

**LAPORAN KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PkM)**



**Pengenalan dan Simulasi Pemanfaatan Media Pembelajaran
Digital dan Non-Digital dalam Meningkatkan Kualitas
Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Oleh:

Dr. Yulia Rahman, MA.Pd.

Siska Yulia Rahmi, M.Pd.

Puti Andam Dewi, M.Pd.

Desti Sartini, M.Pd.

Hidra Ariza, M.Pd.

Mahasiswa yang Dilibatkan:

Muhtya Tri Rahmah: 2122421

Muhammad Arifin: 2123006

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
TAHUN 2025**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga proposal kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul **“Pengenalan dan Simulasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dan Non-Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar”** ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Proposal ini disusun sebagai bentuk pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada bidang pengabdian kepada masyarakat.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar, khususnya melalui pengenalan dan simulasi pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran digital dan non-digital kepada siswa. Media pembelajaran tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana evaluasi hasil belajar melalui game edukasi yang menarik dan menyenangkan. Sasaran kegiatan ini adalah siswa SD Negeri 17 Kubang Putih yang beralamat di Jorong Mato Jariang, Nagari Kubang Putih, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam.

Penyusunan proposal ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian secara terencana, sistematis, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, sekolah, serta perguruan tinggi dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, saran dan masukan yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bagian dari upaya bersama dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Bukittinggi, Desember 2025
Tim PkM

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Pengabdian	2
C. Manfaat Pengabdian	3
D. Sasaran Kegiatan Pengabdian	4
E. Indikator Keberhasilan Kegiatan Pengabdian	4
F. Metode Pelaksanaan Kegiatan	5
G. Rencana Evaluasi Kegiatan	5
H. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	6
I. Anggaran Biaya	7
J. Luaran Kegiatan	7
K. Rencana Keberlanjutan Program	8
DAFTAR RUJUKAN	9

LAPORAN KEGIATAN PENGENALAN DAN SIMULASI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DAN NON-DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SD

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan pada era digital menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi secara verbal dan satu arah, melainkan perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, kontekstual, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2020). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Pada jenjang sekolah dasar, karakteristik siswa yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret menuntut pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan melibatkan aktivitas langsung. Media pembelajaran non-digital seperti alat peraga konkret, kartu belajar, dan papan flanel, maupun media digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan game edukasi, dapat membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna (Smaldino et al., 2019). Penggunaan media yang bervariasi juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Sanjaya, 2016).

Selain sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi hasil belajar. Evaluasi berbasis game edukasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menurunkan tingkat kecemasan siswa terhadap penilaian, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses evaluasi (Prensky, 2007). Game edukasi memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga proses evaluasi tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang menegangkan, melainkan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang utuh dan bermakna (Dede, 2014).

SD Negeri 17 Kubang Putih yang beralamat di Jorong Mato Jariang, Nagari Kubang Putih, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam, merupakan salah satu satuan pendidikan dasar yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, berdasarkan pengamatan awal, pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dan inovatif, khususnya yang memberikan kesempatan langsung kepada siswa untuk mengenal dan mencoba berbagai jenis media pembelajaran serta game edukasi, masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya pengalaman belajar siswa yang bersifat aktif, eksploratif, dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang dalam bentuk “pengenalan dan simulasi pemanfaatan media pembelajaran digital dan non-digital” yang secara langsung melibatkan siswa sebagai subjek utama kegiatan. Media yang diperkenalkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana evaluasi hasil belajar melalui berbagai bentuk game edukasi. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di SD Negeri 17 Kubang Putih.

B. Tujuan Pengabdian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk mengenalkan dan mensimulasikan pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran digital dan non-digital kepada siswa SD Negeri 17 Kubang Putih sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran dan evaluasi hasil belajar melalui game edukasi, guna meningkatkan motivasi dan kualitas pengalaman belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk:

- a. Memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai jenis media pembelajaran, baik digital maupun non-digital, yang dapat digunakan dalam proses belajar di sekolah.
- b. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui kegiatan simulasi penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran.
- c. Mengenalkan bentuk evaluasi pembelajaran yang menyenangkan melalui pemanfaatan game edukasi sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa.
- d. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif, variatif, dan menyenangkan.

