

BAB II PELAKSANAAN PROGRAM

2.1 Rencana Program PKPM

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penulis telah menyiapkan beberapa program yang akan dilaksanakan selama kegiatan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat. Kegiatan ini berlangsung mulai dari 30 Januari 2025 hingga 27 Februari 2025, dengan tujuan untuk memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat serta mengembangkan keterampilan dan pengalaman peserta. Program kerja yang disusun terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu program kerja individu dan program kerja kelompok. Adapun rincian dari masing-masing program kerja tersebut adalah sebagai berikut:

2.1.1 Perencanaan Program Individu

Berikut adalah perencanaan program individu dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Rencana Program Individu

No	Tanggal	Kegiatan	Tempat	Sasaran
1	01 February 2025	Kunjungan ke SDN 6 Padang Cermin	SD Negeri 06 Padang Cermin	Siswa /I SD N 06 Padang Cermin
2	03 February 2025	Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SDN 6 Padang Cermin	SD Negeri 06 Padang Cermin	Siswa/I SD N 06 Padang Cermin

Berikut adalah perencanaan program kelompok dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Rencana Program Kelompok

NO	Tanggal	Kegiatan	Tempat
1.	31 January 2025	-Kunjungan ke kantor balai desa dantar	- Balai desa dantar
2.	01 February 2025	-Kunjungan SD N 06 Padang Cermin -Melakukan kunjungan/survey UMKM	- SDN 06 Padang Cermin -UMKM desa dantar
3.	04 February 2025	-Pembelajaran kreativitas di gital di sekolah SD N 06 Padang cermin -Gotong royonh pembuatan jembatan bersama warga dusun 1	- SDN 06 Padang Cermin - Gang Tobong
4.	05 February 2025	- Sosialiasi EDUPLY (bermain dan belajar melalui game edukasi untuk anak hebat)	- SDN 06 Padng Cermin
5.	06 February 2025	- Si Pintar digital(Membantu anak memahami dunia)	- SDN 06 Padang Cermin
6.	10 February 2025	- Mengajar di SD N 06 Padang Cermin	- SDN 06 Padang Cermin
7.	12 February 2025	-Membantu kegiatan posyandu	- Balai desa dantar

8.	14 February 2025	-Bersih-bersih bersama perangkat	- Balai desa dantar
9.	20 February 2025	-Memasang banner serta striker UMKM tiwi cake	- UMKM desa dantar
10	25 February 2025	- Menghadir acara menyambut bukan suci ramadhan 1446 H	- 45 Margadodi
11.	26 February 2025	-Penyerahan website desa	- Balai desa dantar

2.2 Pelaksanaan Program PKPM

Berdasarkan perencanaan program kerja individu dan kelompok yang telah penulis paparkan selama menjalani program Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) berikut adalah pelaksanaan program-program dari perencanaan program yang telah penulis rencanakan.

2.2.1 Pelaksanaan Program Individu

Pelaksanaan program individu yang telah direncanakan sebelumnya adalah sebagai berikut.

1. Kunjungan SD N 06 Padang Cermin

Kunjungan kedua mahasiswa/i PKPM bertemu dengan kepala sekolah SD N 06 Padang Cermin untuk meminta izin melaksanakan kegiatan pembelajaran kreativitas digital kepada siswa dan siswi SD N 06 Padang Cermin.



Gambar 2.1 Kunjungan SD N 06 Padang Cermin

2. Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SD N 06 Padang Cermin

Pembelajaran kreativitas digital siswa di SD N 06 Padang Cermin melalui penerapan pembelajaran berbasis teknologi komputer yang memanfaatkan perangkat lunak edukatif dan media digital untuk mendukung proses belajar mengajar.



Gambar 2.2 Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SD N 06 Padang Cermin

2.2.2 Pelaksanaan Program Kelompok

Pelaksanaan program kelompok yang telah direncanakan sebelumnya adalah sebagai berikut.

1. Kunjungan ke kantor balai desa dantar

Kunjungan pertama mahasiswa/I PKPM bertemu dengan Kepala desa ke kantor balai desa dantar untuk meminta izin melakukan pembahasan program kerja, kepada bapak/ibu ke kantor balai desa dantar.



