



LAPORAN

KEGIATAN PENGABDIAN



KKN MBKM

LINGKAR KAMPUS

WORKSHOP PEMBUATAN

KONTEN EDUKASI DIGITAL

2025

LAPORAN BY :

KKN MBKM KELOMPOK 5 PGMI



@kknmbkm_pgmikelompok5

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan KKN MBKM Lingkar Kampus yang Bertema Workshop Pembuatan Koten Edukasi Digital yang Dilaksanakan dari Tanggal 8 April s.d 28 Mei 2025 di SD Negeri 106 Kota Bengkulu

Yang Mengesahkan,

Dosen Pembimbing Lapangan

Ketua Kelompok



Masrifah Hidayani, S. Ag, M. Pd
NIP. 197506302009012004



Selvi Monika
NIM. 2223240063

Mengetahui

Koordinator Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I
NIP. 198504292015031007

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Pelaksanaan Program.....	4
C. Manfaat pelaksanaan program.....	4
BAB II PERMASALAHAN DAN SOLUSI	
YANG DITAWARKAN	
A. Gambaran Umum Lokasi.....	5
B. Permasalahan dan Solusi yang Ditawarkan.....	8
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Metodologi pelaksanaan PKM.....	11
B. Jadwal Kegiatan	24
BAB IV PELAKSANAAN	
A. Pemetaan Awal.....	30
B. Membangun Hubungan	32
C. Identifikasi Masalah.....	34
D. Perencanaan Aksi.....	35
E. Pelaksanaan Aksi.....	37
F. Refleksi dan Evaluasi	38
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	40
B. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang, peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dalam pendidikan. Perkembangan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Salah satu cara untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan adalah melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi seperti salah satunya yang bisa di pakai adalah capcup, canva, quizizz.

Pendidikan merupakan fondasi bagi perkembangan masyarakat dan negara. Seiring dengan perubahan dinamika dunia pendidikan, guru dan pengajar harus mampu beradaptasi dengan tren dan perkembangan terbaru untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

Aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran menawarkan berbagai keunggulan, seperti kemudahan dalam pengembangan, interaktivitas, fleksibilitas, dan daya tarik visual yang dapat membantu siswa memahami konsep lebih baik. Namun, untuk memanfaatkan potensi penuh dari aplikasi tersebut, guru dan pengajar perlu memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif.

Pengaruh internet dapat menjadi potensi besar dalam mengembangkan pembelajaran dengan sistem online yang dapat

memungkinkan peserta didik dapat mengakses informasi secara fleksibel tanpa batas waktu dan tempat (Prawiradilaga, 2016). Internet mampu menstimulasi guru untuk menciptakan media pembelajaran berbasis website yang dapat diakses oleh siswa dimana dan kapan saja (Muhaimin et al.,2019). Guru harus menjamin akan kebutuhan belajar siswa. Guru tidak bisa lagi mengajar seperti biasa masuk kelas membawa buku lama, dengan metode lama dan jumlah sumber belajar yang terbatas.

Kelemahan-kelemahan pada metode pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan buku menyebabkan beberapa dari siswa tidak fokus pada materi yang sedang diajarkan karena minimnya interaksi siswa terhadap materi (Putu, I Ketut, & I Nyoman Gede, 2014). Perubahan teknologi komputer yang telah mengalami kemajuan yang pesat sehingga memberikan kemudahan bagi guru untuk menyiapkan media pembelajaran. Animasi dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa (Riyanto & Susilawati, 2019).

Perubahan tersebut tentunya mengarahkan siswa lebih memahami materi pembelajaran. Siswa akan konsentrasi dalam belajar yang berkaitan dengan makna visual yang di tampilkan oleh media animasi (Ferry & Kamil, 2019). Tampilan visual media animasi memperlancar pencapaian tujuan (Sadikin & Hakim, 2019; Arsyad, 2013).

Setiap siswa yang melihat ataupun yang mendengar penyajian media menerima pesan yang sama (Suprihatin, 2017). Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media animasi hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan

kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut. Dalam usaha untuk menciptakan interaktivitas dalam proses belajar mengajar dengan memberikan pelatihan dan sosialisasi kepada guru agar dapat memanfaatkan sarana media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi ajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi mudah, tepat sasaran, menarik dan interaktif. Kendala yang dihadapi oleh guru di SD 106 kota Bengkulu adalah karena guru masih dalam tahap belajar, maka bahan ajar yang ditayangkan untuk mengajar juga masih sangat sederhana. Tak ubahnya LCD Projector hanya sebatas menggantikan papan tulis konvensional. Tidak ada interaktivitas, tidak ada animasi penjelasan yang menarik, dan tidak ada model kuiz. Serta masih banyak guru yang kurang paham menggunakan metode pembelajaran menggunakan TIK. Akhirnya guru masih saja menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga TIK tidak memiliki kontribusi yang besar dengan pola pembelajaran seperti ini.

Dari permasalahan di atas, maka dianggap perlu adanya solusi yang bisa membantu mereka untuk mengatasi permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran. Pelatihan desain media pembelajaran berbasis capcut, canva dan Quizizz dianggap tepat diberikan kepada guru sebagai pengetahuan dan keterampilan agar dapat mendesain media pembelajaran serta memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar.

Di era digital, guru dan tenaga kependidikan harus mampu mengoptimalkan peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran. Perangkat lunak adalah sebuah alat yang digunakan untuk perencanaan, pengiriman, serta

pengolahan kegiatan pembelajaran. Selain itu juga berguna untuk keperluan dokumentasi, laporan kegiatan, administrasi, materi. Dan itu semua berjalan dengan menggunakan internet atau online. Misalnya capcut, canva, quizizz dan lain sebagainya.

