



**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA

# PROSIDING

## SEMINAR NASIONAL

# LPPM

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN



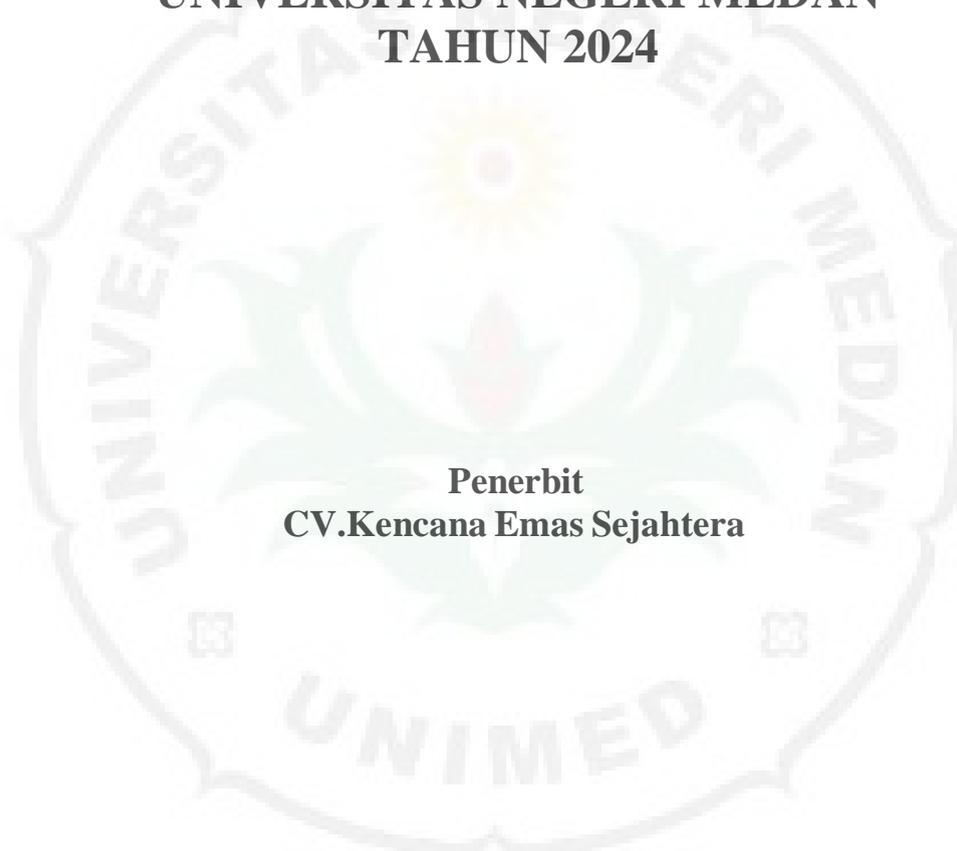
THE

# KARYA TULIS ILMIAH

MENGEMBANGKAN POTENSI MASYARAKAT  
MELALUI KARYA AKADEMISI DAN PKB PT

Editor : Trisnawati Hutagalung | Yuliana Sari | Ika Febriana

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN  
KEPADA MASYARAKAT (LPPM)  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
TAHUN 2024**



**Penerbit  
CV.Kencana Emas Sejahtera**



**THE  
Character Building  
UNIVERSITY**

**Nomor ISBN  
978-634-7059-03-1**

## TIM PENYUSUN

### **Pengarah:**

Rektor Universitas Negeri Medan

Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd.

Ketua Senat Universitas Negeri Medan

Prof. Dr. Syawal Gultom, M.Pd.

Sekretaris Senat Universitas Negeri Medan

Prof. Dr. Martina Restuati, M.Si.

Wakil Rektor I Universitas Negeri Medan

Dr. Abil Mansyur, S.Si., M.Si.

Wakil Rektor II Universitas Negeri Medan

Dr. Winsyahputra Ritonga, S.Pd., M.Si.

Wakil Rektor III Universitas Negeri Medan

Prof. Dr. Marice, M.Hum.

Wakil Rektor IV Universitas Negeri Medan

Prof. Dr. Erond Litno Damanik, S.Pd., M.Si.

### **Penanggung Jawab:**

Dr. Hesti Fibriasari, S.Pd., M.Hum.

Ricky Andi Syahputra, S.Pd., M.Sc.

### **Ketua:**

Dr. Wawan Bunawan, M.Pd., M.Si.

### **Sekretaris:**

Trisnawati Hutagalung, S.Pd., M.Pd.

### **Bendahara:**

Lia Maharani Lubis, S.Pd.

**Reviewer**

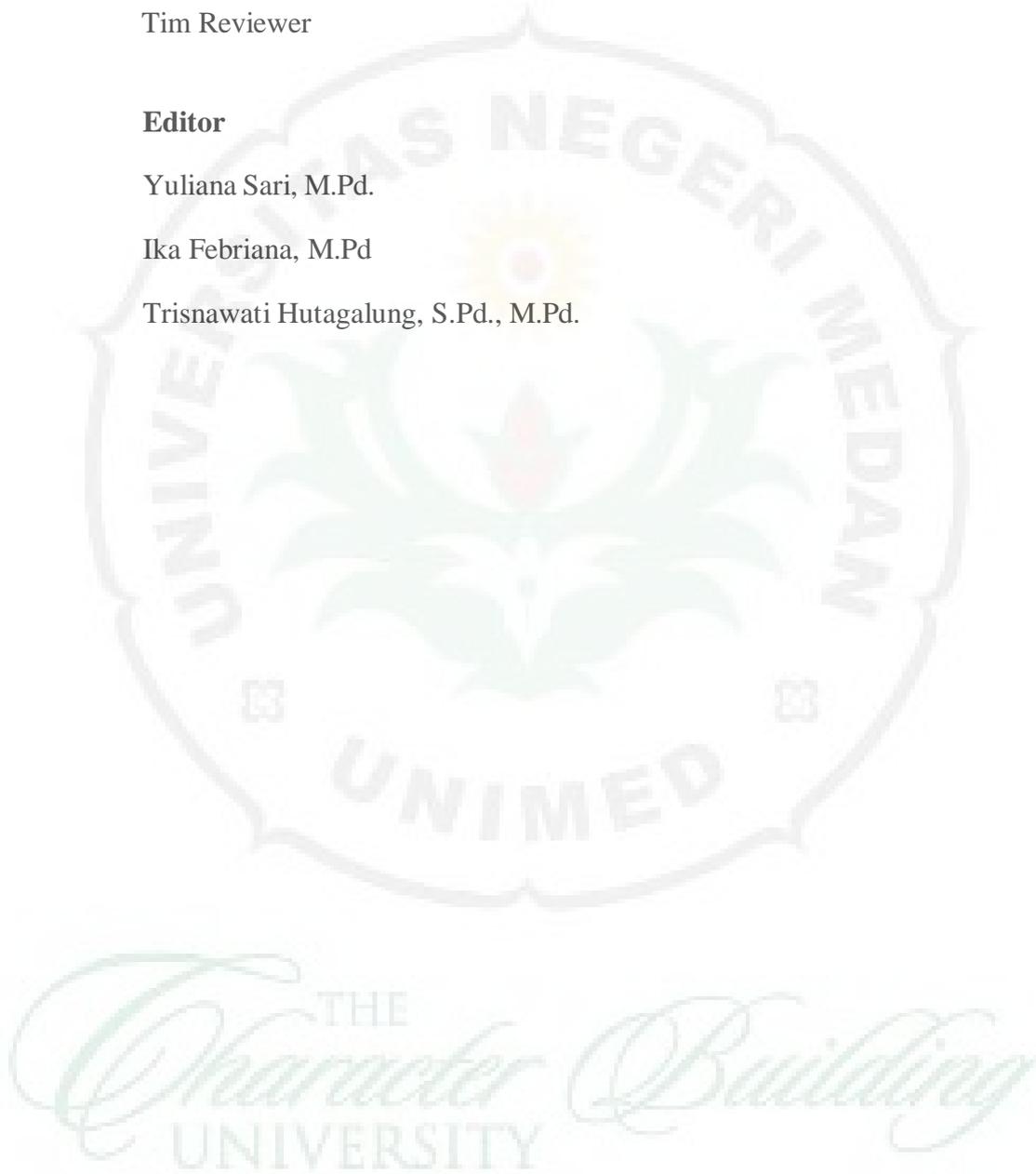
Tim Reviewer

**Editor**

Yuliana Sari, M.Pd.