Gambar 2.3 Kunjungan ke kantor balai desa dantar

2. Kunjungan SD N 06 Padang Cermin

Kunjungan kedua mahasiswa/i PKPM bertemu dengan kepala sekolah SDN 06 Padang Cermin untuk meminta izin melaksanakan kegiatan pembelajaran kreativitas digital, si pintar digital, eduplay kepada siswa dan siswi SD N 06 Padang Cermin



Gambar 2.4 Kunjungan SD N 06 Padang Cermin

3. Melakukan kunjungan / Survey UMKM Tiwi Cake

Kunjungan ke pemilik UMKM Tiwi Cake dan meminta izin untuk keberlangsungan kegiatan. Hal ini diperlukan untuk menjalin silaturahmi dengan pemilik UMKM agar mahasiswa/i memiliki hubungan yang baik dengan UMKM dan juga dapat mempererat ikatan dalam membantu mengembangkan UMKM selama kegiatan PKPM.



Gambar 2.5 Melakukan kunjungan / Survey UMKM Tiwi Cake

4. Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SD N 06 Padang Cermin

Pembelajaran kreativitas digital siswa di SD N 06 Padang Cermin melalui penerapan pembelajaran berbasis teknologi komputer yang memanfaatkan perangkat lunak edukatif dan media digital untuk mendukung proses belajar mengajar.



Gambar 2.6 Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SD N 06 Padang Cermin

5. Gotong Royong pembuatan jembatan bersama warga dusun 1

Pembuatan jembatan ini untuk memudahkan akses warga utamanya petani yang ingin menuju ke kebun dan ke sawah, sebut pertanian gang tobong, pak yus, dibincangi di sela-sela kegiatan.



Gambar 2.7 Gotong Royong pembuatan jembatan bersama warga dusun desa dantar 1

6. Sosialisasi EDUPLY (Bermain dan belajar melalui game edukasi untuk anak hebat)

Senjata tradisional adalah alat atau senjata yang digunakan oleh masyarakat di suatu daerah secara turun-temurun, baik untuk keperluan berburu, berperang, perlindungan diri, maupun sebagai bagian dari budaya dan ritual adat. Senjata tradisional biasanya dibuat dari bahan alami seperti kayu, bambu, besi, atau batu dan memiliki bentuk serta fungsi yang khas sesuai dengan daerah asalnya.



Gambar 2.8 Sosialisasi EDUPLY (Bermain dan belajar melalui game edukasi untuk anak hebat)

7. Bersih bersih bersama perangkat balai desa dantar

Kegiatan gotong royong yang dilakukan oleh perangkat desa dan masyarakat di Balai Desa Dantar untuk menjaga kebersihan lingkungan desa. Kegiatan ini biasanya melibatkan membersihkan area sekitar balai desa, fasilitas umum, jalan-jalan desa, dan tempat-tempat desa dantar yang dianggap penting untuk menciptakan lingkungan yang bersih dan nyaman.



Gambar 2.9 Bersih bersih bersama perangkat balai desa dantar

8. Pintar digital (Membantu anak memahami dunia)

Si pintar digital merupakan sebuah program atau inisiatif yang dirancang untuk mengajarkan anak-anak, khususnya siswa di tingkat SD, tentang berbagai keterampilan digital yang dapat membantu mereka menjadi lebih kreatif dan terampil dalam memanfaatkan teknologi.



Gambar 2.10 Si pintar digital (Membantu anak memahami dunia)

9. Mengajar di sekolah SD N 06 Padang Cermin

Mengajar komputer kepada anak-anak SD N 06 Padang Cermin adalah suatu kesempatan yang sangat penting untuk memperkenalkan mereka pada dunia teknologi. Pendidikan komputer di tingkat sekolah dasar membantu anak-anak mengembangkan keterampilan dasar yang akan berguna sepanjang hidup mereka, mulai dari keterampilan mengetik hingga penggunaan perangkat lunak yang lebih canggih.



Gambar 2.11 Mengajar di sekolah SD N 06 Padang Cermin

10. Membantu kegiatan Posyandu balai desa dantar

Posyandu merupakan pelayanan kepada ibu ibu hamil, anak bayi dan balita dengan melakukan penimbangan, agar dipantau pertumbuhan dan perkembangan ibu ibu hamil, anak bayi dan balita. kegiatan ini dilakukan oleh Mahasiswa PKPM 2025, balai desa dantar, Pihak puskesmas desa dantar dan warga sekitar dengan tujuan untuk memberikan layanan kesehatan pada anak.