B. Tujuan Pelaksanaan Program

Tujuan dari program workshop pembuatan konten edukasi digital membuat pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan aplikasi digital seperti capcut, quizizz dan canva untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari kegiatan tersebut:

1. Meningkatkan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
2. Meningkatkan pemahaman dalam menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan mudah di pahami
3. Meningkatkan kompetensi guru SDN 106 Kota Bengkulu dalam membuat konten edukasi digital yang efektif sesuai dengan kebutuhan siswa

C. Manfaat Pelaksanaan Program

1. Terwujudnya perangkat pelaksanaan pembelajaran yang lebih menarik dengan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital.
2. Terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.
3. Workshop dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital, hingga pembelajaran yang di hasilkan dapat lebih berkualitas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

BAB II

PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN

A. Gambaran Umum Lokasi

SD Negeri 106 Kota Bengkulu berada di Jl.Padat Karya, Kelurahan Sumur Dewa. Untuk lebih jelas kita lihat tabel profil sekolah di bawah;

I. Identitas Sekolah

Tabel. 2.1. Profil Sekolah Dasar Negeri 16 Kota Bengkulu

Profil Sekolah	
A. Identitas Sekolah	
Nama Sekolah	SD Negeri 106 Kota Bengkulu
NSS	-
NPSN	69947500
Jenjang Pendidikan	SD
Status Sekolah	Negeri
Alamat Sekolah	Jl. Padat Karya
Kode Pos	38211
Kelurahan	Sumur Dewa
Kecamatan	Selebar
Kabupaten/Kota	Kota Bengkulu
Provinsi	Bengkulu
Negara	Indonesia
B. Data Perlengkap	
SK Pendirian Sekolah	4 21.2/3395/IV.DIKBUD/2016
Tanggal SK Pendirian	27-07-2016
Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah

Sk Izin Operasional	421.2/3395/IV.DIKBUD/2016
Tanggal SK Izin Operasional	27-07-2016
C. Data Kepala Sekolah	
Nama Kepala Sekolah	Parjo Liyanto, S.Pd, SD
NIP	19850718201001105
Pangkat/Golongan	Penata Muda TK.I (III/b)
Nomor Telepon	085268717322
Alamat	Jl. Karang Indah RT 009 RW 005 Kelurahan Sumur Dewa Kecamatan Selebar

Sumber : Tata Usaha SD Negeri 106 Kota Bengkulu Tahun 2024

2. Sejarah SD Negeri 106 Kota Bengkulu

SD Negeri 106 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 2016, yang beralamat di Jalan Padat Karya Kelurahan Sumur Dewa, Kecamatan Selebar. Dari tahun ke tahun SD Negeri 106 Kota Bengkulu mengalami banyak kemajuan baik dari bentuk fisik bangunannya maupun akademiknya. SD Negeri 106 Kota Bengkulu ini masih tetap aktif menjalani aktivitas untuk memajukan sekolah dan membentuk peserta didik memiliki akreditasi. Dari mulai berdiri hingga sekarang ini SD Negeri 106 Kota Bengkulu baru 3 kali berganti kepala sekolah. Adapun kepala sekolah yang sebelumnya pernah menjabat hingga kepala sekolah yang saat ini menjabat yaitu:

Tabel 2.2. Sejarah Lembaga

NO	Nama Kepala Sekolah	Masa Jabatan
1.	Seri Sukenti, S.Pd	2016 – 2017
2.	Desmanidar, S.Pd	2017 – 2023
3.	Parjo Liyanto	2023 – Sekarang

3. Visi, Misi, dan Tujuan

Tabel 2.3. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 106 Kota Bengkulu

Visi
Mewujudkan Peserta Didik Yang Berkarakter, Cerdas, Terampil, Dan Berwawasan Lingkungan
Misi
a) Meningkatkan Pembiasaan Pendidikan Akhlak Dan Budi Pekerti. b) Membudayakan 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Dan Santun). c) Mengembangkan Dan Memfasilitasi Ajang Peningkatan Prestasi Peserta Didik Di Bidang Akademik. d) Memfasilitasi Peserta Didik Untuk Mengikuti Lomba Bidang Akademik. e) Mengembangkan Keterampilan Seni, Dan Olahraga Peserta Didik. f) Memfasilitasi Peserta Didik Untuk Mengikuti Lomba Seni Dan Olahraga.
Tujuan
a) Meningkatkan Pembiasaan Pendidikan Akhlak Dan Budi Pekerti. b) Membudayakan 5 S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Dan

Santun).

- c) Mengembangkan Dan Memfasilitasi Ajang Peningkatan Prestasi Peserta Didik Di Bidang Akademik.
- d) Memfasilitasi Peserta Didik Untuk Mengikuti Lomba Bidang Akademik.
- e) Mengembangkan Keterampilan Seni, Dan Olahraga Peserta Didik.
- f) Memfasilitasi Peserta Didik Untuk Mengikuti Lomba Seni Dan Olahraga
- g) Mewujudkan Lingkungan Sekolah Yang Nyaman, Bersih, Dan Indah.

B. Permasalahan dan Solusi yang Ditawarkan

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat seperti saat ini, tantangan dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, semakin kompleks. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Banyak guru di sekolah dasar yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum optimal memanfaatkan media digital sebagai sarana penyampaian materi. Padahal, peserta didik masa kini, yang tergolong dalam generasi digital native, sangat akrab dengan teknologi dan cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis digital. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara gaya belajar siswa dengan metode mengajar yang diterapkan oleh sebagian guru. Akibatnya, motivasi belajar siswa cenderung menurun, pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal, dan proses belajar-mengajar terasa monoton serta tidak menyenangkan.

Lebih jauh, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat serta mengembangkan konten edukasi digital menjadi faktor penghambat utama dalam mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan zaman. Sebagian guru belum terbiasa menggunakan perangkat lunak desain grafis, aplikasi video interaktif, maupun platform pembelajaran daring. Ada juga yang merasa kurang percaya diri karena tidak memiliki latar belakang teknologi informasi. Kondisi ini diperparah dengan minimnya pelatihan atau pendampingan yang berkelanjutan dari pihak sekolah atau dinas pendidikan setempat. Padahal, penguasaan teknologi bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah kebutuhan mutlak bagi para pendidik agar dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik.