Ika Febriana, M.Pd

Trisnawati Hutagalung, S.Pd., M.Pd.



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan RahmatNya penyusunan prosiding seminar nasional dengan tema “Mengembangkan Potensi Masyarakat melalui Karya Akademisi dan Program Kemitraan Bersama Perguruan Tinggi” dapat terselesaikan. Seminar nasional ini diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan tahun 2024. Penerbitan prosiding ini merupakan salah satu tujuan dari terlaksananya seminar nasional, yaitu menyebarluaskan hasil penelitian dan pengabdian dari para akademisi, peneliti, dan praktisi dari berbagai bidang keilmuan. Prosiding ini berisi kumpulan artikel yang telah dipresentasikan selama seminar. Kami berharap, prosiding ini tidak hanya menjadi dokumentasi hasil seminar, tetapi dapat memberikan kontribusi dalam penyebaran berbagai pengetahuan, pengalaman, dan temuan terbaru baik berupa teori maupun praktik di bidang terkait.

Proses penyusunan prosiding ini ditata oleh kepanitian seminar nasional LPPM Universitas Negeri Medan. Untuk itu, tak luput rasa syukur dan terima kasih dihaturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala rahmatNya sehingga prosiding dapat disusun dan dirampungkan. Pada kesempatan ini juga, ucapan terima kasih disampaikan kepada (1) Rektor Universitas Negeri Medan Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd., yang telah memfasilitasi semua kegiatan seminar nasional LPPM Unimed; (2) Prof. Dr. Syawal Gultom, M.Pd. sebagai narasumber 1; (3) Prof. Dr. Ir. M. Faiz Syaib. M.Agr., selaku narasumber 2; (4) Indra Kuspriyadi selaku narasumber 3; (5) Ketua LPPM Unimed, Dr. Hesti Fibriasari, M.Hum., yang telah mendukung dan mengarahkan kegiatan seminar nasional ini. Terima kasih juga telah berkontribusi dalam menyukseskan seminar nasional ini, termasuk para pembicara, peserta, dan panitia. Semoga prosiding hasil seminar nasional ini dapat bermanfaat dan menginspirasi penelitian dan pengabdian serta pengembangan di masa mendatang.



## DAFTAR ISI

TIM PENYUSUN .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
SN24.001_Pemasaran berbasis Internet, Model Bisnis, dan Kebijakan pada Usaha Kecil Mikro dan Menengah .....	1
SN24.002_ Pendampingan Kewirausahaan Bagi Anak Rehab Narkoba Sebagai Upaya Pengembangan Pendapatan Ekonomi Paska Asimilasi Di Yayasan Rehabilitasi Sosial Bahri Nusantara.....	14
SN24.003_Pelatihan Fisik dan Rehabilitasi: Strategi Efektif dalam Penanganan Cedera Atlet untuk Meningkatkan Kualitas Menuju Prestasi Maksimal.....	23
SN24.004_Pendampingan Kader Bina Keluarga Lansia (BKL) dalam Meningkatkan Ketahanan Keluarga Lansia di Sekolah Selaras Desa Tandem Hulu II Kabupaten Deli Serdang.....	32
SN24.005_Pendampingan Usaha Penyewaan Alat Camping melalui Penerapan Digitalisasi Pemasaran Pada Kelompok Gerakan Pramuka .....	43
SN24.006_Efektivitas Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Proyek melalui Program Kemitraan Masyarakat di SMA Negeri 1 Percut Seituan.....	51
SN24.007_ Optimalisasi Usaha Pakan Ternak Berbasis Biji dan Bonggol Jagung dengan Menggunakan Mesin Pemipil Jagung pada Kelompok Tani Barisan Sada Orjok .....	59
SN24.008_Pendampingan New Model Assesment Kurikulum Merdeka dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila .....	71
SN24.009_Pendampingan New Model Assesment Kurikulum Merdeka dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila .....	77
SN24.010_Pendampingan Posyandu Lansia Dahlia melalui Pengembangan Kewirausahaan sebagai Upaya Mewujudkan Lansia Tangguh di Kelurahan Bantan Kota Medan.....	84
SN24.011_Pendampingan Pembelajaran Akuntansi Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) di SMK.....	94
SN24.012_Sertifikasi Kompetensi Instalasi Jaringan Fiber Optik Siswa/I Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.....	100

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024  
12 Desember 2024**

---

SN24.013_Pendampingan Komunitas Gen-Z Tanjungbalai dalam Meningkatkan Produk Life Skill Pelepeh Rumbia .....	105
SN24.014_Optimalisasi Produksi Dan Promosi Opak Singkong di Desa Dalu 10 B Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang .....	112
SN24.015_ Pendampingan Menulis Puisi dengan Hypnosis untuk Menstimulasi Imajinasi Siswa .....	117
SN24.016_Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (Sac) Bagi Guru Sds Bakti 1 Medan	124
SN24.017_Pembinaan Program Kegiatan Belajar Masyarakat Melalui Produksi Sabun Aroma Therapy Sarang Burung Walet - Eco Enzim Di Desa Terjun Kecamatan Medan Marelan.....	132
SN24.018_ Pelatihan Dan Pembuatan "Hansika" Lokasi: Dusun I Desa Naga Kesiangan, Kecamatan Tebing Tinggi, Kabupaten Serdang Bedagai.....	136
SN24.019_Pemanfaatan Starlink untuk Meningkatkan Konektivitas dan Percepatan Administrasi serta Pelayanan Desa di Nagori Siporkas .....	145
SN24.020_Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis <i>Integrated Language Skills</i> di Sekolah Dasar .....	152
SN24.021_Peningkatan Kompetensi Guru melalui <i>Workshop</i> Pembelajaran Pembangkit Listrik Tenaga Surya di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang	158
SN24.022_Pengembangan Desa Wisata Saentis Berbasis Sosial-Budaya Lokal Melalui Pengembangan Desain Komunikasi Visual, Manajemen Usaha dan Branding Image Wisata .....	165
SN24.023_Pelatihan Dan Pendampingan Keripik Tempe Chips Melalui Implementasi Mesin Teknologi Tepat Guna Bagi Umkm Di Kecamatan Medan Area, Kota Medan	172
SN24.024_ Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Siswa Dan Guru dalam Belajar Mengajar .....	179
SN24.025_Penerapan Mesin Otomasi Pemotong Kerupuk Ikan Rucuh pada Kelompok IRT Produktif di Kelurahan Sirantau Kota Tanjungbalai.....	188
SN24.026_Optimalisasi Budidaya Kepiting Bakau melalui Teknologi <i>Recirculating Aquaculture System</i> (RAS) sebagai Solusi Inovatif dan Berkelanjutan .....	194
SN24.027_Pelatihan Pengelolaan Manajemen Laboratorium dan Optimalisasi Mutu Pelaksanaan Praktikum Kimia di SMAS Cerdas Murni Medan .....	203
SN24.028_ Pendampingan Pengembangan Tambak Silvofishery di Desa Dogang Kabupaten Langkat dalam Mewujudkan <i>Sustainable Development Goals</i> .....	208
SN24.029_Training Industri Simulasi Jaringan Voice Over Internet Protocol (VOIP) Dengan Cisco Packet Tracer di SMKS Muhammadiyah 9 Medan.....	216