Gambar 2.12 Membantu kegiatan Posyandu balai desa dantar

11. Menghadir kegiatan acara menyambut bulan suci ramadhan 1446 H

Tradisi punggahan adalah tradisi yang dilakukan sebagian besar masyarakat Indonesia dalam menyambut datangnya bulan suci ramadhan 1446 H, yakni mereka datang membawa makanan ke masjid atau musholah untuk membacakan ayat-ayat Al-Qur'an dan berdoa kemudian dilanjutkan dengan makan bersamadengan para tetangga dan warga.



Gambar 2.13 Menghadir kegiatan acara menyambut bulan suci ramadhan 1446 H

12. Penyerahan website desa

Desa dantar memiliki banyak sekali kebudayaan serta kegiatan-kegiatan yang menarik yang perlu diketahui oleh masyarakat luar. Untuk itu program ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat luar maupun warga desa untuk mengetahui potensi apa saja yang dimiliki desa dantar tersebut, sekaligus memperkenalkan kebudayaan maupun kegiatan apa saja yang ada di desa dantar.



Gambar 2.14 Penyerahan website desa

13. Memasang banner serta stiker UMKM Tiwi Cake

Kegiatan memasang banner serta stiker UMKM Tiwi Cake dilakukan di rumah ibu Tiwi cake disamping desa dantar.



Gambar 2.15 Memasang banner serta stiker UMKM Tiwi Cake

2.3 Waktu Kegiatan

Kegiatan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat ini dimulai pada 30 Januari 2025 dan berakhir pada 27 Februari 2025. Berikut waktu dan kegiatan yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Rangkaian Kegiatan Kelompok dan Waktu Pelaksanaan

No	Tanggal	Kegiatan	Penanggung Jawab
1.	30 January 2025	-Pelepasan peserta Mahasiswa PKPM	Kelompok
		-Mengikuti serah terima mahasiswa dikantor	Kelompok
		-Merapihkan posko dan barang bawaan	Kelompok
2.	31 January 2025	-Kunjungan ke kantor Balai Desa dantar	Kelompok
		-Silaturahmi ke kediaman bapak kadus dusun 1	Kelompok
3.		-Kunjungan SD N 06 Padang Cermin	Kelompok

	01 February 2025	-Perkenalan dengan Sdn 06 Padang Cermin	Kelompok
		- Melakukan Kunjungan/Survey UMKM Tiwi Cake	Kelompok
4.	02 February 2025	-Perkenalan taman pintar kepada anak-anak desa dantar	Alif dan Joko
		-Pembuatan Logo UMKM Tiwi Cake menggunakan canva.	Satya
5.	03 February 2025	-Kunjungan ke Balai Desa dantar Pembahasan Program Kerja	Kelompok
		-Pengajuan dan Pembahasan Program kerja ke sekolah SDN 06 padang cermin	Kelompok
6.	04 February 2025	-SiPintar digital (Membantu anak memahami dunia digital)	Joko
		-Pembelajaran Kreativitas digital di sekolah Sd n 06 Padang Cermin	Indah
		-Gotong royong Pembuatan jembatan Bersama warga dusun 1	Rifky/Detio
7.	05 February 2025	-EDUPLY (Bermain dan Belajar Melalui Game Edukasi untuk Anak Hebat)	Alif

		-Pembelajaran kreativitas digital di ekolah SDN 06 Padang Cermin	Indah
		-Proses pembuatan logo UMKM	Joko
8.	06 February 2025	-Bersih-bersih bersama perangkat desa dantar	Kelompok
		-Membantu UMKM Tiwi Cake	Rifky
		-Memberi pelatihan UMKM tentang pemasaran online	Rifky
		- Si Pintar digital (Membantu anak memahami dunia digita)	Joko
9.	07 February 2025	-SiPintar digital (Membantu anak memahami dunia)	Joko
		- Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SDN 06 Padang Cermin	Indah
10.	08 February 2025	-EDUPLAY (Bermain dan belajar melalui Game Edukasi untuk Anak Hebat)	Alif
		- Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SDN 06 Padang Cermin	Indah
11.	09 February 2025	-Pengenalan Taman Pintar	Alif