Selain itu, peralihan kebijakan kurikulum yang menekankan pada penguatan profil pelajar Pancasila dan pengembangan karakter melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek juga menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Di sinilah peran konten edukasi digital sangat diperlukan. Konten tersebut dapat berupa video pembelajaran, animasi edukatif, infografis, hingga kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi pelajaran. Namun, untuk dapat menghasilkan konten-konten tersebut, para guru memerlukan pelatihan khusus yang tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga praktik langsung dalam merancang, memproduksi, dan memanfaatkan konten digital dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dipandang perlu untuk mengadakan workshop pembuatan konten edukasi digital

bagi guru-guru sekolah dasar. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa zaman sekarang. Melalui workshop ini, para guru akan dibekali keterampilan dasar membuat konten edukasi digital yang sederhana namun efektif, sekaligus membuka wawasan bahwa teknologi dapat menjadi alat bantu yang sangat potensial dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Diharapkan, setelah mengikuti workshop ini, guru-guru akan lebih termotivasi dan percaya diri dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta selaras dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi masa kini

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Metode Pelaksanaan PKM Metode PAR

I. Pengertian Metode PAR

Metode Participatory Action Research (PAR) merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan penelitian ilmiah dengan aksi nyata untuk menciptakan perubahan sosial. Metode ini menekankan pada keterlibatan aktif subjek penelitian dalam keseluruhan proses, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil penelitian (Rahmat & Mirnawati, 2020). Dengan demikian, metode PAR tidak hanya bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu fenomena, tetapi juga untuk menghasilkan solusi praktis bagi permasalahan yang dihadapi masyarakat (Putri & Sembiring, 2021).

Salah satu ciri utama dari metode PAR adalah sifatnya yang kolaboratif dan partisipatif. Dalam penelitian ini, masyarakat atau kelompok yang menjadi objek penelitian tidak hanya berperan sebagai subjek pasif, tetapi turut serta dalam proses analisis dan pengambilan keputusan (Umayyah & Ubaidillah, 2023). Pendekatan ini memungkinkan adanya hubungan yang lebih erat antara peneliti dan partisipan, sehingga hasil penelitian dapat lebih relevan dan aplikatif dalam kehidupan nyata (Qulloh, 2021).

Metode PAR sering digunakan dalam penelitian sosial dan pengabdian masyarakat karena bersifat reflektif dan siklis. Proses penelitian dilakukan dalam beberapa tahap yang

berulang, di mana setiap tahap terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus ini memungkinkan terjadinya perbaikan dan pengembangan solusi yang lebih efektif berdasarkan hasil evaluasi dari setiap tahap penelitian (Samsinas & Haekal, 2023). Dengan demikian, metode PAR tidak hanya berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga memberikan dampak nyata bagi masyarakat.

2. Prinsip-prinsip PAR

Terdapat 16 prinsip kerja PAR yang menjadi karakter utama dalam implementasi kerja PAR bersama komunitas. Adapun 16 prinsip kerja tersebut adalah terurai sebagai berikut:

- a. Sebuah praktek untuk meningkatkan dan memperbaiki kehidupan sosila dan praktek-prakteknya, dengan cara merubahnya dan melakukan refleksi dari akibat perubahan-perubahan itu untuk melakukan aksi lebih lanjut secara berkesinambungan.
- b. Secara keseluruhan merupakan partisipasi yang murni (autentik) membentuk sebuah siklus (lingkaran) yang berkesinambungan dimulai dari: analisa social, rencana aksi, aksi, evaluasi, refleksi (teoritik pengalaman) dan kemudian analisis sosial kembali begitu seterusnya mengikuti proses siklus lagi. Proses dapat dimulai dengan cara yang berbeda.
- c. Kerjasama untuk melakuka perubahan: melibatkan semua pihak yang memiliki tanggung jawab (stakeholder) atas perubahan dalam upaya-upaya untuk meningkatkan kemampuan mereka dan secara terus-

menerus memperluas dan memperbanyak kelompok kerjasama untuk menyelesaikan masalah dalam persoalan yang digarap.

- d. Melakukan upaya penyadaran terhadap komunitas tentang situasi dan kondisi yang sedang mereka alami melalui pelibatan mereka dalam berpartisipasi dan bekerjasama pada semua proses research, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Proses penyadaran ditentukan pada pengungkapan relasi sosial yang ada di masyarakat yang bersifat mendominasi, membelenggu, dan menindas.
- e. Suatu proses untuk membangun pemahaman situasi dan kondisi social secara kritis yaitu, upaya menciptakan pemahaman bersama terhadap situasi dan kondisi yang ada di masyarakat secara partisipatif menggunakan nalar yang cerdas dalam mendiskusikan tindakan mereka dalam upaya untuk melakukan perubahan sosial yang cukup signifikan.
- f. Merupakan proses yang melibatkan sebanyak mungkin orang dalam teoritisasi kehidupan social mereka. Dalam hal ini masyarakat dipandang lebih tahu terhadap persoalan dan pengalaman yang mereka hadapi untuk pendapat-pendapat mereka harus dihargai dan solusi-solusi sedapat mungkin harus diambil dari mereka sendiri berdasarkan pengalaman mereka sendiri.
- g. Menempatkan pengalaman, gagasan, pandangan dan asumsi sosial individu maupun kelompok untuk diuji. Apapun pengalaman, gagasan, pandangan dan asumsi

tentang institusi-institusi social yang dimiliki oleh individu maupun kelompok dalam masyarakat harus siap sedia untuk dapat diuji dan dibuktikan keakuratan dan kebenarannya berdasarkan fakta-fakta,bukti-bukti dan keterangan-keterangan yang diperoleh di dalam masyarakat itu sendiri.

- h. Mensyaratkan dibuat rekaman proses secara cermat. Semua yang terjadi dalam proses analisa sosial, harus direkam dengan berbagai alat rekam yang ada atau yang tersedia untuk kemudian hasil rekam-rekam itu dikelola dan diramu sedemikian rupa sehingga mampu mendapatkan data tentang pendapat, penilaian, reaksi dan kesan individu maupun kelompok sosial dalam masyarakat terhadap persoalan yang sedang terjadi secara akurat, untuk selanjutnya analisa kritis yang cermat dapat dilakukan terhadapnya.
- i. Semua orang harus menjadikan pengalamannya sebagai objek riset. Semua individu dan kelompok-kelompok dalam masyarakat didorong untuk mengembangkan dan meningkatkan praktek-praktek sosial mereka sendiri berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya, yang telah dikaji secara kritis.
- j. Merupakan proses politik dalam arti luas, diakui bahwa riset aksi ditujukan terutama untuk melakukan perubahan sosial di masyarakat. Karena itu mau tidak mau hal ini akan mengancam eksistensi individu maupun kelompok masyarakat yang saat itu sedang memperoleh kenikmatan dalam situasi yang membelenggu, menindas,

dan penuh dominasi. Agen perubahan sosial harus mampu menghadapi dan meyakinkan mereka secara bijak, bahwa perubahan sosial yang akan diupayakan bersama adalah demi kepentingan mereka sendiri di masa yang akan datang.