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024  
12 Desember 2024**

---

SN24.030_Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Kurikulum Meredeka Di SMPN 14 Binjai .....	222
SN24.031_Upaya Percepatan Literasi Digital melalui Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Android .....	230
SN24.032_Pendampingan Guru-Guru IPAS SMP dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Wordwall di Desa Sidikalang Kecamatan Sidikalang Kabupaten Dairi .....	234
SN24.033_Implementasi Energi Matahari untuk Penerangan Jalan dan Fasilitas Umum di Desa Cinta Damai Kecamatan Percut Sei Tuan.....	241
SN24.034_ Peningkatan Efisiensi Biaya Perkebunan Jeruk melalui Penerapan Sistem Penyiraman Tanaman Berbasis Listrik di Desa Bagot Raja Kabupaten Simalungun	249
SN24.035_ Pendampingan Pengembangan Pemasaran Produk UMKM Keripik Kentang “Kriken” Bu Fifin.....	254
SN24.036_ Implementasi Teknologi Mesin Penggiling untuk Peningkatan Produksi Terasi Kelompok Usaha Lestari di Kelurahan Belawan I Kecamatan Medan Belawan.....	259
SN24.037_Aplikasi Kemasan <i>Vacuum Sealer Chamber</i> untuk Meningkatkan Kualitas dan Keamanan Produk Pangan Pada Wirausaha Al Baroqah di Kota Kabanjahe.....	266
SN24.038_ Penerapan Teknologi Light Trap untuk Pengendalian Hama Padi di Desa Petumbuhan Sumatera Utara.....	273
SN24.039_ Pemanfaatan Pekarangan Sekolah Sebagai Taman Tanaman Obat Keluarga di SMP Hidayatul Islam Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang.....	280
SN24.040_Penguatan Kompetensi dalam Penguasaan Materi Kultur Jaringan Bagi Guru SMP di Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang .....	286
SN24.041_ Pelatihan dan Pendampingan Ekonomi Kreatif dan Digital Marketing Penggunaan Tempurung Kelapa menjadi Arang Briket di Desa Kapias Batu VIII, Kecamatan Tanjung Balai, Kabupaten Asahan .....	293
SN24.042_Pendampingan Pembelajaran Grammatik Bahasa Jerman Berbasis Media <i>Kahoot</i> bagi Siswa Kelas XI SMA N 11 Medan.....	303
SN24.043_ Pemanfaatan Augmented Reality pada Pembelajaran Bahasa Prancis Di SMA Negeri 19 Medan.....	308
SN24.044_ Peningkatan Mutu Kualitas Guru Sekolah Dasar Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Class Point</i> Melalui PKM di Kabupaten Deli Serdang .....	314
SN24.045_ Pendampingan Ibu Rumah Tangga dalam Mengolah Tanaman Rempah menjadi Serbuk Minuman Tradisional di Desa Sei Buluh Kabupaten Serdang Bedagai	323
SN24.046_ Pengembangan Media Visual untuk Edukasi Kesehatan di Pukesmas Jati Makmur Binjai Utara.....	329

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024  
12 Desember 2024**

SN24.047_ <i>Ear Tag Secure Qr Code</i> Terintegrasi Silembu.Com Untuk Peternakan Sapi Di Desa Tanjung Gusta, Deli Serdang.....	336
SN24.048_ Studi Analisis Strukturalisme Genetik pada Cerpen Berlatar Sumatera Utara Bagi Guru SMP Negeri 15 Medan .....	342
SN24.049_ Peningkatan Mutu Hasil Produk Batik Cap Daerah Sumatera Utara melalui Moderniasi Peranti Produksi .....	352
SN24.050_ Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pola Busana Secara Komputerisasi Siswa Tata Busana SMKS Setia Budi Binjai .....	359
SN24.051_ Pemberdayaan Kader PKK Melalui Pelatihan Pengolahan Makanan Sehat menuju Desa Bebas Stunting .....	365
SN24.052_ Peningkatan Sarana dan Prasarana Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) di SMA Swasta Alwashliyah.....	373
SN24.053_ Pendampingan Pembuatan Media Animasi Berbasis <i>Technological Pedagogical And Content Knowledge</i> pada Kelompok Kerja Guru di Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang .....	378
SN24.054_ Pemberdayaan Masyarakat Paloh Hiu melalui Budidaya Ikan Barramundi ( <i>L. Calcarifer</i> ) Menggunakan Teknologi secara Modular Di Kelurahan Belawan 1, Kecamatan Medan Belawan .....	385
SN24.055_ Penguatan Nilai Budaya melalui Pengembangan dan Pelatihan Seni Kepada Anak-Anak Dapur Karakter Tambak Bayan Desa Saentis Sumatera Utara .....	392
SN24.056_ Penguatan Nilai Budaya melalui Pengembangan dan Pelatihan Seni Kepada Anak-Anak Dapur Karakter Tambak Bayan Desa Saentis Sumatera Utara .....	398
SN24.057_ Pemanfaatan APE Berbasis Musik sebagai Terapi bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Yayasan Bina Ananda Mandiri Marelan.....	407
SN24.058_ Pembinaan Kondisi Fisik Jamaah Haji Usia Lansia pada Kelompok Bimbingan Ibadah Haji Kota Medan .....	415
SN24.059_ Pendampingan Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Tingkat Satuan PAUD di Kecamatan Binjai Utara.....	425
SN24.060_ Pendampingan <i>Talent Scouting</i> Guru Sekolah Luar Biasa Taman Pendidikan Islam dalam Penjaringan Atlet Disabilitas .....	430
SN24.061_ Penerapan Mesin Automatic Food Dehydrator sebagai upaya Peningkatan Mutu Alen-Alen .....	438
SN24.062_ Bimbingan Komunitas Guru PJOK pada Implementasi P5 Merdeka Belajar Berbasis Olahraga Tradisional .....	444
SN24.063_ Pendampingan Literasi Digital pada Guru di SMP Negeri 23 Medan	452