		-Pembuatan Banner UMKM Tiwi Cake Menggunakan Canva	Satya
12.	10 February 2025	- Mengajar di Sdn 06 Padang Cermin	Kelompok
		-Pengambilan Data untuk Pembentukan Data Web Desa	Detio
13.	11 February 2025	- Si Pintar digital (Membantu anak memahami dunia)	Joko
		-Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SDN 06 Padang Cermin	Indah
		-Survei pembuatan cetak paving block	Joko/Rifky
14.	12 February 2025	-EDUPLAY (Bermain dan belajar melalui Game Edukasi untuk Anak Hebat)	Indah
		- Silaturahmi ke Rumah Kepala Sekolah Sd n 06 Padang Cermin	Kelompok
		-Membantu Kegiatan posyandu	Kelompok
15.	13 February 2025	- Si Pintar digital (Membantu anak memahami dunia)	Joko
		- Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SDN 06 Padang Cermin	Indah
16.	14 February 2025	-Bersih-Bersih Desa dantar	Kelompok

		-Taman Pintar	Alif
17.	15 February 2025	-Kunjungsn DPL	Posko PKPM
		- Si Pintar digital (Membantu anak memahami dunia)	Joko
		- Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SDN 06 Padang Cermin	Indah
18.	16 February 2025	-Taman Pintar	Alif
		-Pembuatan Website UMKM Tiwi Cake	Satya
19.	17 February 2025	-Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SDN 06 Padang Cermin	Indah
		-Membantu UMKM Tiwi Cake	Rifky
		-Konsultasi Terhadap Data Web Desa	Kelompok
20.	18 February 2025	- EcoBlock (Kreatif dan Berdaya Mengubah Limbah Sampah Plastik Menjadi Bernilai	Joko dan kelompok
21.	19 February 2025	-SiPintar Digital (Membantu anak memahami dunia digital)	Joko

		-Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SDN 06 Padang Cermin	Indah
		-EDUPLAY (Bermain dan belajar melalui Game Edukasi untuk anak hebat)	Alif
22.	20 February 2025	- Pembelajaran kreativitas digital di sekolah SDN 06 Padang Cermin	Indah
		-Penyerahan hasil pembuatan logo berupa sticker, hasil banner print dan website UMKM Tiwi Cake	Kelompok
		- Memasang banner serta stiker UMKM Tiwi Cake	Kelompok
		-Pemasangan Plang rumah kadus dan plang	Kelompok
23.	21 February 2025	-Menghadir kegiatan Acara Hataman	Kelompok
24.	22 February 2025	- Survei Desa dantar dan Periswata	Kelompok
25.	23 February 2025	-Taman Pintar	Alif
26.	24 February 2025	-Finishing Web Desa -Memperindah Desa	Kelompok Detio
27.	25 February 2025	-Menghadir Acara Menyambut bulan suci ramadhan 1446 H	Kelompok

28.	26 February 2025	- Perpisahan Kepada balai desa dan Penyerah web desa	Kelompok
		- Penyerahan website desa Penyerahan cendera mata disekolah Kepala Guru dan murid di Sd 06 padang Cermin	Detio Kelompok
		- Makan bersama dirumah pak kadus yus	Kelompok
29.	27 February 2025	- Penarikan Mahasiswa PKPM	Kelompok

2.4 Hasil Kegiatan dan Dokumentasi

Berikut adalah hasil kegiatan dan Dokumentasi selama penulis melakukan kegiatan PKPM di Desa Dantar, Kecamatan Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran yang dimulai pada tanggal 30 Januari 2025 sampai dengan 27 Februari 2025.

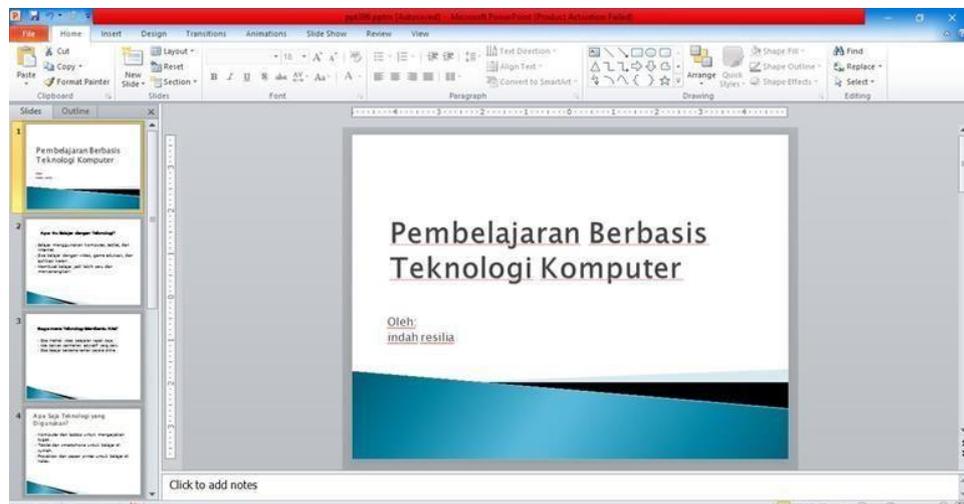
2.4.1 Peningkatan Kreativitas Digital Siswa SDN 06 Padang Cermin, Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Komputer