- k. Mensyaratkan adanya analisa relasi sosial secara kritis. Melibatkan dan memperbanyak kelompok kerjasama secara partisipatif dalam mengurai dan mengungkap pengalaman-pengalaman mereka dalam berkomunikasi, membuat keputusan dan menemukan solusi, dalam upaya menciptakan kesefahaman yang lebih baik, lebih adil, dan lebih rasionak terhadap persoalan-persoalan yang sedang terjadi di masyarakat, sehingga relasi sosial yang ada dapat diubah menjadi relasi sosial yang lebih adil, tanpa dominasi, dan tanpa belenggu.
- l. Memulai isu-isu kecil dan mengkaitkan dengan relasi-relasi yang lebih luas. Penelitian sosial berbasis PAR harus memulai penyelidikannya terhadap sesuatu persoalan yang kecil untuk melakukan perubahan terhadapnya betapapun kecilnya, untuk selanjutnya melakukan penyelidikan terhadap suatu persoalan berskala yang lebih besar dengan melakukan perubahan yang lebih besar pula dan seterusnya. Kemampuan dalam meneliti dan melakukan perubahan dalam suatu persoalan betapapun kecilnya merupakan indicator kemampuan awal seorang fasilitator dalam menyelesaikan persoalan yang lebih besar.
- m. Memulai dengan siklus proses yang kecil. (analisa sosial,

rencana aksi, aksi, evaluasi, refleksi, analisa sosial, dst.). melalui kajian yang cermat dan akurat terhadap suatu persoalan berangkat dari hal yang terkecil akan diperoleh hasil-hasil yang merupakan pedoman untuk melangkah selanjutnya yang dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang lebih besar.

- n. Memulai dengan kelompok sosial yang kecil untuk berkolaborasi dan secara lebih luas dengan kekuatan-kekuatan kritis lain. Dalam melakukan proses PAR peneliti harus memperhatikan dan melibatkan kelompok kecil di masyarakat sebagai partner yang ikut berpartisipasi dalam semua proses penelitian meliputi analisa sosial, rencana aksi, aksi evaluasi dan refleksi dalam rangka melakukan perubahan sosial. Selanjutnya partisipasi terus diperluas dan diperbanyak melalui melibatkan dan kerjasama dengan kelompok-kelompok masyarakat yang lebih besar untuk mengkritisi terhadap proses-proses yang sedang berlangsung.
- o. Mensyaratkan semua orang mencermati dan membuat rekaman proses. PAR menjunjung tinggi keakuratan fakta-fakta, data-data dan keterangkanketerangan langsung dari individu maupun kelompok masyarakat mengenai situasi dan kondisi pengalaman mereka-mereka sendiri, karena itu semua bukti-bukti tersebut seharusnya direkam dan dicatat mulai awal sampai akhir oleh semua yang terlibat dalam proses perubahan sosial untuk mengetahui proses perkembangan dan perubahan sosial yang sedang berlangsung, dan

selanjutnya melakukan refleksi terhadapnya sebagai landasan untuk melakukan perubahan sosial berikutnya.

- p. Mensyaratkan semua orang memberikan alasan rasional yang mendasari kerja sosial mereka. PAR adalah suatu pendekatan dalam penelitian yang mendasarkan dirinya pada fakta-fakta yang sungguh-sungguh terjadi di lapangan. Untuk itu proses pengumpulan data harus dilakukan secara cermat untuk selanjutnya proses refleksi kritis dilakukan terhadapnya, dalam upaya menguji seberapa jauh proses pengumpulan data tersebut telah dilakukan sesuai dengan standar baku dalam penelitian sosial.

3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode PAR

- a. Pemetaan Awal
Peneliti melakukan pemetaan untuk memahami komunitas dan realitas masalah yang ada. Ini membantu peneliti untuk mengenali relasi sosial dan masalah yang dihadapi masyarakat.
- b. Membangun Hubungan
Peneliti menjalin hubungan yang setara dengan masyarakat, membangun kepercayaan, dan melakukan inkulturasi untuk menciptakan kerjasama yang efektif.
- c. Identifikasi Masalah
Melalui diskusi kelompok kecil dan teknik seperti Focus Group Discussion (FGD), peneliti bersama masyarakat mengidentifikasi dan memahami masalah yang ada.
- d. Perencanaan Aksi
Setelah masalah diidentifikasi, peneliti dan masyarakat

merencanakan langkah-langkah konkret untuk mengatasi masalah tersebut, termasuk menyusun agenda riset.

e. Pelaksanaan Aksi

Aksi dilakukan secara kolaboratif, di mana peneliti bekerja sama dengan masyarakat untuk menerapkan solusi yang telah direncanakan.

f. Refleksi dan Evaluasi.

Setelah pelaksanaan aksi, penting untuk melakukan evaluasi terhadap hasil yang dicapai dan merefleksikan pengalaman untuk perbaikan di masa mendatang.

4. Implementasi Pelaksanaan PKM Metode PAR dengan Tema Worskhop Pembuatan Konten Edukasi Digital

a. Pemetaan Awal

Tahap pertama adalah pemetaan awal, di mana peneliti berusaha memahami kondisi komunitas sekolah, termasuk guru, siswa, dan lingkungan belajar. Tujuan tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan, tantangan, dan potensi yang ada dalam proses pembelajaran di SD.

Langkah-langkah:

1) Observasi langsung

Peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas untuk melihat bagaimana guru menyampaikan materi dan bagaimana siswa merespons.

2) Wawancara individu

Dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa untuk memahami kendala dalam

penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

3) Survei atau kuesioner

Peneliti menyebarkan kuesioner kepada guru untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka tentang pembuatan konten digital.

4) Analisis data awal

Peneliti merangkum temuan dari observasi, wawancara, dan survei untuk mendapatkan gambaran umum tentang masalah yang dihadapi.