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024  
12 Desember 2024**

---

SN24.064_ Pemanfaatan Mekanisasi Mesin Pengering untuk Peningkatan Produktivitas UMKM Ikan Asin di Desa Belawan Bahari.....	456
SN24.065_ Implementasi Sprayer Otomatis Tipe Sprinkler Berbasis IoT pada Pertanian Hortikultura di Desa Kolam .....	462
SN24.066_ Penguatan Kompetensi Guru Teknik Elektronika Industri melalui Pelatihan Mikrokontroler dan IOT Berbasis Kurikulum Merdeka di SMKN 1 Bandar Masilam .....	40
SN24.067_ Pelatihan Pembuatan Bahan Pupuk dari Limbah Kotoran Kambing Menggunakan Mesin Penggiling di Desa Sumberejo Kecamatan Pagar Merbau.....	479
SN24.068_ Inovasi Desain Batik Menggunakan Aplikasi Symsdraw dan Bantuan Symatrig di IKM Batik Sekar Najogi.....	485
SN24.069_ Pendampingan Kepala Dusun dalam Penerapan Pengambilan Keputusan Berbasis Etnis di Desa Amplas Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang .....	495
SN24.070_ Pendampingan Sekolah Sepak Bola (SSB) di Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai.....	501
SN24.071_ Pemanfaatan Air Kelapa Tua sebagai Bahan Dasar Pembuatan Sirup di Desa Telaga Tujuh Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.....	508
SN24.072_ Pemberdayaan Kader Posyandu Dengan E-Booklet untuk Meningkatkan Kompetensi Edukasi ASI Eksklusif di Desa Sembahe Baru Kecamatan Pancur Batu .....	53
SN24.073_ Peningkatan Sarana dan Prasarana Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) di SMA Swasta Alwashliyah .....	525
SN24.074_ Peningkatan Keterampilan Ibu-Ibu Balita dalam Mengolah Ikan Campur Menjadi <i>Frozen Food</i> di Desa Pon Kabupaten Serdang Bedagai.....	530
SN24.075_ Efektivitas Pendampingan Aksi Nyata Platform Merdeka Mengajar di KKG Wilayah VI Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang .....	535
SN24.076_ Standarisasi Kualitas Air Minum Isi Ulang pada Depot Air Isi Ulang di Desa Saentis Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang .....	543
SN24.077_ Penggunaan Teknologi Pintar pada Kurikulum Merdeka di SDN Kecamatan Hamparan Perak.....	551
SN24.078_ Penerapan Teknologi Bioproses Bahan Pangan Lokal untuk Pembuatan Herbal Probiotik dalam Pakan Ternak Ruminansia di Desa Sambirejo Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat Sumatera Utara .....	557
SN24.079_ Pembuatan Desain Label dan Kemasan Pada UMKM Rumah Kue Ami di Desa Laut Dendang, Percut Sei Tuan.....	563
SN24.080_ Pendampingan Pembuatan Media Belajar Interaktif Berbasis Media Sosial pada Guru-Guru Smpn 4 Binjai .....	568

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024  
12 Desember 2024**

---

SN24.081_ Penguatan Kompetensi Profesional MGMP Bahasa Prancis Medan Dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Digital.....	573
SN24.082_ Meningkatkan Kompetensi Digital di Kabupaten Langkat: Kegiatan PKM Literasi Digital Di Desa Pematang Tengah.....	579
SN24.083_ Pendampingan Rintisan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Untuk Peningkatan Kualitas Literasi Masyarakat Pra-Sejahtera .....	590
SN24.084_ Pelatihan Guru: Menerapkan Teknik <i>Ice Breaking</i> untuk Membangun Koneksi Emosional Peserta Didik di SDN 105289 Kolam.....	598
SN24.085_ Pelatihan Media Ajar Interaktif <i>Wordwall</i> Berbasis Literasi Numerasi Di SDN 105290 Desa Kolam, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang .....	613
SN24.086_ Pelatihan Media Ajar Interaktif <i>Wordwall</i> Berbasis Literasi Numerasi Di SDN 105290 Desa Kolam, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang .....	620
SN24.087_ Pendampingan Siswa SMA untuk Pencegahan <i>Bullying</i> melalui Andung (Aplikasi Anti Perundungan) Di SMA Negeri 1 Lumban Julu Kabupaten Toba.....	627
SN24.088_ Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Berdiferensiasi pada Guru-Guru PJOK di Kabupaten Deli Serdang .....	637
SN24.089_ Pelatihan Penggunaan Aplikasi Temanbisnis untuk Meningkatkan Keterampilan Pembukuan UMKM Tempe .....	644
SN24.090_ Board Game : Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Kerjasama Anak Usia Dini.....	650
SN24.091_ Eksplorasi Manfaat Limbah Udang sebagai <i>Natural Flavoring</i> .....	656
SN24.092_ Pemberdayaan Petani Jamur Tiram melalui Diversifikasi Produk <i>Frozen Food</i> Berbasis Jamur Tiram dan Pemasarannya di Desa Sidodadi Kecamatan Batang Kuis ....	663
SN24.093_ Pendampingan Guru Penggerak dalam Pembuatan Bahan Ajar Bahasa Inggris dalam Memanfaatkan Teknologi <i>Artificial Intelligence</i> (AI) pada Kurikulum Merdeka	674
SN24.094_ Dampak Penggunaan Mesin Perajang Pisau Ganda terhadap Industri Keripik Ubi di Beringin Deli Serdang .....	681
SN24.095_ Strategi Minimalisasi Kesenjangan Peralatan dan Bahan Praktikum Laboratorium IPA Sekolah Menengah Pertama .....	686
SN24.096_ Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Membuat Media Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis E-Comic di Kabupaten Deli Serdang.....	694
SN24.097_ Pendampingan Pemanfaatan Computer-Based Test (CBT) untuk Meningkatkan Efisiensi Evaluasi Pembelajaran Di Yayasan Riad Madani .....	702
SN24.098_ Pendampingan Anak Dalam Belajar Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Ai <i>Curipod</i> Di Panti Asuhan Al Jamiyatul Lubuk Pakam .....	709

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024  
12 Desember 2024**

---

SN24.99_Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Guru di Sekolah Yapentra Kec.Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.....	713
SN24.100_Talent Identification pada Cabang Olahraga Atletik Nomor Lempar Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PASI) Provinsi Sumatera Utara .....	720
SN24.101_Pendampingan Merancang Kurikulum Responsif Teknologi dan Pengembangan Kompetensi Digital dan Penguatan P5 Bagi Guru-Guru SMK di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai .....	724
SN24.102_ Revitalisasi Pendidikan di Daerah Terpencil: Pendekatan Inovatif Pembelajaran di Sekolah Desa Kuala Beringin Kecamatan Kualuh Hulu Kabupaten Labuhanbatu Utara .....	735
SN24.103_ Pelatihan Komunikasi Bahasa Inggris Pelaku Wisata di Desa Wisata berbasis <i>Intercultural Communication</i> di Sanggar Lingkaran Desa Denai Lama Kec. Pantai Labu Kab. Deli Serdang .....	744
SN24.104_Pelatihan Pengembangan Modul Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi HOTS sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka bagi Guru IPA di Kab. Deli Serdang .....	750
SN24.105_Pembuatan dan Perancangan Rumpon Ikan Dasar pada Masyarakat Nelayan di Kelurahan Belawan 1 Kecamatan Medan Belawan.....	757
SN24.106_PKM Pemberdayaan Masyarakat Literat berbasis Potensi Lokal Desa Pematang Tengah Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat.....	765
SN24.107_Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Lingkungan Belajar Bagi Guru IPA di Kab. Deli Serdang .....	774
SN24.108_Mengatasi Tantangan Literasi Lingkungan Sekolah di Daerah 3T (Nias)	780
SN24.109_Pelatihan dan Pendampingan Penerapan Model Pembelajaran Case Method dan Team Based Project Terhadap Guru Sd Negeri 101807 Candirejo Deli Serdang dalam Rangka Meningkatkan Literasi Siswa di Era Kurikulum Merdeka .....	790
SN24.110_Pendampingan Pembentukan Komunitas Literasi Digital Bagi Guru dan Tutor dalam Upaya Pengembangan Proses Pembelajaran 5.0 di PKBM Walidayna Kecamatan Medan Marelan Kabupaten Kota Medan .....	798
SN24.111_Pemanfaatan Mekanisasi Mesin Pengering untuk Peningkatan Produktivitas UMKM Ikan Asin di Desa Belawan Bahari.....	804
SN24.112_Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Model dan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi di SD Swasta Valentine Deli Serdang .....	810



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

SN24.101\_Pendampingan Merancang Kurikulum Responsif Teknologi dan Pengembangan Kompetensi Digital dan Penguatan P5 Bagi Guru-Guru SMK di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai

## PENDAMPINGAN MERANCANG KURIKULUM RESPONSIF TEKNOLOGI DAN PENGEMBANGAN KOMPETENSI DIGITAL DAN PENGUATAN P5 BAGI GURU-GURU SMK DI KECAMATAN PERBAUNGAN, KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

