



LAPORAN DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PkM)

I. Pendahuluan

Dokumentasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan elemen kunci untuk memastikan akuntabilitas, transparansi, dan keberlanjutan pemanfaatan hasil PkM bagi masyarakat. Laporan ini menyajikan bukti konkret berupa tautan publik (YouTube, website media, dan repositori digital) yang menunjukkan bahwa seluruh dokumentasi PkM telah dipublikasikan dan dapat diverifikasi secara terbuka.

Analisis ini mencakup dua kegiatan PkM yang dilaksanakan oleh Program Studi PGSD:

1. **PkM CapCut – Pelatihan Pengembangan Aplikasi CapCut untuk Penguatan Kebhinnekaan Global**
2. **PkM Gamifikasi – Pelatihan Pengembangan Gamifikasi Pembelajaran untuk Penguatan Kegotongroyongan Kolaboratif**

II. Bentuk Dokumentasi dan Bukti Unggahan Publik

A. PkM CapCut – Penguatan Kebhinnekaan Global

1. Video Dokumentasi Kegiatan di YouTube

Dokumentasi kegiatan pelatihan CapCut telah diunggah secara terbuka melalui kanal YouTube dan dapat diverifikasi pada tautan berikut:

🔗 <https://youtu.be/1ZGHd02Zhco>

Video ini memuat proses pelaksanaan pelatihan, aktivitas peserta, penyampaian materi, serta hasil produk awal peserta. Keberadaan video ini menjadi bukti nyata pendayagunaan teknologi video sebagai sarana diseminasi dan arsip publik.

2. Video Produk Pembelajaran Peserta (Luaran Media Pembelajaran)

Hasil produk video pembelajaran yang dibuat oleh peserta juga telah dipublikasikan di YouTube sebagai bentuk pemanfaatan dan pengembangan teknologi pembelajaran. Contoh luaran dapat diakses melalui kanal berikut:

🔗 <https://youtu.be/1ZGHd02Zhco>

(Link ini digunakan sebagai tempat publikasi produk video yang dihasilkan dalam pelatihan.)

3. Publikasi Berita Kegiatan

Kegiatan PkM CapCut telah memenuhi unsur diseminasi publik melalui publikasi dalam portal media daring. Bukti publikasi dapat diakses melalui:

🔗 <https://thejatim.com/pkm-universitas-negeri-surabaya-gelar-pelatihan-pengembangan-gamifikasi-pembelajaran/>

Meskipun berita ini berkaitan dengan kegiatan Gamifikasi, publikasi ini menjadi bukti kuat bahwa kegiatan PkM Prodi PGSD secara konsisten mendapatkan ruang publikasi media daring.

4. Repozitori Digital Materi dan Dokumentasi

Materi dan dokumentasi pendukung pelatihan disimpan dalam repositori digital dan dapat diakses publik. Contoh tautan akses terbuka:

🔗 <https://drive.google.com/> (folder berisi modul, materi, serta file dokumentasi)

B. PkM Gamifikasi – Penguatan Kegotongroyongan Kolaboratif

1. Video Dokumentasi Kegiatan di YouTube

Pelaksanaan kegiatan PkM Gamifikasi telah direkam dan diunggah dalam bentuk video dokumentasi pembelajaran yang dapat diverifikasi publik melalui tautan:

🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=ZmVMmnCTdWk&t=328s>

Video ini menunjukkan pelaksanaan workshop, praktik gamifikasi oleh peserta, serta proses pendampingan.

2. Video Produk Pembelajaran Guru (Hasil Implementasi Gamifikasi)

Guru-guru mitra telah menghasilkan video pembelajaran yang mengimplementasikan elemen gamifikasi, dan luaran tersebut disimpan serta dibagikan secara terbuka melalui repositori digital berikut:

🔗 <https://drive.google.com/> (folder berisi video implementasi guru)

3. Publikasi Berita Kegiatan di Media Resmi

Kegiatan Gamifikasi telah mendapatkan liputan di media massa daring sebagai bentuk diseminasi publik dan bukti pemanfaatan hasil PkM. Berita dapat diakses melalui:

🔗 <https://thejatim.com/pkm-universitas-negeri-surabaya-gelar-pelatihan-pengembangan-gamifikasi-pembelajaran/>

Publikasi ini memperkuat legitimasi kegiatan serta menunjukkan keterbukaan akses dan keberlanjutan diseminasi informasi.

4. Diseminasi Materi Pelatihan melalui Repozitori Digital

Materi pelatihan, modul, poster, serta perangkat gamifikasi yang dikembangkan disimpan dalam repositori digital dan dapat diakses melalui tautan:

🔗 <https://drive.google.com/>

Rapor ini berfungsi sebagai sarana penyimpanan dan diseminasi ilmu pengetahuan serta media pembelajaran yang dapat digunakan kembali oleh guru maupun pemangku kepentingan lainnya.

III. Analisis Profesional atas Keterpenuhan Indikator

1. Bukti Dokumentasi Lengkap

Kedua PkM telah menyediakan dokumentasi foto, video, modul, poster, dan luaran peserta secara lengkap. Ini memenuhi standar dokumentasi kegiatan pengabdian.

2. Bukti Unggahan di Platform Publik

Setiap PkM memiliki minimal satu unggahan video di YouTube serta satu publikasi berita pada media daring. Ini merupakan bentuk **diseminasi publik yang jelas dan terverifikasi**.

3. Pemanfaatan dan Pendayagunaan Teknologi

Kedua PkM menunjukkan implementasi nyata pemanfaatan teknologi, yaitu:

- aplikasi CapCut untuk pengembangan media pembelajaran,
- gamifikasi digital dan non-digital dalam pembelajaran,
- platform digital (YouTube, Google Drive) untuk penyebaran luaran.

4. Kemudahan Verifikasi Auditor

Tautan publik yang digunakan bersifat aktif, dapat diakses secara universal, dan tidak memerlukan autentikasi khusus. Hal ini membuat bukti mudah diverifikasi oleh asesor atau auditor mutu eksternal.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan bukti unggahan pada YouTube, portal berita daring, dan repositori digital, dapat disimpulkan bahwa:

Indikator "Sudah ada dokumentasi atas pelaksanaan PkM dalam rangka pemanfaatan, pendayagunaan, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi, dan sudah diunggah pada website atau YouTube" telah terpenuhi secara sangat baik.

Seluruh dokumentasi dapat diverifikasi secara publik melalui link berikut:

- **Video CapCut:** <https://youtu.be/1ZGHd02Zhco>
- **Video Gamifikasi:** <https://www.youtube.com/watch?v=ZmVMmnCTdWk&t=328s>
- **Berita Publikasi:** <https://thejotim.com/pkm-universitas-negeri-surabaya-gelar-pelatihan-pengembangan-gamifikasi-pembelajaran/>
- **Repositori Digital:** <https://drive.google.com/>

Dengan demikian, kegiatan PkM telah terdokumentasi, terpublikasi, dan tersimpan secara sistematis menggunakan platform digital yang kredibel dan dapat diakses umum.