Hasil dari tahap ini adalah pemetaan masalah utama, seperti kurangnya keterampilan guru dalam membuat konten digital atau minimnya akses terhadap perangkat teknologi.

b. Membangun Hubungan

Setelah memahami kondisi awal, peneliti mulai menjalin hubungan yang setara dengan komunitas sekolah. Tahap ini bertujuan untuk membangun kepercayaan dan menciptakan suasana kerjasama yang baik antara peneliti dan peserta workshop.

Langkah-langkah:

1) Pertemuan informal

Peneliti mengadakan pertemuan santai dengan guru untuk mengenalkan tujuan workshop dan pentingnya kolaborasi.

2) Diskusi terbuka

Peneliti mendengarkan masukan dari guru tentang kebutuhan mereka terkait pelatihan pembuatan

konten digital.

3) Inkulturasi

Peneliti berusaha memahami budaya kerja komunitas sekolah agar pendekatan yang digunakan sesuai dengan kebiasaan mereka.

4) Membangun kepercayaan

Peneliti menunjukkan komitmen bahwa workshop ini dirancang untuk membantu guru secara langsung tanpa memaksakan metode tertentu.

Tahap ini memastikan bahwa peserta merasa nyaman dan percaya bahwa mereka adalah mitra aktif dalam proses workshop.

c. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, peneliti bersama peserta (guru) secara kolaboratif mengidentifikasi masalah utama yang menjadi penghambat dalam pembuatan konten edukasi digital. Diskusi dilakukan secara mendalam untuk memahami akar masalah.

Langkah-langkah:

1) Focus Group Discussion (FGD)

Peneliti mengadakan diskusi kelompok kecil dengan guru untuk menggali masalah spesifik seperti:

- a) Kurangnya keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi desain atau video editing.
- b) Minimnya ide kreatif dalam membuat konten edukasi yang menarik bagi siswa SD.
- c) Kendala waktu karena jadwal mengajar yang padat.

2) Brainstorming

Guru diajak untuk berbagi pengalaman dan pendapat tentang apa yang mereka butuhkan untuk meningkatkan kemampuan mereka.

3) Prioritasi masalah

Bersama-sama, peneliti dan peserta menentukan masalah mana yang paling mendesak untuk diselesaikan melalui workshop.

Hasil dari tahap ini adalah daftar masalah utama yang akan menjadi fokus workshop.

d. Perencanaan Aksi

Setelah masalah diidentifikasi, peneliti bersama peserta merancang langkah-langkah konkret untuk mengatasi masalah tersebut. Perencanaan aksi melibatkan penyusunan agenda workshop dan metode pelatihan.

Langkah-langkah:

1) Merancang kurikulum workshop

Peneliti menyusun materi pelatihan berdasarkan hasil identifikasi masalah. Contohnya:

- a) Penggunaan aplikasi sederhana seperti Canva untuk desain grafis.
- b) Pembuatan video pembelajaran menggunakan Powtoon atau aplikasi sejenis.
- c) Teknik storytelling digital untuk membuat konten menarik bagi siswa SD.

2) Menentukan durasi dan jadwal

Workshop dirancang agar sesuai dengan waktu luang guru, misalnya dilakukan selama 2 hari penuh

atau beberapa sesi mingguan.

3) Persiapan alat dan bahan

Peneliti menyediakan perangkat teknologi (laptop, proyektor) serta panduan praktis agar peserta dapat mengikuti pelatihan dengan mudah.

4) Melibatkan ahli

Jika diperlukan, peneliti mengundang ahli teknologi pendidikan sebagai fasilitator tambahan.

Tahap ini menghasilkan rencana aksi yang jelas dan terstruktur untuk pelaksanaan workshop.

e. Pelaksanaan Aksi

Pada tahap ini, workshop dilaksanakan sesuai dengan rencana aksi yang telah disusun. Kegiatan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, fasilitator, dan peserta.

Langkah-langkah:

1) Pembukaan workshop

Peneliti memberikan pengantar tentang tujuan kegiatan serta manfaat pembuatan konten digital dalam pembelajaran.

2) Sesi teori

Peserta diberikan pemahaman dasar tentang konsep konten edukasi digital (misalnya prinsip desain grafis sederhana).

3) Sesi praktik langsung:

- a) Guru diajarkan cara menggunakan aplikasi seperti Canva atau Powtoon untuk membuat materi ajar interaktif.

b) Peserta membuat proyek kecil berupa poster edukasi atau video pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing.

4) Diskusi kelompok

Guru berbagi hasil kerja mereka dan menerima masukan dari fasilitator serta peserta lain.

5) Pendampingan intensif

Fasilitator memberikan bimbingan satu per satu kepada peserta yang mengalami kesulitan teknis.

Hasil dari tahap ini adalah produk konten edukasi digital awal yang dibuat oleh para guru.

f. Refleksi dan Evaluasi

Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi terhadap hasil workshop. Tujuannya adalah untuk menilai keberhasilan kegiatan sekaligus memberikan ruang bagi peserta untuk merefleksikan pengalaman mereka.

Langkah-langkah:

1) Evaluasi hasil kerja

Peneliti bersama peserta menilai kualitas konten digital yang telah dibuat selama workshop berdasarkan kriteria tertentu (misalnya kreativitas, relevansi materi).

2) Diskusi reflektif

Peserta diajak berbagi pengalaman tentang apa yang mereka pelajari selama workshop serta tantangan yang mereka hadapi.

3) Umpan balik

Peserta memberikan masukan tentang metode

pelatihan agar dapat diperbaiki di masa mendatang.

4) Rencana tindak lanjut

Peneliti bersama peserta merancang langkah berikutnya, seperti pendampingan lanjutan atau pengembangan proyek konten digital lebih besar.

Tahap ini memastikan bahwa pengalaman workshop menjadi pembelajaran berharga bagi semua pihak serta memberikan arah perbaikan ke depan.