R. Mursid<sup>1\*</sup>, Abdul Hasan Saragih<sup>2</sup>, Agus Junaidi<sup>3</sup>, Keysar Panjaitan<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan

\*Penulis Korespondensi: [mursid@unimed.ac.id](mailto:mursid@unimed.ac.id)

### Abstract

*Development of digital competence and strengthening P5. The resulting learning media products, as well as socializing, assisting, and accompanying various activities carried out. Partner problems include obstacles in implementing technology in integrating learning, digital skills to design a technology-responsive curriculum, and learning tools that support a technology-responsive curriculum. This assistance has succeeded in improving: (1) Teacher Understanding: Teachers have a better understanding of the concept of a technology-responsive curriculum, P5, and the importance of digital competence; (2) Digital Skills: Teachers are proficient in using Canva to create various interesting and interactive learning designs. (3) Creativity and Innovation: Teachers are more daring to experiment with various ideas and produce unique learning products; (4) Collaboration: The formation of an active learning community where teachers can share and learn from each other; and (5) Learning Quality: There has been an increase in the quality of learning in the classroom, marked by the use of more varied and interesting technology. The Community Partnership Program is carried out by the North Sumatra Province Vocational Teachers Association, which houses vocational high school teachers in North Sumatra, especially in Perbaungan District, Serdang Bedagai Regency.*

**Keywords:** *Digital Training, Pancasila Student Profile Strengthening Project, Competence, Teachers*

### 1. PENDAHULUAN

Semua aspek kehidupan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Dengan demikian, teknologi dapat membantu memenuhi dan memudahkan semua kebutuhan manusia, termasuk pakaian, makanan, papan, dan birokrasi. Dengan terus meningkatnya teknologi, selalu ada inovasi baru yang menunjukkan bahwa masyarakat telah memasuki era digital. Era digital adalah era di

mana kemajuan teknologi seperti sistem digital telah memudahkan segala aspek kehidupan manusia (Ma'rufah, 2022).

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, kebijakan diperlukan untuk penyelenggaraan sistem pendidikan, menurut Wahyuni (2022). Sistem kurikulum pendidikan harus diubah untuk mencapai minat tersebut. Kurikulum Indonesia telah berubah dari waktu ke waktu dan terus

meningkat. Hingga saat ini, kurang lebih sepuluh kali perubahan telah dilakukan pada sistem kurikulum kami. Menurut Lubaba & Alfiansyah (2022) ini tidak dapat dihindari karena bentuk pendidikan sebenarnya di Indonesia masih dalam tahap penajakan. Faktor-faktor ini termasuk pengaruh sosial budaya, sistem, politik, ekonomi, dan teknologi. Semua elemen pendidikan harus bekerja sama untuk sukses, selain kurikulum yang baik.

Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim, perubahan sekolah diperlukan untuk reformasi kebijakan pendidikan di Indonesia. Munculnya kurikulum merdeka adalah salah satu perkembangan yang signifikan. Kurikulum Merdeka, berdasarkan gagasan belajar bebas, mendorong pembelajaran yang sesuai dengan minat, gaya belajar, dan kemampuan siswa. Kurikulum ini juga memberikan ruang yang lebih luas untuk perkembangan karakter dan keterampilan dasar siswa (Saputra et al., 2022).

Untuk menerapkannya, Kurikulum merdeka merancang Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau P5. Ini dimaksudkan untuk meningkatkan karakter siswa dan mendorong mereka untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam Profil Pelajar Pancasila, yang dibangun berdasarkan standar kompetensi kelulusan (Kholidah et al., 2022).

Panduan pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, yang dibuat oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022) menyatakan bahwa Profil Pelajar Pancasila bertujuan untuk menjawab pertanyaan besar tentang profil (kompetensi) yang ingin dihasilkan oleh sistem pendidikan Indonesia. Untuk mencapai tujuan ini, Profil Pelajar Pancasila memiliki desain kompetensi yang melengkapi yang berfokus pada penanaman karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Salah satu metode untuk mencapai profil siswa Pancasila adalah P5, yang memberikan peserta didik kesempatan untuk "mengalami pengetahuan" sebagai proses pembentukan karakter dan kesempatan untuk

belajar dari lingkungan sekitar mereka. Dalam kegiatan P5 ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk mempelajari topik-topik penting seperti teknologi, perubahan iklim, kesehatan mental, kewirausahaan, budaya, dan kehidupan demokrasi. Mereka juga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan cara yang sesuai dengan tingkat dan kebutuhan belajar mereka. P5 diharapkan dapat mendorong siswa untuk berkontribusi pada lingkungan sekitarnya (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022).

Kegiatan P5 dapat menunjukkan minat peserta didik pada bidang tertentu, meningkatkan efikasi diri peserta didik, dan menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik terhadap pekerjaannya untuk proyek. Sebagai fasilitator, guru memainkan peran penting dalam pelaksanaannya. Kegiatan P5 dapat disebut sebagai penerapan pembelajaran berdiferensiasi karena peserta didik dapat meningkatkan keterampilannya untuk meningkatkan minat mereka. Kegiatan P5 juga meningkatkan kinerja siswa karena mereka dapat berbicara tentang proyek yang luar biasa dengan teman-temannya. P5 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk membuat proyek yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Saraswati et al., 2022).

Kemampuan untuk menggunakan teknologi digital secara percaya diri, kritis, dan bertanggung jawab dalam pengembangan dan komunikasi. Ini termasuk kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara aman dan beretika dalam situasi tertentu, seperti dalam proses pembelajaran. Literasi informasi dan data, komunikasi dan kerja sama, desain konten digital, pemahaman keamanan digital, masalah kekayaan intelektual, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis adalah semua contoh kompetensi digital (Shokaliuk et al., 2020).

Problem yang dihadapi guru selama revolusi industri 4.0 Masyarakat yang luas juga dipengaruhi oleh ketersediaan dan fleksibilitas informasi yang luas. Untuk tidak tertinggal dan menjawab tantangan dalam perkembangan global yang serba cepat,

kompetensi digital diperlukan (Fuaddudin, 2020). Guru membutuhkan aspek digital sebagai landasan informasi yang tepat dan akurat (keadaan yang sebenarnya), yang dapat mendukung proses pembelajaran (Silvana et al., 2019). Di era komputer dan internet, peran guru yang lebih besar diperlukan dalam proses pembelajaran.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, tim pengabdian ingin membantu menyelesaikan masalah mitra. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) keterbatasan dalam ketersediaan infrastruktur dan teknologi yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran; (2) kurangnya keterampilan digital yang diperlukan untuk merancang kurikulum yang responsif terhadap teknologi; (3) kurangnya sumber daya, termasuk buku pelajaran, materi ajar, dan perangkat pembelajaran, yang mendukung kurikulum yang responsif terhadap teknologi; dan (4) kurangnya integrasi antara kurikulum dan sumber daya yang tersedia.

## 2. METODE DAN METODE

Kegiatan akan dilakukan secara langsung melalui pertemuan tatap muka dengan protokol kesehatan yang ketat. Praktikum langsung dan ceramah digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Secara garis besar, implementasi digunakan sebagai solusi untuk masalah mitra, yaitu: (1) Memberikan sosialisasi pengembangan Kurikulum responsif teknologi; (2) Memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan pemanfaatan sumber belajar berbasis digital; dan (3) Menciptakan produk video pembelajaran, presentasi interaktif dalam pembelajaran dengan Canva sesuai dengan CP, TP dan ATP dalam pembelajaran Metode program ini mencakup: (1) analisis ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pengembangan dengan membuat Video pembelajaran interaktif berbasis digital, presentasi dengan Canva, dll.; (2) koordinasi tim pelaksana kegiatan dengan mitra untuk merancang model pelaksanaan kegiatan; dan (3) pelaksanaan kegiatan pelatihan atau workshop kepada mitra dalam membuat atau

mengembangkan Video pembelajaran interaktif berbasis digital, presentasi dengan Canva, dll.