- e. Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan siswa sekolah dasar.

C. Manfaat Kegiatan Pengabdian

1. Manfaat bagi Siswa

Kegiatan pengabdian ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi siswa SD Negeri 17 Kubang Putih, antara lain:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran digital dan non-digital.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan edukatif.
- c. Membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan bermakna melalui penggunaan media visual, manipulatif, dan digital.
- d. Mengembangkan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir sederhana sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar.
- e. Mengurangi kecemasan siswa terhadap proses evaluasi melalui game edukasi sebagai sarana evaluasi hasil belajar.

2. Manfaat bagi Sekolah

Bagi SD Negeri 17 Kubang Putih sebagai mitra pengabdian, kegiatan ini memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran yang variatif dan inovatif.
- b. Menjadi contoh praktik pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang dapat diadaptasi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
- c. Memperkaya pengalaman belajar siswa di lingkungan sekolah, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran.
- d. Memperkuat kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dasar.
- e. Menjadi bahan refleksi bagi sekolah untuk terus mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

3. Manfaat bagi Perguruan Tinggi

Bagi perguruan tinggi, kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat antara lain:

- a. Sebagai bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam

bidang pengabdian kepada masyarakat.

- b. Menjadi wahana bagi dosen untuk menerapkan keilmuan dan hasil kajian akademik secara langsung dalam konteks pendidikan dasar.
- c. Memperkuat jejaring kemitraan dengan sekolah dasar, khususnya di wilayah Kabupaten Agam.
- d. Menjadi sumber data dan pengalaman empiris yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan bahan ajar, penelitian, atau publikasi ilmiah di bidang pendidikan.
- e. Meningkatkan relevansi peran perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di masyarakat.

D. Sasaran Kegiatan PkM

Sasaran utama dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah:

1. Siswa SD Negeri 17 Kubang Putih, Jorong Mato Jariang, Nagari Kubang Putih, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam, khususnya siswa yang terlibat langsung dalam kegiatan pengenalan dan simulasi pemanfaatan media pembelajaran.
2. Kelompok siswa kelas rendah dan/atau kelas tinggi (d disesuaikan dengan kebutuhan dan kebijakan sekolah) sebagai peserta kegiatan simulasi media pembelajaran digital dan non-digital.
3. Lingkungan pembelajaran sekolah, sebagai konteks penerapan dan penguatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran.

E. Indikator Keberhasilan Kegiatan PkM

Keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diukur melalui beberapa indikator berikut:

1. Partisipasi siswa dalam kegiatan
 - a. Siswa mengikuti kegiatan pengenalan dan simulasi media pembelajaran secara aktif dan antusias.
 - b. Minimal 80% siswa sasaran terlibat aktif dalam kegiatan yang dilaksanakan.
2. Pemahaman siswa terhadap media pembelajaran
 - a. Siswa mampu mengenali dan menyebutkan berbagai jenis media pembelajaran digital dan non-digital yang diperkenalkan.
 - b. Siswa mampu menggunakan media pembelajaran sederhana sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

3. Peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa
 - a. Siswa menunjukkan ketertarikan dan semangat belajar selama kegiatan berlangsung.
 - b. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi, praktik, dan simulasi media pembelajaran.
4. Pemanfaatan game edukasi sebagai evaluasi pembelajaran
 - a. Siswa mampu mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi dengan baik.
 - b. Siswa menyelesaikan permainan edukatif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
5. Respon positif dari pihak sekolah
 - a. Sekolah memberikan tanggapan positif terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian.
 - b. Kegiatan dinilai bermanfaat dan relevan dalam mendukung pembelajaran di SD Negeri 17 Kubang Putih.

F. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan **partisipatif dan demonstratif**, dengan menempatkan siswa sebagai subjek utama kegiatan. Metode ini dipilih agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pengenalan dan simulasi pemanfaatan media pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi:

1. **Pengenalan (ceramah interaktif)**, untuk memperkenalkan berbagai jenis media pembelajaran digital dan non-digital kepada siswa.
2. **Demonstrasi**, untuk menunjukkan cara penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi dan evaluasi hasil belajar.
3. **Simulasi dan praktik langsung**, untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa dalam menggunakan media pembelajaran dan game edukasi.
4. **Refleksi sederhana**, untuk mengetahui respon, pemahaman, dan pengalaman belajar siswa setelah mengikuti kegiatan.

G. Rencana Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan kegiatan, efektivitas metode pelaksanaan, serta

respon siswa dan pihak sekolah terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Evaluasi dilakukan secara sederhana, berkelanjutan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

1. Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

a. Observasi langsung

Digunakan untuk menilai keterlibatan, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan pengenalan dan simulasi media pembelajaran berlangsung.

b. Evaluasi berbasis game edukasi

Digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui permainan edukatif yang dirancang sebagai alat evaluasi hasil belajar.

c. Refleksi sederhana siswa

Digunakan untuk mengetahui kesan, pengalaman, dan tingkat ketertarikan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital dan non-digital.

d. Umpan balik dari pihak sekolah

Digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian sekolah terhadap pelaksanaan dan manfaat kegiatan pengabdian.

2. Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

a. Lembar Observasi Keterlibatan Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mencatat tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung, dengan indikator antara lain:

- 1) Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan.
- 2) Antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran.
- 3) Kerja sama siswa dalam kegiatan simulasi kelompok.
- 4) Respons siswa terhadap penggunaan game edukasi.

b. Instrumen Evaluasi Berbasis Game Edukasi

Instrumen ini berupa permainan edukatif sederhana (digital atau non-digital) yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, dengan indikator:

- 1) Ketepatan siswa dalam menjawab soal atau menyelesaikan tantangan dalam game.
- 2) Partisipasi siswa dalam mengikuti evaluasi berbasis permainan.
- 3) Kemampuan siswa menyelesaikan evaluasi sesuai dengan instruksi yang

diberikan.

c. Lembar Refleksi Sederhana Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pengalaman dan kesan siswa setelah mengikuti kegiatan, dengan bentuk pertanyaan sederhana, seperti:

- 1) Media pembelajaran yang paling disukai siswa.
- 2) Tingkat kesenangan siswa selama kegiatan berlangsung.
- 3) Ketertarikan siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran serupa di waktu mendatang.

d. Lembar Umpan Balik Sekolah

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh masukan dari pihak sekolah (kepala sekolah atau guru pendamping) terkait:

- 1) Kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan siswa.
- 2) Manfaat kegiatan bagi proses pembelajaran di sekolah.
- 3) Saran untuk pengembangan atau keberlanjutan kegiatan.

H. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini akan dilaksanakan selama satu hari, yaitu Hari/Tanggal: Senin, 5 Januari 2026, bertempat di SD Negeri 17 Kubang Putih, Jorong Mato Jariang, Nagari Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kabupaten Agam. Secara rinci, jadwal kegiatan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Agenda Kegiatan Pengabdian

Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
08.00-08.30	Persiapan kegiatan dan koordinasi dengan pihak sekolah	Tim PkM
08.30-09.00	Pembukaan kegiatan dan sambutan dari pihak sekolah	Tim PkM & Sekolah
09.00-09.45	Pengenalan media pembelajaran digital dan non-digital	Tim PkM
09.45-10.00	Istirahat	—
10.00-11.00	Demonstrasi dan simulasi penggunaan media pembelajaran non-digital	Tim PkM
11.00-12.00	Simulasi penggunaan media pembelajaran digital dan game edukasi	Tim PkM
12.00-13.00	Istirahat, salat, dan makan	—
13.00-13.45	Evaluasi pembelajaran melalui game edukasi	Tim PkM
13.45-14.15	Refleksi dan diskusi sederhana bersama siswa	Tim PkM
14.15-14.30	Penutupan kegiatan dan dokumentasi	Tim PkM & Sekolah