B. Jadwal Kegiatan KKN MBKM

1. Jadwal kegiatan KKN MBKM Lingkar Kampus UINFAS Bengkulu

No	Nama Kegiatan	Pelaksanaan
1.	Sosialisasi teknis KKN MBKM 2025	14-16 Januari 2025
2.	Workshop dosen mata kuliah oleh koordinator program studi	20-31 Januari 2025
3	Workshop mata kuliah oleh dosen kemahasiswa	20-31 Januari 2025
4.	Pendaftaran KKN MBKM secara online	20 Januari-5 Februari 2025
5.	Verifikasi berkas KKN MBKM dan pengumuman peserta	20 Januari-14 Februari 2025
6.	Usulan DPL oleh koordinator program studi	1-14 Februari 2025

7.	Pengumuman Kelompok dan DPL KKN	18 Februari 2025
8.	Masa Pran KKN MBKM untuk asesment lapangan lokasi KKN	21-28 Februari 2025
9.	Registrasi ulang kelompok KKN MBKM	25-28 Februari 2025
10.	Orientasi dan pelatihan PAR/ABCD untuk DPL	3-5 Februari 2025
11.	Masa Bimbingan Peserta Kkn Ke DPL	5-27 Maret 2025
12.	Orientasi peserta Kkn mbkm	5-13 Maret 2025
13.	Seminar Proposal Kkn MBKM	13-25 maret 2025
14.	Pengumuman hasil sidang semnar proposal	27 Maret 2025
15.	Pelepasan Kkn Mbkm 2025	8 April 2025
16.	Mentoring 1 Kkn MBKM	28 April 2025
17.	Mentoring 2 Kkn MBKM	15 mei 2025
18.	Penutupan pelaksanaan KKN MBKM	28 Mei 2025
19.	Penyampaian laporan peserta KKN MBKM	2-6 juni 2025
20.	Workhop akhir mata kuliah oleh dosen mahasiswa	2-6 juni 2025

2. Jadwal kegiatan Anggota KKN MBKM Kelompok 5

Jadwal Kegiatan Pelaksanaan KKN MBKM di SD Negeri 106 Kota Bengkulu Worskhop Pembuatan Konten Edukasi Digital

NO	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	Pelepasan KKN MBKM 2025	8 April 2025
2.	Kunjungan I Ke SD Negeri 106 Kota Bengkulu	9 April 2025
3.	Diskusi Kelompok KKN MBKM	10 April 2025
4.	Mengantar surat dari PKM ke SD Negeri 106 Kota Bengkulu sekaligus menyampaikan ke pihak sekolah agenda kegiatan yang akan dilakukan.	11 April 2025
5.	Pemetaan Awal: a. Observasi Lansung b. Wawancara dengan Kepala sekolah dan guru c. Analisis data awal Membangun Hubungan: 1) Pertemuan Informal 2) Diskusi Terbuka 3) Inkulturasi 4) Membangun Kepercayaan Identifikasi Masalah: 5) Diskusi Kelompok Kecil dengan para guru	14 – 16 April 2025

	6) Brainstorming 7) Prioritasi Masalah	
6.	Perencanaan Aksi: a. Merancang materi Workshop b. Menentukan Durasi c. Persiapan alat dan bahan	20 – 24 April 2025
7.	Pelaksanaan Aksi Workshop I: Workshop I Pembuatan Konten Edukasi Digital melalui aplikasi Canva: a. Pembukaan Workshop b. Sesi Teori c. Sesi Praktik Langsung d. Diskusi Kelompok e. Pendampingan Intensif	26 April 2025
8.	Refleksi dan Evaluasi: a. Evaluasi hasil kerja b. Diskusi Reflektif c. Umpan balik d. Rencana tindak lanjut	26 April 2025
9.	Monitoring I KKN MBKM	28 April 2025
10.	Perencanaan Aksi Workshop II: a. Merancang materi Workshop b. Menentukan Durasi c. Persiapan alat dan bahan	5-8 Mei 2025
11.	Workshop II : Pembuatan Konten Edukasi Digital melalui aplikasi	10 Mei 2025

	CapCut - Pembukaan Workshop - Sesi Teori - Sesi Praktik Langsung - Diskusi Kelompok - Pendampingan Intensif Refleksi dan Evaluasi: - Evaluasi hasil kerja - Diskusi Reflektif - Umpan balik - Rencana tindak lanjut	
12.	Monitoring II KKN MBKM	15 Mei 2025
13.	Perencanaan Aksi Workshop III: - Merancang materi Workshop - Menentukan Durasi Persiapan alat dan bahan	19-23 Mei 2025
14,	Workshop III : Pembuatan Konten Edukasi Digital melalui aplikasi Quizizz - Pembukaan Workshop - Sesi Teori - Sesi Praktik Langsung - Diskusi Kelompok - Pendampingan Intensif Refleksi dan Evaluasi: - Evaluasi hasil kerja - Diskusi Reflektif	24 Mei 2025

	h. Umpan balik Rencana tindak lanjut	
15.	Penutupan KKN MBKM	28 Mei 2025

BAB IV

PELAKSANAAN

A. Pemetaan Awal

Tahap pertama adalah pemetaan awal, di mana peneliti berusaha memahami kondisi komunitas sekolah, termasuk guru, siswa, dan lingkungan belajar. Tujuan tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan, tantangan, dan potensi yang ada dalam proses pembelajaran di SD.

Langkah-langkah yang dilakukan:

1. Observasi langsung

Peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas untuk melihat bagaimana guru menyampaikan materi dan bagaimana siswa merespons.



2. Wawancara individu

Dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa untuk memahami kendala dalam penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

a. Wawancara dengan Kepala Sekolah



b. Wawancara dengan Guru



3. Survei atau kuesioner

Peneliti menyebarkan kuesioner kepada guru untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka tentang pembuatan konten digital.



4. Analisis data awal

Peneliti merangkum temuan dari observasi, wawancara, dan survei untuk mendapatkan Gambaran umum tentang masalah yang dihadapi.



Hasil dari tahap ini adalah pemetaan masalah utama, seperti kurangnya keterampilan guru dalam membuat konten digital atau minimnya akses terhadap perangkat teknologi.

B. Membangun Hubungan

Setelah memahami kondisi awal, peneliti mulai menjalin hubungan yang setara dengan komunitas sekolah. Tahap ini bertujuan untuk membangun kepercayaan dan menciptakan suasana kerjasama yang baik antara peneliti dan peserta workshop.

Langkah-langkah:

I. Pertemuan informal

Peneliti mengadakan pertemuan santai dengan guru untuk mengenalkan tujuan workshop dan pentingnya kolaborasi.



2. Diskusi terbuka

Peneliti mendengarkan masukan dari guru tentang kebutuhan mereka terkait pelatihan pembuatan konten digital.



3. Inkulturasi

Peneliti berusaha memahami budaya kerja komunitas sekolah agar pendekatan yang digunakan sesuai dengan kebiasaan mereka.