Bagan 1 menunjukkan rute pelaksanaan kegiatan pelatihan canva



**Bagan 1.** Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan

Kegiatan pelatihan ini akan dilakukan dalam tiga tahap, yang meliputi:

1. **Tahap persiapan:** Kegiatan awal yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) meminta sekolah untuk memberikan izin untuk melakukan kegiatan workshop; (2) membuat proposal pengabdian kepada masyarakat dan menyiapkan pelatihan; dan (3) melakukan survei lapangan dan studi literatur. Survei lapangan adalah tahap penting dari pengabdian masyarakat. Survei lapangan dilakukan oleh tim pengusul (Solihin et al., 2021). Tujuan dari survey lapangan adalah untuk mengetahui kondisi lapangan saat ini dan masalah mitra melalui observasi dan wawancara mendalam dengan konsumen. Tim pengusul bekerja sama dengan mitra untuk berkolaborasi tentang masalah yang dihadapi mitra saat ini untuk melakukan perbaikan atau mengembangkan potensi mitra. Selain itu, tim pengusul juga membaca literatur untuk menemukan bahan penelitian tentang masalah mitra dan solusinya.
2. **Tahap pelaksanaan:** Pada tahap pelaksanaan ini, pemeriksaan terlebih dahulu dilakukan pada guru yang hadir. Proses Pelaksanaan Program/Kemitraan termasuk (1) Persiapan Alat dan Bahan; Mengakses Platform Canva dan membuat desain bahan ajar membutuhkan laptop atau komputer; (2) Jaringan Internet yang kuat diperlukan untuk mengakses bahan ajar berbasis canva; (3) Para peserta dapat menggunakan berbagai buku referensi

atau sumber lain untuk membuat bahan ajar berbasis canva; dan (4) Sebelum menggunakan bahan ajar berbasis canva, para peserta harus membuat registrasi terlebih dahulu.

Pada tahap inti ini, tugas-tugas terdiri dari:

**a. Pengenalan aplikasi Canva**

Tujuan dari kegiatan awal ini adalah untuk memberi tim pengabdian wawasan teoritis dan pengetahuan tentang aplikasi canva, khususnya untuk pembuatan media pembelajaran digital. Kegiatan ini bertujuan untuk mengajar guru tentang manfaat dan kelebihan aplikasi canva, termasuk pengenalan dan fiturnya untuk membantu memperkenalkan dan mengenalkan kepada mitra, terkait fitur dan fungsi yang ada di dalam platform canva. sehingga mitra akan paham tentang apa saja yang dapat dilakukan pada platform canva. selanjutnya pada tahap pelatihan atau demonstrasi, tim pengabdian memberikan dan mempraktikkan secara langsung cara kerja atau pembuatan bahan ajar berbasis canva.

**b. Pelatihan dan pembimbingan pembuatan media pembelajaran digital.**

Dalam kegiatan ini, panitia mengajarkan dan membimbing peserta untuk membuat media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Canva. Diharapkan bahwa peserta akan dapat membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Hal ini dilakukan untuk membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Pada tahap pembuatan bahan ajar berbasis canva ini, mitra diminta untuk membuat contoh desain atau bahan ajar berbasis canva yang sudah diajarkan oleh mitra. Namun, bahan ajar ini harus sesuai dengan mata pelajaran yang dipegang oleh

masing-masing mitra sehingga lebih mudah bagi mereka untuk membuat bahan ajar interaktif berbasis canva. Pada tahap ini, mitra mulai melakukan kegiatan pembuatan bahan ajar dengan menggunakan canva secara rutin.

**3. Tahap Monitoring dan Evaluasi Program**

Menurut Suprono dan Asmawati (2019), monitoring dan evaluasi merupakan langkah penting dalam menjalankan program. Tujuan dari monitoring dan evaluasi ini adalah untuk mengetahui apakah hasil program kegiatan mengalami perubahan. Tim Pengusul melibatkan mitra mereka untuk melaksanakan kegiatan evaluasi yang telah disepakati dari perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Kegiatan evaluasi ini mencakup penggunaan bahan ajar berbasis canva dan hasilnya terhadap pembelajaran sebelumnya atau setelah program.

Evaluasi program hasil pelatihan dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan, pemanfaatan dan pengembangan pada: pendampingan dan pelatihan terhadap pengembangan kurikulum responsif pada masing-masing CP, TP dan ATP; pelatihan dan pendampingan terkait pemanfaatan sumber belajar berbasis kontekstual dan yang by design maupun by utility dalam pembelajaran; pelatihan dan pendampingan penggunaan platform modern melalui aplikasi belajar.ac.id dan googleclassroom, edmodo; pelatihan dan pendampingan dalam membuat video pembelajaran, presentasi interaktif dalam pembelajaran dengan Canva; dan pelatihan dan pendampingan P5 tentang kewirausahaan; kebermanakmukaaan; dan budaya kerja secara konkrit terhadap kebutuhan masyarakat dan industri. Proses evaluasi ini menjadi tolak ukur sejauh mana mitra dapat menyerap dan mempraktekan semua materi dalam kegiatan

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024**

pendampingan program pengembangan yang telah dilaksanakan.

Program Kemitraan memiliki keberlanjutan yang diaplikasikan oleh mitra ke depannya dalam kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun di luar jam sekolah di SMK.

Adapun Diagram Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat, sebagai Berikut :



**Gambar 2.** Metode Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Analisis data tentang pemahaman canva guru didasarkan pada instrumen pemahaman guru. Penilaian produk dilakukan melalui lembar angket yang diisi oleh guru dan responden. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui seberapa baik guru memahami penggunaan canva. Dengan menggunakan skala likert, skor untuk masing-masing indikator dihitung. Untuk melakukan analisis pemahaman, langkah-langkah berikut digunakan: untuk setiap item yang dijawab, diberikan skor yang sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), dan sangat tidak baik (1). Untuk menghitung skor total untuk semua indikator, digunakan persamaan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

P = Persentase nilai kepraktisan

F = Perolehan skor

N = Skor ideal

Menentukan kriteria pemahaman terhadap penggunaan canva. Berikut pada Tabel 4.

**Tabel 1.** Distribusi Hasil Analisis Pemahaman Tentang Canva

No	Interval Mean Skor	Interval Presentasi	Kriteria
1	4,20-5,00	84% - 100%	Sangat Baik
2	3,40-4,19	68% - 83%	Baik
3	2,60-3,39	52% - 67%	Cukup Baik
4	1,80-2,59	36% - 51%	Kurang Baik
5	1,00-1,79	20% - 35%	Sangat Tidak Baik

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Para peserta diberi kuesioner baik sebelum maupun sesudah pelatihan. Kuesioner pra pelatihan dikirim secara online melalui formulir Google Form. Kuesioner terdiri dari empat pertanyaan, yaitu satu pertanyaan tentang identitas dan tiga pertanyaan tentang pengetahuan sebelumnya tentang aplikasi Canva. 21 tenaga pengajar mengisi kuesioner ini.

