraksi dan berbagi dengan teman-teman di seluruh dunia.

Contoh : ig, tiktok, youtube, dll



GAMES

Games adalah permainan yang bisa kita mainkan di komputer, ponsel, atau konsol game.

Contoh : mlbb, ff, dll



The infographic features a light blue background with white clouds and a yellow ground area. On the left, a girl in a white shirt and blue skirt jumps joyfully. On the right, a girl in a yellow jacket and blue pants sits on a cloud, holding a book. The title 'SAHABAT / MUSUH' is centered at the top in bold white letters. Below it, a dark red rounded rectangle contains the text 'Hmmm menurutmu?'. The main text, in a light brown box, discusses the benefits and risks of social media.

SAHABAT / MUSUH

Hmmm menurutmu?

Dengan adanya sosial media, kita bisa melihat foto, video. Selain itu kita juga bisa sharing momen kita kedalamnya. Tetapi, negatifnya bisa kecanduan, adanya hoax dan terkena cyberbullying.



The infographic features a light blue background with white clouds and a yellow ground area. On the left, a girl in a white shirt and blue skirt jumps joyfully. On the right, a girl in a yellow jacket and blue pants sits on a cloud, holding a book. The title 'SAHABAT / MUSUH' is centered at the top in bold white letters. Below it, a dark red rounded rectangle contains the text 'Hmmm menurutmu?'. The main text, in a light brown box, discusses the benefits and risks of gaming.

SAHABAT / MUSUH

Hmmm menurutmu?

Dengan adanya game, kita bisa belajar hal baru, melatih otak, refreshing. Tetapi, negatifnya bisa kecanduan, adanya hoax, dan terkena cyberbullying.

ATURAN MAIN HP
Jadi gimana dong cara main hp yang benar?

- 01** Minta izin orang tua
- 02** Batasi waktu bermain
- 03** Jaga privasi
- 04** Laporkan jika ada yang mengganggu
- 05** Berteman dengan bijak
- 06** Jangan abaikan ibadah

TIPS MAIN SOSMED & GAMES

- 01** Gunakan kata-kata yang sopan
- 02** Jangan mudah percaya
- 03** Lindungi mata
- 04** Jaga kesehatan



SERU TAPI BIJAK !!

Dunia digital itu seru, tapi kita harus bijak dalam menggunakannya. Dengan mengikuti aturan dan tips yang sudah dijelaskan, kita bisa menikmati dunia digital dengan aman dan nyaman.



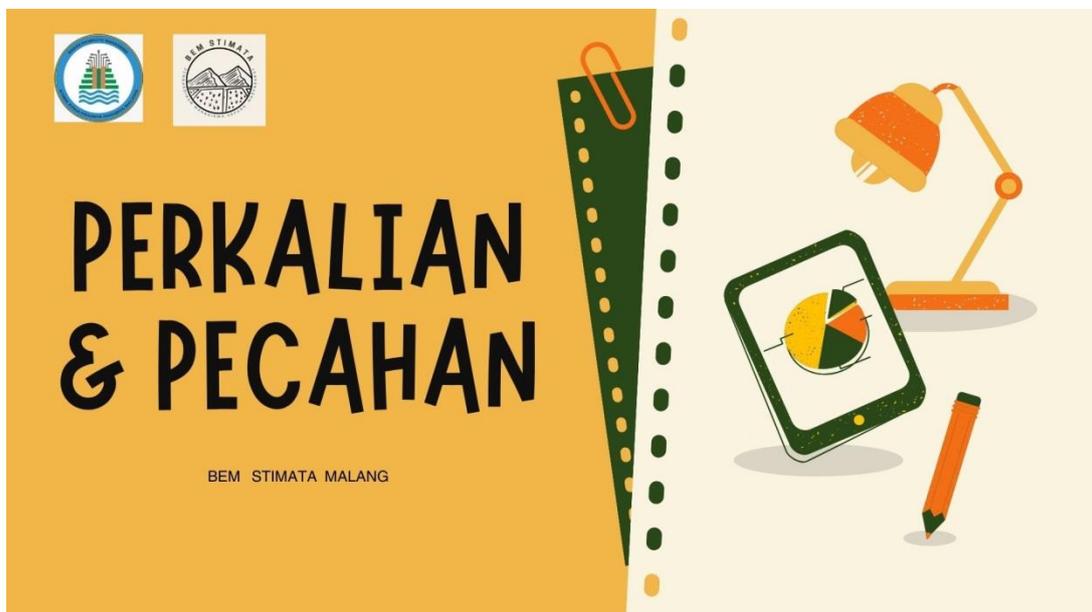
AYO BERMAIN !!

- 01** Apa saja media sosial yang kamu tahu?
- 02** Apa manfaat dan bahaya bermain game?
- 03** Bagaimana cara aman berteman di dunia maya?



