**DOSEN PGSD BERIKAN PENDAMPINGAN PROGRAM SAGU GAME (SATU GURU TIGA MEDIA)**

Senin, 20 Juni 2022, 8:52 WIB, Oleh: Taufik Hidayat Eko Yunianto, M.Pd.

---

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut adanya perubahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh **Guru**. Mulanya guru dalam mengajar harus memiliki kompetensi pada aspek materi pelajaran dan aspek pedagogi saja, namun seiring perkembangan teknologi guru juga harus memiliki kompetensi pada aspek teknologi. Pengintegrasian materi, pedagogi, dan teknologi sangat dibutuhkan dalam bentuk perangkat pembelajaran berbasis TPACK (*Technology, Pedagogy, and Content Knowledge*).

Tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakarat) UNIPMA yang terdiri dari Fida Rahmatika Hadi, M.Pd., Liya Atika Anggrasari, M.Pd., dan Endang Sri Maruti, M.Pd. mempunyai inovasi sebagai upaya dalam meningkatkan daya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis TPACK melalui program SAGU GAME (Satu Guru Tiga Media). Pelatihan Program Sagu Game kepada guru dilakukan untuk memberikan *lifeskill* dalam mengembangkan kreativitas guru SD agar terampil dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis TPACK.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jumat, 17 Juni 2022 di SDN 03 Taman, Kota Madiun yang diikuti oleh seluruh guru di SDN 03 Taman, Kota Madiun. Pratiwi, S.Pd. selaku Kepala Sekolah PLT di SDN 03 Taman Kota Madiun merasa sangat senang dengan adanya kegiatan Program SAGU GAME. “Kami sangat senang dan bangga sekolah kami mendapat perhatian dari tim PKM PGSD UNIPMA sehingga membuat kami lebih termotivasi untuk berkarya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis TPACK” paparnya.

Ketua tim PKM Fida Rahmatika Hadi, M.Pd. mengatakan, media pembelajaran memiliki posisi yang penting dalam proses belajar mengajar di kelas. ”Pada dasarnya semua proses belajar adalah pengalaman, dan proses belajar yang paling efektif diperoleh dari pengalaman yang bersifat konkret dan langsung. Untuk itu perancang instruksional harus dapat memilih pengganti pengalaman tersebut dengan simbol dalam bentuk kata-kata, baik yang diucapkan maupun yang ditulis. Diharapkan dengan adanya kegiatan pendampingan program SAGU GAME ini dapat memberikan ***The Benefits of Program*** yang diantaranya ialah melatih kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa, khususnya dalam bidang literasi dan numerasi.”

**Berita UNIPMA**

---


1. KOMPAK! HMPS YURIS DAN HMFH UNIPMA EDUKASIKAN HUKUM DAN PEMANFAATAN LIMBAH DI BANGUNSARI, MADIUN
2. DORONG KOLABORASI PERGURUAN TINGGI, UNIPMA HADIRI PENANDATANGANAN MOU BERSAMA LLDIKTI WILAYAH VII
3. UNIPMA SOSIALISASIKAN KURIKULUM OBE UNTUK WUJUDKAN PENDIDIKAN YANG BERDAMPAK
4. MENAPAKI USIA EMAS, UNIPMA TEGUHKAN KONTRIBUSI UNTUK BANGSA DAN WUJUDKAN KAMPUS BERBASIS TEKNOLOGI SERTA SDM UNGGUL
5. UNIPMA DAN 10 UNIVERSITAS MITRA PERKUAT KOLABORASI INTERNASIONAL DI GLOBAL STUDENTS RESEARCH SUMMIT 2025