**Tabel 2.** Pertanyaan yang diajukan yaitu terkait pengetahuan responden tentang aplikasi canva

No	Pengetahuan Responden Tentang Aplikasi Canva	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	<b>Pengenalan Canva:</b>			
	Mengetahui aplikasi canva	2,35	47,0	Kurang Baik
	Pernah menggunakan canva	2,64	52,8	Kurang Baik
	Sudah mengetahui aplikasi canva	2,52	50,4	Kurang Baik
	Menggunakan Canva dalam kegiatan belajar	2,83	56,6	Baik
	Penggunaan Fitur Canva	2,14	42,8	Kurang Baik
2	<b>Pengembangan Kompetensi:</b>			
	Canva sebagai media pembelajaran	2,43	48,6	Kurang Baik
	Meningkatkan kompetensi digital guru dengan menggunakan Canva	3,21	64,2	Cukup Baik
	Mengembangkan kreatifitas guru dalam penggunaan	3,43	68,6	Cukup Baik

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024**

No	Pengetahuan Responden Tentang Aplikasi Canva	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kriteria	bermanfaat bagi guru karena banyak guru yang belum pernah menggunakan aplikasi Canva dan mengalami kesulitan dalam penggunaannya atau bahkan tidak tahu tentangnya. Akibatnya, pelatihan ini sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan teknologi dalam pembelajaran berbasis IT.
3	fitur dan aspek lain dari Canva	3,53	70,6	Cukup Baik	Setelah mengikuti pelatihan, guru merasa terbantu karena dapat dengan mudah membuat media pembelajaran lebih inovatif, menarik, dan menyenangkan. Pesan yang disampaikan oleh peserta pelatihan tentang cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran adalah bahwa mereka berharap waktu mereka di kelas akan menjadi lebih atraktif, efektif, dan kreatif lagi.
	Terbantukan dengan adanya tutorial atau komunitas pengguna Canva			Cukup Baik	Peserta juga berharap dapat memperluas keterampilan mereka dalam penggunaan teknologi informasi.
	<b>Penerapan di Kelas:</b> Menggunakan Canva terhadap materi pelajaran sudah diterapkan	3,21	64,2	Cukup Baik	
	Melibatkan siswa dalam proses pembuatan desain di Canva	3,44	68,8	Cukup Baik	
	Penggunaan Canva di kelas dilakukan dan dapat diatasi masalah belajar	3,23	64,6	Cukup Baik	

Guru harus terampil dalam proses desain, implementasi, dan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen penting yang membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menghasilkan media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan (Mahardika dkk., 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat Maharuli dan Zulherman (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru membuat pelajaran lebih menarik dan kreatif.

Canva adalah salah satu alat yang dapat digunakan saat membuat media ajar karena menyediakan berbagai template presentasi yang dapat digunakan untuk presentasi pendidikan. Selain itu, canva juga mencakup berbagai poster, resume, spanduk, brosur, info grafis, grafik, atau pamflet (Resmini et al., 2021). Salah satu fitur gratis Canva, "Canva for Education", dapat digunakan oleh guru tanpa batas. Menurut Nurhayati dkk. (2022), Canva for Education memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Contoh canva, seperti PowerPoint, Poster, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), tersedia untuk guru untuk digunakan dalam presentasi mereka kepada siswa. Hasil survei pra-pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan ini akan

### 1. Sosialisai dan penyuluhan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi awal dengan Kepala Sekolah. Koordinasi kegiatan pengabdian masyarakat sebelum melaksanakan sosialisasi dan penyuluhan ada beberapa hal yang ditanyakan oleh pengabdi, sehingga ditemukan beberapa persoalan yang dialami oleh guru, yaitu (1) kesulitan merumuskan hasil analisis kebutuhan bahan ajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa belajar, (2) minimnya pengetahuan guru mengenai penulisan bahan ajar, (3) kesulitan mengawali menulis bahan ajar berbasis canva. Setelah melaksanakan koordinasi, para tim pengabdi melakukan sosialisasi yang diikuti 20 Guru SMK di kecamatan Perbaungan, Serdang Bedagai, Sumatera Utara.

Kegiatan pelatihan pada tanggal 4 juli 2023 yang diikuti oleh 20 guru. Pada tahap pelatihan dimulai dengan pembeiran materi oleh tim pengabdi, yaitu antara lain: (1) materi pertama tentang pemilihan materi bahan ajar; (2) materi kedua tentang pembuatan bahan ajar berbasis canva; dan (3) materi yang tentang desain dan layout bahan ajar.

Kegiatan pertama diawali dengan pemberian materi tentang pembuatan akun canva bagi para peserta. Kegiatan ini dilakukan agar peserta memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang berbagai macam

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024**

fitur yang ada di canva. Para peserta sangat antusias dan memperhatikan penjelasan para tim pengabdian. Dalam tahap ini terdapat interaksi Tanya jawab antara tim pengabdian dengan para guru.



**Gambar 2.** Pelatihan dan Pendampingan Guru-guru SMK di Perbaungan, Serdang Bedagai, Sumatera Utara

## 2. Praktik Pembuatan Bahan Ajar Interaktif berbasis Canva

Pelatihan dan pendampingan ini diperuntukkan bagi para guru SMK. Pelatihan dan praktik pembuatan bahan ajar berbasis canva diikuti oleh 20 guru. Sebelum pelaksanaan praktik pembuatan bahan ajar, para guru diminta untuk mempersiapkan materi atau tema yang akan dibuat. Ketika sudah dipersiapkan diawal, maka dalam pembuatan bahan ajar pun lebih mudah dan sudah terkonsep dengan baik. Materi yang disiapkan dalam praktik adalah materi yang sesuai dengan materi yang diajarkan didalam kelas.

Pada pembuatan bahan ajar interaktif ini, para guru dituntut untuk menghasilkan 6 slide bahan ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Para peserta dalam membuat bahan ajar interaktif selalu didampingi oleh tim pengabdian. Kegiatan pertama, pengabdian memberikan contoh audio visual berupa motion graphic yang telah dibuat sesuai dengan kompetensi peserta. Dalam pelaksanaan pelatihan ini dibagi menjadi 3 kelompok agar proses pelatihan menjadi maksimal. Masing-masing kelompok diminta untuk membuat 1 bahan ajar yang siap untuk dipresentasikan kepada peserta didik.

Setelah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis canva, sebagai upaya tindak lanjut dibuatkan group whatsapp sebagai bahan diskusi antar peserta apabila dalam pembuatan bahan ajar

mengalami kendala dan problematika. Para peserta yang mengikuti pelatihan dan pendampingan bahan ajar berbasis interaktif ini sangat antusias. Karena dalam proses pelaksanaan, banyak peserta yang sering bertanya ketika mengalami kendala atau problematika dalam mengoperasikan platform canva sehingga pemahaman akan muncul. Setelah para peserta mampu membuat dan mengoperasikan canva, diharapkan dapat diimplementasikan pada saat pembelajaran. Sehingga para peserta didik tidak merasa bosan saat menerima materi dari para guru. Selain itu, bahan ajar presentasi yang diajarkan dapat digunakan para peserta untuk melakukan perekaman suara sehingga materi dapat dibagikan kepada para peserta didik, dan guru tidak harus berada di tengah-tengah siswa saat mempelajari materi



**Gambar 3.** Kegiatan Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan Sumbar belajar dengan Aplikasi Canva.

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024**

### 3. Monitoring dan Evaluasi

Tujuan dari pelaksanaan Evaluasi pada program melalui pendampingan dan monitoring, untuk mengetahui bentuk pelatihan bagaimana meningkatkan hasil pembuatan bahan ajar dan mengukur kemajuan kegiatan yang telah dilaksanakan, dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam proses evaluasi serta memberikan penilaian atas semua proses kegiatan setelah melakukan monitoring



**Gambar 3.** Kegiatan Pendampingan, Monitoring Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Canva

Pada tahap terakhir, para guru diminta untuk mengumpulkan hasil praktik pembuatan bahan ajar berbasis canva yang telah diberikan pemahaman dan penyuluhan sebelumnya. Pada kegiatan ini, para guru juga diminta untuk mempresntasikan dan mengoperasikan bahan ajar berbasis canva yang sudah dibuat. Kemudian tim pengabdian memerikan evaluasi dan tanggapan terhadap hasil desain yang sudah dibuat dan dipresntasikan.