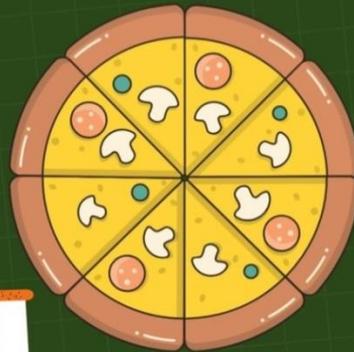


Lampiran 4 Materi Matematika SD/MI



APA ITU PECAHAN?

- Pecahan adalah bagian dari keseluruhan.
- Ditulis dalam bentuk a/b , di mana:
 - a = pembilang (jumlah bagian yang diambil)
 - b = penyebut (jumlah bagian yang sama besar)
- Misalnya, kalau kita potong pizza jadi 8 bagian, setiap potongnya itu adalah $1/8$ bagian dari seluruh pizza.
- Cara menulis pecahan:
 a/b
 a : jumlah bagian yang kita ambil (pembilang)
 b : jumlah total bagian (penyebut)
- Contoh:
 $3/8$: Artinya kita ambil 3 dari 8 bagian pizza.



CONTOHH

CONTOH:

- $1/2$ APEL: ARTINYA KITA MEMBAGI APEL MENJADI 2 BAGIAN SAMA BESAR. LALU MENGAMBIL 1 BAGIAN.
- $3/4$ GELAS SUSU: ARTINYA KITA MEMBAGI GELAS MENJADI 4 BAGIAN SAMA BESAR. LALU MENGAMBIL 3 BAGIAN.

BEM STIMATA MALANG



MENGAPA KITA PERLU BELAJAR PECAHAN?

PECAHAN SANGAT BERGUNA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI. KITA SERING MENJUMPAI PECAHAN KETIKA:

- MEMBAGI MAKANAN: MEMBAGI KUE, PIZZA, ATAU BUAH SECARA ADIL.
- MENGUKUR: MENGUKUR PANJANG, TINGGI, ATAU PERAT.
- MEMBACA RESEP: MENGUKUR BAHAN-BAHAN MASAKAN.
- MENGHITUNG DISKON: MENGHITUNG POTONGAN HARGA SAAT BELANJA.

INTINYA, PECAHAN ADALAH CARA KITA UNTUK MENYATAKAN BAGIAN DARI SESUATU YANG LEBIH BESAR.

BEM STIMATA MALANG



PENJUMLAHAN PECAHAN

Penyebut Sama: Jika kedua pecahan memiliki penyebut yang sama, langsung saja jumlahkan pembilangnya.

Contoh : $1/4 + 2/4 = 3/4$

Penyebut Berbeda: Jika penyebutnya berbeda, samakan saja dulu penyebutnya dengan mencari KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil).

Contoh: $1/2 + 1/3$

KPK dari 2 dan 3 adalah 6.

$1/2 = 3/6$ dan $1/3 = 2/6$

Jadi, $1/2 + 1/3 = 3/6 + 2/6 = 5/6$

BEM STIMATA MALANG



PERKALIAN & PEMBAGIAN

Perkalian Pecahan

- Kalikan pembilang dengan pembilang dan penyebut dengan penyebut.
 - Contoh: $\frac{2}{3} \times \frac{3}{4} = \frac{(2 \times 3)}{(3 \times 4)} = \frac{6}{12} = \frac{1}{2}$

Pembagian Pecahan

- Ubah operasi pembagian menjadi perkalian dengan membalik pecahan di belakang tanda bagi.
 - Contoh: $\frac{2}{3} \div \frac{1}{2} = \frac{2}{3} \times \frac{2}{1} = \frac{4}{3}$

BEM STIMATA MALANG



SOAL LATIHAN

1. ANI MEMILIKI $\frac{3}{4}$ LITER SUSU. IA MEMBERIKAN $\frac{1}{2}$ LITER KEPADA ADIKNYA. BERAPA LITER SUSU YANG TERSISA?
2. SEORANG PETANI MEMILIKI 24 KANTONG BERAS. MASING-MASING PERISI 15 KG. BERAPA KILOGRAM TOTAL BERAS YANG DIMILIKI PETANI TERSEBUT?
3. UBAH PECAHAN $\frac{7}{8}$ KE DALAM BENTUK DESIMAL.
4. SITI MEMBELI SEBUAH PIZZA DAN MEMOTONGNYA MENJADI 12 BAGIAN. IA MEMAKAN 5 POTONG PIZZA. BERAPA PECAHAN PIZZA YANG SUDAH DIMAKAN OLEH SITI?
5. DARI 40 SISWA DI SEBUAH KELAS, $\frac{3}{5}$ DARI MEREKA MENGIKUTI KEGIATAN PRAMUKA. BERAPA BANYAK SISWA YANG MENGIKUTI PRAMUKA?
6. SEBUAH TOKO MEMBERIKAN DISKON 25% UNTUK BARANG SEHARGA RP200.000.00. BERAPA HARGA SETELAH DISKON?