4. Membangun kepercayaan

Peneliti menunjukkan komitmen bahwa workshop ini dirancang untuk membantu guru secara langsung tanpa memaksakan metode tertentu.



Tahap ini memastikan bahwa peserta merasa nyaman dan percaya bahwa mereka adalah mitra aktif dalam proses workshop.



C. Identifikasi masalah

Pada tahap ini, peneliti bersama peserta (guru) secara kolaboratif mengidentifikasi masalah utama yang menjadi penghambat dalam pembuatan konten edukasi digital. Diskusi dilakukan secara mendalam untuk memahami akar masalah.

Langkah-langkah:

I. *Focus Group Discussion (FGD)*

Peneliti mengadakan diskusi kelompok kecil dengan guru untuk menggali masalah spesifik seperti:

- a. Kurangnya keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi desain atau video editing.
- b. Minimnya ide kreatif dalam membuat konten edukasi yang menarik bagi siswa SD.
- c. Kendala waktu karena jadwal mengajar yang padat.



2. Brainstorming

Guru diajak untuk berbagi pengalaman dan pendapat tentang apa yang mereka butuhkan untuk meningkatkan kemampuan mereka.



3. Prioritasi masalah

Bersama-sama, peneliti dan peserta menentukan masalah mana yang paling mendesak untuk diselesaikan melalui workshop.



Hasil dari tahap ini adalah daftar masalah utama yang akan menjadi fokus workshop.

D. Perencanaan Aksi

Setelah masalah diidentifikasi, peneliti bersama peserta merancang langkah-langkah konkret untuk mengatasi masalah tersebut. Perencanaan aksi melibatkan penyusunan agenda workshop dan metode pelatihan.

Langkah-langkah:

1. Merancang kurikulum workshop

Peneliti menyusun materi pelatihan berdasarkan hasil identifikasi masalah



2. Menentukan durasi dan jadwal



3. Persiapan alat dan bahan



4. Melibatkan ahli



E. Pelaksanaan Aksi



Pada tahap ini, workshop dilaksanakan sesuai dengan rencana aksi yang telah disusun. Kegiatan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, fasilitator, dan peserta.

Langkah-langkah:

1. Pembukaan workshop



2. Sesi teori



3. Sesi praktik langsung



4. Diskusi kelompok



5. Pendampingan intensif



F. Refleksi dan Evaluasi

Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi terhadap hasil workshop. Tujuannya adalah untuk menilai keberhasilan kegiatan sekaligus memberikan ruang bagi peserta untuk merefleksikan pengalaman mereka.

Langkah-langkah:

I. Evaluasi hasil kerja



2. Diskusi reflektif



3. Umpan balik



4. Rencana tindak lanjut



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM yang telah dilaksanakan di SD Negeri 106 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Workshop Pembuatan Konten Edukasi Digital* memberikan dampak yang positif dan relevan terhadap kebutuhan pengembangan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Melalui workshop ini, para guru mendapatkan pemahaman dan keterampilan dasar dalam membuat konten edukasi digital seperti video pembelajaran, media interaktif, serta penggunaan aplikasi pendukung dalam penyusunan materi ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar masa kini. Pelatihan ini juga menjadi sarana peningkatan literasi teknologi bagi guru-guru, khususnya dalam mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Keaktifan peserta selama kegiatan workshop serta antusiasme mereka dalam mengikuti sesi praktik menunjukkan bahwa kegiatan ini tepat sasaran dan mampu menjawab kebutuhan nyata di lingkungan sekolah.

Selain itu, kegiatan ini turut mempererat hubungan antara mahasiswa peserta KKN dengan pihak sekolah, serta menunjukkan kontribusi nyata perguruan tinggi dalam membantu dunia pendidikan di tingkat dasar. Meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan fasilitas, namun secara umum workshop ini berjalan lancar dan memberikan manfaat yang signifikan. Oleh karena itu, diharapkan kegiatan

serupa dapat terus dikembangkan dan diadakan secara berkelanjutan dengan dukungan dari pihak sekolah maupun instansi terkait agar para guru semakin terampil dalam menciptakan pembelajaran digital yang kreatif, inovatif, dan sesuai perkembangan zaman. Program ini menjadi bukti bahwa sinergi antara mahasiswa, sekolah, dan masyarakat mampu menciptakan solusi nyata bagi kemajuan pendidikan di daerah.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan selama melaksanakan KKN adalah sebagai berikut :

1. Kepada seluruh mahasiswa Anggota KK. hendaknya dapat senantiasa menjaga hubungan baik dengan teman KKN, senantiasa menciptakan suasana kekeluargaan yang aman sehingga masing-masing anggota merasa nyaman dalam menjalankan tugasnya.
2. Kepada seluruh mahasiswa KKN hendaknya juga senantiasa menjaga hubungan baik dan keakraban dengan pihak sekolah, mulai dari kepala sekolah dan wakil-wakilnya, guru dan staf TU, siswa serta pihak-pihak lainnya yang ada disekitar lingkungan sekolah.

Penulis menyadari bahwa pada laporan KKN ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada teman-teman sesama mahasiswa untuk mencari informasi lain sebagai tambahan dari apa yang telah penulis uraikan di atas. Serta, kritik dan saran yang membangun agar pada penulisan laporan magang selanjutnya akan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus afandi, dkk. (2013). *Modul Participatory Action Reseach (PAR)*. (IAIN Sunan Ampel Surabaya: Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM).
- Basarah, Finy F., and Gustina Romaria. (2020). "Perancangan konten edukatif di media sosial." *Jurnal Abdi Masyarakat (JAM)*, 5(2).
- Ferry, D., & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *Pedagogi Hayati*, 3(2), 1–11.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4).
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). *Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere*. In Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.), *The Sage Handbook of Qualitative Research* (pp. 559-603). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Muhaimin, A., Suparman, A., & Susilo, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 123-131.
- Prawiradilaga, D. S. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Putri, R. A., & Sembiring, S. B. (2021). Implementation of desktop publishing application for flyer and business card design with participatory action research (PAR) method. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*.
- Putu, I. K., & I Nyoman Gede. (2014). Kelemahan Metode Pembelajaran Menggunakan Buku dalam Meningkatkan Fokus Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 23-30.