I. Anggaran Biaya

Tabel 2. Rincian Biaya Pelaksanaan Pengabdian

No.	Komponen	Biaya (Rp)
1	Honorium untuk Tim PkM	750.000,00
2	Pembelian bahan habis pakai	1.680.000,00
3	Perjalanan dan Konsumsi	950.000,00
4	Sewa	2.400.000,00
Jumlah (Rp)		5.780.000,00

J. Luaran Kegiatan Pengabdian

Luaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini meliputi luaran langsung dan luaran pendukung sebagai berikut:

1. Luaran bagi Siswa

- Siswa memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan media pembelajaran digital dan non-digital sebagai sarana belajar dan evaluasi.
- Meningkatnya minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- Siswa mampu mengikuti evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi dengan antusias dan menyenangkan.

2. Luaran bagi Sekolah

- Terselenggaranya kegiatan pengenalan dan simulasi pemanfaatan media pembelajaran bagi siswa di SD Negeri 17 Kubang Putih.
- Tersedianya contoh praktik pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang dapat dijadikan referensi oleh sekolah.
- Terbangunnya kerja sama antara sekolah dan perguruan tinggi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

3. Luaran Dokumentatif dan Akademik

- Laporan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang terdokumentasi secara sistematis.
- Dokumentasi kegiatan (foto dan video) sebagai bukti pelaksanaan PkM.
- Publikasi kegiatan pengabdian melalui media institusi atau prosiding/jurnal PkM (jika direncanakan).
- Rekomendasi sederhana terkait pemanfaatan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.

K. Rencana Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang agar manfaat kegiatan tidak berhenti pada saat pelaksanaan, melainkan dapat berlanjut dan berkembang, melalui beberapa upaya berikut:

1. Pemanfaatan Media Secara Berkelanjutan

Media pembelajaran yang telah diperkenalkan dapat terus digunakan oleh sekolah dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2. Integrasi dalam Kegiatan Pembelajaran Sekolah

Sekolah dapat mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran dan game edukasi ke dalam kegiatan pembelajaran tematik atau mata pelajaran tertentu.

3. Penguatan Kerja Sama Perguruan Tinggi dan Sekolah

Kegiatan ini menjadi langkah awal untuk kerja sama lanjutan dalam bentuk kegiatan pengabdian berikutnya, pendampingan, atau kegiatan edukatif lainnya.

4. Pengembangan Program Lanjutan

Program dapat dikembangkan ke tahap berikutnya, seperti pendampingan guru dalam merancang media pembelajaran, pengembangan modul sederhana, atau pengenalan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dede, C. (2014). *Digital tools for deeper learning*. Cambridge, MA: Harvard Education Press.
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Boston, MA: Pearson Education.

SURAT TUGAS

Nomor : B-057/Un.26/KP.01.2/01/2026

- Menimbang
1. Bahwa dalam rangka memenuhi Tri Dharma Perguruan Tinggi Pada UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
 2. Maka Perlu diutus Dosen UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi untuk melaksanakan pengabdian
- Dasar
1. Surat Izin Pengabdian dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi No: B-1015/Un.26.6/TL.00/12/2025 tanggal 31 Desember 2025
 2. Instruksi Pimpinan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Memberi Tugas

Kepada Puti Andam Dewi S.Pd.I, M.Pd / NIP/NIDN.199108122020122011 / Calon Dosen Dengan Anggota sebagai berikut :