BEM STIMATA MALANG



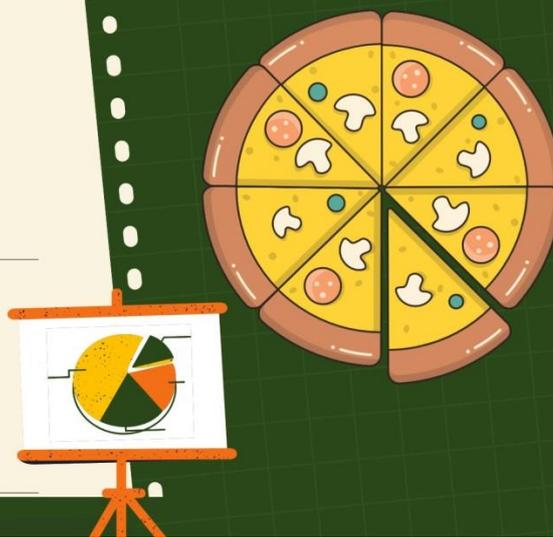
SOAL LATIHAN

1. HASIL DARI $48 - 16 \div 4 + 8$ ADALAH?
2. HASIL DARI $3 \times (12 + 8) - 15 \div 3$ ADALAH?
3. HASIL DARI $100 - (20 + 15 \times 2) + 30$ ADALAH?
4. HITUNG HASIL DARI $3/4 + 2/3 - 1/2$
5. HASIL DARI $2 \times 5/6 - 3/4$
6. HITUNG HASIL DARI $7/8 \div 2/3 + 1/4$
7. SEORANG PEDAGANG MEMILIKI 5 KG GULA. IA MENJUAL $3/4$ KG. KEMUDIAN MENJUAL LAGI $2/5$ KG. BERAPA KG GULA YANG TERSISA?
8. HITUNG HASIL DARI $4 + 3/5 \times 2 - 1/2$
9. HASIL DARI $6 - (3 \div 3/4) + 2/3$
10. SEORANG PETANI MEMILIKI $5 \frac{1}{2}$ LITER SUSU SEGAR. IA MENJUAL $2 \frac{3}{4}$ LITER SUSU KEPADA PEMBELI PERTAMA DAN $1 \frac{2}{3}$ LITER KEPADA PEMBELI KEDUA. BERAPA LITER SUSU YANG TERSISA PADA PETANI TERSEBUT?

BEM STIMATA MALANG



QUIZ TIME





Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 5 1 Foto bersama kepala desa



Lampiran 5 2 Upcara HUT RI



Lampiran 5 3 Lomba HUT dengan ibu PKK



Lampiran 5 4 Games HUT



Lampiran 5 5 Foto bersama kepala sekolah MTsN 2 Trenggalek



Lampiran 5 6 Mengajar di MTsN 2 Trenggalek



Lampiran 5 7 Foto bersama pelaku UMKM



Lampiran 5 8 Foto bersama camat



Lampiran 5 9 Foto bersama ketua RT



Lampiran 5 10 Kunjungan sanggar Tresno Asih



Lampiran 5 11 Mengajar di TK&KB Azzahra

Lampiran 6 Bimbingan Laporan

	STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA Kampus : Jl. Laksada Adi Sucipto 249 A Malang Telp. (0341) 412699, Fax. (0341) 412782	
	FORMULIR PENILAIAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT (LAPANGAN)	No. Dokumen : FORM/PS/016-05 No. Revisi : 00 Tgl. Dibuat : 18 Maret 2022 Tgl. Berlaku : 18 Maret 2022 Penanggung Jawab : Ka. Prodi

Hasil penilaian Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PMKM) semester **Gasal Genap** Tahun Akademik 2021/2022 oleh Mahasiswa:

Nama : Lili Nurroza Gani Wicaksono
 NIM : 22.01.00005
 Judul Laporan : Analisis dan Identifikasi Masalah pada Otonomi Desa Parbatulya
 Hari, Tanggal : 18-20 Agustus 2021

REKAPITULASI NILAI PRAKTIK KERJA

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Nilai	Bobot x Nilai
1	Identifikasi dan analisis Masalah/Topik	20%	95	
2	Ketepatan Solusi / Metode	20%	90	
3	Ketepatan penerapan IPTEK	15%	92	
4	Kinerja Pengabdian	15%	88	
5	Kerjasama (Tim / Mitra)	15%	95	
6	Kedisiplinan / Sikap	15%	80	
TOTAL NILAI				

TABEL NILAI : A = 85-100 C = 60-64
 B = 70-84 D = 55-59
 E = 45-49

Kons. 22 Agustus 2021
 Pembimbing Lapangan PMKM

 (D.S. Sugihan, Tngala, Jember, 2021)