Dari Peningkatan kreativitas digital siswa sd, Siswa dapat mengalami berbagai manfaat melalui pembelajaran berbasis teknologi komputer, seperti:

1. Mahasiswa yang terlibat dalam program PKPM akan membantu guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi komputer di kelas. Mereka akan mengajarkan penggunaan perangkat komputer, aplikasi pembelajaran, dan berbagai teknologi lainnya yang relevan dengan materi ajar.
2. Mahasiswa akan mengadakan pelatihan untuk guru dan siswa mengenai cara mengoperasikan perangkat teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Pelatihan ini mencakup dasar-dasar penggunaan

komputer, aplikasi pendidikan, dan pengenalan media pembelajaran digital.

3. bertugas untuk membantu guru dalam membuat materi pembelajaran berbasis teknologi komputer, seperti presentasi digital, komputer pembelajaran, atau modul interaktif yang dapat digunakan di kelas. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi.
4. Mahasiswa akan berperan dalam membantu sekolah untuk memanfaatkan dan mengelola fasilitas teknologi yang ada, seperti komputer, proyektor, dan perangkat keras lainnya. Mereka juga dapat memberikan saran tentang pengadaan teknologi tambahan yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran berbasis komputer.
5. Mahasiswa akan terlibat dalam evaluasi dan monitoring terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Mereka akan mengumpulkan data terkait seberapa efektif penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan perkembangan siswa.



Apa Itu Belajar dengan Teknologi?

- Belajar menggunakan komputer, tablet, dan internet.
- Bisa belajar dengan video, game edukasi, dan aplikasi keren!
- Membuat belajar jadi lebih seru dan menyenangkan!

Click to add notes

Bagaimana Teknologi Membantu Kita?

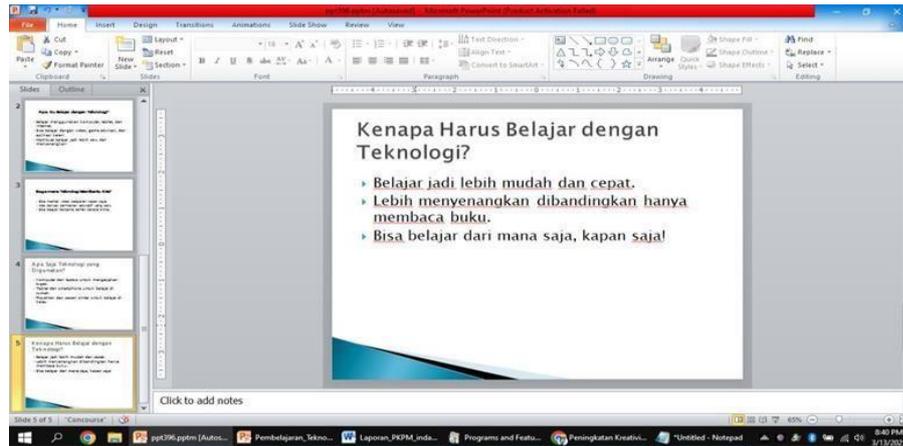
- Bisa melihat video pelajaran kapan saja.
- Ada banyak permainan edukatif yang seru.
- Bisa belajar bersama teman secara online

Click to add notes

Apa Saja Teknologi yang Digunakan?

- Komputer dan laptop untuk mengerjakan tugas.
- Tablet dan smartphone untuk belajar di rumah.
- Proyektor dan papan pintar untuk belajar di kelas.

Click to add notes



Gambar slide ppt Pembelajaran berbasis teknologi komputer

Strategi yang efektif untuk membekali siswa dengan keterampilan digital yang penting, serta merangsang kreativitas mereka dalam berbagai aspek. Teknologi memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan inovatif. Meskipun ada tantangan dalam implementasinya, dengan dukungan yang tepat, seperti pelatihan guru dan akses teknologi yang memadai, manfaat yang didapatkan oleh siswa sangat besar untuk perkembangan kreativitas dan keterampilan digital mereka.