No.	NIP/NIDN	Nama	Jabatan
1	199212032022032001	Desti Sartini, S.Pd.I.,M.Pd	Calon Dosen
2	199305292020122019	Hidra Ariza, M.Pd	Calon Dosen
3	198905212022032001	Siska Yulia Rahmi, S.Pd.,M.Pd	Calon Dosen
4	198707102019032009	Yulia rahman MA.Pd	Dosen

- Untuk
1. Melaksanakan Kegiatan PKM : "PENGENALAN DAN SIMULASI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DAN NON-DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR", pada tanggal 08 Januari 2026 s/d 08 Januari 2026 dengan Jumlah Dana Rp.5,780,000,- .
 2. Menulis laporan setelah melaksanakan kegiatan dimaksud.

Bukittinggi, 06 Januari 2026
A.n. Rektor,
Kepala Biro UAPK

^

Drs. H. Eramli Jantan Abdullah. MM
NIP.196701041994021001

Tembusan :

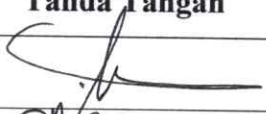
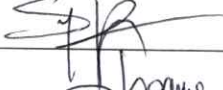
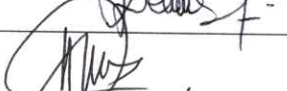
1. Rektor sebagai laporan.

ABSEN NARASUMBER
KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Hari/ Tanggal : Kamis/ 08 Januari 2026

Tempat : SD Negeri 17 Kubang Putih

Tema : Pengenalan dan Simulasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dan Non-Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar

No.	Nama	NIP/ NIDN	Tanda Tangan
1	Yulia Rahman	198707102019032009	
2	Hidra Ariza	199305292020122019	
3	Sirka Yulia Rahmi	0121058902	
4	Desti Sartini	199212032022032001	
5	Putri Andam Dewi	199108122020122011	

Bukittinggi, 08 Januari 2026
Ketua Tim,



Putri Andam Dewi, M.Pd.

ABSEN NARASUMBER DAN PESERTA
KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Hari/ Tanggal : Kamis/ 08 Januari 2026

Tempat : SD Negeri 17 Kubang Putih

Tema : Pengenalan dan Simulasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dan Non-Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar

No.	Nama	NIP/ NIDN	Tanda Tangan
1	Geizya mahendra		Kuyi
2	Aqila Zahwa		Andy
3	M. naufal Ramadhan		Rauf
4	Aliffatul Fach Rozy		Rell
5	Aliffatul Fach Reza		Rell
6	Haikal Maulana		R/M
7	M. Rafky Sudiya		Rm
8	M. HAikal. Kamil		Rm
9	Andre firmansyah		Aif
10	Fauzil ilham		Fauzil
11	AZKA PUTRA ARDIAN		Ardian
12	Kevin Alberto		Kevin
13	Angga alfa Rizki		Angga
14	Nai M a kamila		Nai
15	ANNISA. RAHAYU. Fadavi		Lay.
16	Reza Ananda P.		Reza
17	Rizky naufal Pratama		Rizky
18	DZAKIRA TALITA AZZAHRA		Telita
19	MECCA RIDYA DIEGO		Mecca

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpun / Fax : (0752) 22875
Website : <https://fak.unbukittinggi.ac.id> | Email : fak@unbukittinggi.ac.id

No.	Nama	NIP/ NIDN	Tanda Tangan
20	Kenza KHoirunnisa		Kenza
21	ABDILLAH Khir.P.		Abdullah
22	ADITTIYA Riskihamizan		Adit
23	Del Fian Ramadan		Del Fian
24	ALIK		Ali
25	ALVIANO Septian		Alviano
26	REZIKY MAULANA.		Rezki
27	Nadira Putri mulia		Nadira
28	Windi Sapuzri		Windi
29	zafira salsabila		Zafira
30	AFIKA salsabila putri		Ay

Bukittinggi, 08 Januari 2026
Ketua Tim PkM



Puti Andam Dewi, M.Pd.

Dokumentasi Kegiatan