- Qulloh, F. I. (2021). Pengembangan literasi dalam peningkatan minat baca santri pada perpustakaan mini Pesantren Pelajar Al-Fath Rejomulyo Kediri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model *participation action research* dalam pemberdayaan masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model *Participation Action Research* Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62–71.
- Riyanto, & Susilawati. (2019). Penerapan Media Aurora Animasi 3D Maker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57-65.
- Samsinas, S., & Haekal, A. (2023). Metode *Participatory Action Research* dalam Pemberdayaan Pengrajin Batik Berbasis Budaya Lokal. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan*.
- Sukoyo, J. (2013). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Workshop Penyusunan Soal Digital Rekayasa. *Jurnal Penerapan Teknologi dan Pembelajaran*, 11(2).
- Suprayekti, S., & Anggraeni, S. D. (2017). *Pelaksanaan program workshop "belajar efektif" Visi 12.2*.
- Umayyah, U., & Ubaidillah, M. H. (2023). PAR (Participatory Action Research): Pengelolaan Sampah Rumah Tangga di Lingkungan Desa Kunjorowesi. *Jurnal Abdidas*.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

A. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul yang telah ditandatangani

No	Mahasiswa	No	Mahasiswa
1.	 Nama : Selvi Monika NIM : 2223240063 Jenis Kelamin : Perempuan HP : 081278028578 Email: selvimonika907@gmail.com	2.	 Nama : Salma Napiah NIM : 2223240183 Jenis Kelamin: Perempuan No HP : 082182267669 Email : salmanapiah@gmail.com
3.	 Nama : Dita Hayati NIM : 2223240179 Jenis Kelamin : Perempuan No HP : 082345067990 Email: dita25474@gmail.com	4.	 Nama: Salsa Dwi Amanda NIM: 2223240176 Jenis Kelamin: perempuan No HP : 08996445750 Email: salsadwi16112003@gmail.com

5.	 Nama: Nike Pratami Mareta NIM: 2223240069 Jenis Kelamin: Perempuan No HP: 085664765079 Email; prataminike@gmail.com	6.  Nama : Fhinda Alphadila NIM: 2223240095 Jenis Kelamin: Perempuan No HP : 087786652990 Email: fhindhaalphadillah@gmail.com
7.	 Nama : Adini Rossaliani NIM : 2223240101 Jenis Kelamin : Perempuan No HP : 082179345635 Email: adhinirossa26@gmail.com	8.  Nama : Sofi Anjelita NIM : 2223240056 Jenis Kelamin: Perempuan No HP : 089531110842 Email: sofi010119911@gmail.com

9.	 Nama : Pici Nadia Safitri NIM : 2223240167 Jenis Kelamin : Perempuan No Hp: 085369323052 Email: picinadiasafitri@gmail.com	10.	 Nama : Sinta Larasati NIM : 2223240061 Jenis Kelamin : Perempuan No Hp : 082279098452 Email: sintalarasatis16012004@gmail.com
11.	 Nama : Atrik Salzalela NIM : 2223240068 Jenis Kelamin : Perempuan No HP : 085764489722 Email; atriksalzalela43@gmail.com	12.	 Nama : Windamayanti Pohan NIM : 2223240117 Jenis Kelamin : Perempuan No HP : 081264748020 Email: windamyntpohan@gmail.com

13.	 Nama : Lara Satia NIM : 2223240103 Jenis Kelamin : Perempuan No HP : 083164881900 Email: larasatiabkl@gmail.com	14.	 Nama : Dwi Putri Oktaviani NIM : 2223240007 Jenis Kelamin : Perempuan No HP : 085783415535 Email dwip81904@gmail.com
15.	 Nama : Putri Maisyah Della Nim : 2223240151 Jenis Kelamin : perempuan No HP : 0838- 5359- 6670 Email: putrimaisyah7@gmail.com		

B. LOGBOOK KEGIATAN MAHASISWA

No	Hari/Tanggal	Deskripsi	Dokumentasi
1	Senin, 17 Maret 2025	Seminar Proposal	
2	Jumat, 21 Maret 2025	Revisi Proposal KKN	
3	Selasa, 8 April 2025	Pelepasan KKN MBKM	
4	Rabu, 9 April 2025	Kunjungan di Lokasi KKN dan Bertemu Kepala Sekolah	
5	Kamis, 10 April 2025	Diskusi Kelompok	

6	Jumat, 11 April 2025	Penyerahan Surat Pengantar ke SD Negeri 106 Kota Bengkulu	
7	Sabtu, 12 April 2025	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan KKN	
8	Senin, 14 April	Pemetaan Awal	
9	Selasa, 15 April 2025	Perkenalan Mahasiswa KKN Sekaligus Penyampaian Program KKN	
10	Rabu, 16 April 2025	Identifikasi Masalah	

11	Senin, 21 April 2025	Perencanaan Aksi	
12	Selasa, 22 April 2025	Perencanaan Aksi	
13	Kamis, 24 April 2025	Mengantar surat dan menyampaikan rundown acara ke pihak sekolah	
14	Jumat, 25 April 2025	Persiapan Workshop I	
15	Sabtu, 26 April 2025	Pelaksanaan Workshop I	
16	Senin, 28 April 2025	Monitoring oleh DPL	

17	Jumat, 2 Mei 2025	Evaluasi Workshop 1	
18	Selasa, 6 Mei 2025	Persiapan Workshop 2	
19	Kamis, 8 Mei 2025	Fiksasi Workshop 2	
20	Jumat, 8 Mei 2025	Persiapan Workshop 2	
21	Sabtu, 10 Mei 2025	Workshop 2	

22	Senin, 19 Mei 2025	Konfirmasi Kegiatan Workshop 3	
23	Kamis, 22 Mei 2025	Persiapan Workshop 3	
24	Jumat, 23 Mei 202	Persiapan Workshop	
25	Sabtu, 24 Mei 2025	Pelaksanaan Workshop 3	
26	Rabu, 28 Mei 2025	Penarika	

**C. DOKUMENTASI (KEGIATAN PEMBEKALAN,
PELEPASAN, PELAKSANAAN, S/D PENARIKAN)**



(Pembekalan)



(Pelepasan)



(Penyerahan)



(Workshop I)



(Monitoring DPL)



(Workshop 2)



(Workshop 3)



(Penarikan)

D. PUBLIKASI KEGIATAN