Pelaksanaan pendampingan dan pelatihan Canva bagi guru-guru. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program pelatihan, mengidentifikasi kendala

yang dihadapi guru, dan mendapatkan masukan untuk perbaikan di masa mendatang.

**Tabel 3.** Mengevaluasi efektivitas program pelatihan dengan aplikasi Canva

No	Pengetahuan Responden Tentang Aplikasi Canva	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	<b>Tingkat Kepuasan:</b> Seberapa puas Anda dengan materi pelatihan Canva	3,54	70,8	Baik
	Seberapa jelas materi pelatihan Canva yang Disampaikan	3,62	72,4	Baik
	Apakah materi pelatihan Canva relevan dengan kebutuhan Anda	3,73	74,6	Baik
	Apakah waktu yang dialokasikan untuk pelatihan Canva sudah Cukup	3,56	71,2	Baik
2	<b>Penguasaan Materi:</b> Seberapa yakin Anda dalam menggunakan fitur-fitur dasar Canva	3,87	77,4	Baik
	Apakah Anda dapat membuat desain sederhana menggunakan Canva	3,21	64,2	Baik
	Apakah Fitur Canva sulit Anda pahami	3,23	64,6	Baik
3	<b>Penerapan di Kelas:</b> Apakah Anda sudah mencoba menerapkan Canva dalam pembelajaran	3,34	66,8	Baik
	Apakah materi pelajaran Anda gunakan dengan Canva	3,42	68,4	Baik
	Apakah ada kendala apa yang Anda hadapi dalam menerapkan Canva	3,55	71	Baik
4	<b>Manfaat Pelatihan:</b> Manfaat apa yang Anda dapatkan dari pelatihan Canva	3,68	73,6	Baik
	Apakah pelatihan Canva membantu meningkatkan kualitas Anda	3,64	72,8	Baik
	Apakah Anda merekomendasikan pelatihan Canva kepada rekan guru	3,97	79,4	Baik
5	<b>Observasi</b> Peserta aktif bertanya selama sesi pelatihan	3,65	73	Baik
	Peserta dapat mengikuti praktik secara mandiri	3,43	68,6	Baik
	Peserta dapat menyelesaikan tugas yang diberikan	3,56	71,2	Baik
	Peserta memberikan masukan yang konstruktif	3,44	68,8	Baik

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024**

No	Pengetahuan Responden Tentang Aplikasi Canva	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kriteria
6	<b>Keberhasilan Pelatihan: Peningkatan pengetahuan:</b> Peserta dapat menjelaskan konsep dasar Canva dan mengoperasikan fitur-fitur utamanya	3,76	75,2	Baik
	<b>Perubahan sikap:</b> Peserta memiliki minat yang lebih tinggi dalam menggunakan Canva dan melihat manfaatnya dalam Pembelajaran	3,87	77,4	Baik
	<b>Penerapan dalam pembelajaran:</b> Peserta secara aktif menggunakan Dalam membuat materi pembelajaran melibatkan siswa	3,69	73,8	Baik
	<b>Peningkatan kualitas pembelajaran:</b> Terjadi peningkatan kualitas materi pembelajaran setelah peserta menggunakan Canva	3,89	77,8	Baik

Dalam pembuatan bahan ajar interaktif berbasis canva ini, para guru menunjukkan pemahaman 80%. Nilai rata-rata tes awal dan akhir, yang masing-masing mencapai 62,50 dan 85, menunjukkan bahwa guru lebih memahami platform canva. Oleh karena itu, guru mampu membuat bahan ajar dengan menggunakan platform canva. Setelah para guru memahami dan mampu membuat bahan ajar interaktif berbasis canva, maka aplikasi ini justru akan mampu menunjang dalam proses pembelajaran dengan materi apapun.

Hasil dan luaran yang dapat dicapai dari pendampingan merancang kurikulum responsif teknologi dan pengembangan kompetensi digital guru melalui pelatihan Canva.

1. Peningkatan Pemahaman Konsep: Guru memiliki pemahaman yang lebih baik tentang: (1) Kurikulum responsif teknologi: Bagaimana mengadaptasi kurikulum agar relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa; (2) Pentingnya kompetensi digital guru: Keterampilan apa saja yang dibutuhkan guru untuk menghadapi era

digital; (3) Konsep P5: Bagaimana mengintegrasikan proyek penguatan profil pelajar Pancasila ke dalam pembelajaran.

2. Peningkatan Keterampilan Digital: (1) Guru mahir menggunakan Canva untuk membuat berbagai macam desain pembelajaran, seperti presentasi, infografis, poster, dan lainnya; (2) Guru mampu memilih fitur-fitur Canva yang sesuai untuk kebutuhan pembelajaran; (3) Guru dapat mengintegrasikan desain Canva ke dalam berbagai platform pembelajaran.
3. Perubahan Sikap terhadap Teknologi: (1) Guru lebih terbuka dan antusias dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran; (2) Guru merasa percaya diri untuk bereksperimen dengan berbagai alat dan platform digital.
4. Perubahan Praktik Pembelajaran: (1) Guru mulai merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan desain Canva; (2) Guru lebih sering melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kreatif; (3) Guru mampu membuat materi pembelajaran yang lebih visual dan mudah dipahami siswa.
5. Terbentuknya Komunitas Belajar: (1) Guru aktif berbagi pengalaman dan ide melalui forum diskusi atau grup online; (2) Terjalin kerjasama antara guru dalam mengembangkan materi pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ditujukan terutama kepada guru yang mulai menggunakan media pembelajaran digital. Mengajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis canva dapat membantu mereka mendesain media pembelajaran yang menarik. Proses pelatihan ini dilakukan melalui tahap pengenalan, pelatihan, dan evaluasi. Pendampingan dan pelatihan Canva telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan kualitas pembelajaran. Namun, keberhasilan program ini harus terus dijaga dan ditingkatkan melalui berbagai upaya yang

berkelanjutan. Dengan dukungan dari semua pihak, diharapkan program ini dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Pendampingan ini telah berhasil meningkatkan: (1) Pemahaman Guru: Guru memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep kurikulum responsif teknologi, P5, dan pentingnya kompetensi digital; (2) Keterampilan Digital: Guru mahir menggunakan Canva untuk membuat berbagai desain pembelajaran yang menarik dan interaktif; (3) Kreativitas dan Inovasi: Guru lebih berani bereksperimen dengan berbagai ide dan menghasilkan produk pembelajaran yang unik; (4) Kolaborasi: Terbentuknya komunitas belajar yang aktif di mana guru dapat saling berbagi dan belajar; dan (5) Kualitas Pembelajaran: Terjadi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, ditandai dengan penggunaan teknologi yang lebih variatif dan menarik.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami Ucapan rasa syukur tak terhingga kepada seluruh Guru SMK Di kecamatan Perbaungan, Serdang Bedagai Sumatera Utara dan Dana PNBP Universitas Negeri Medan Tahun Anggaran 2024 Sesuai dengan Surat Keputusan Rektor Unimed No. 00300/UN33/KPT/2024 Tanggal 22 Maret 2024 atas kesempatan yang diberikan waktu untuk kami dalam melaksanakan kegiatan pengabdian di tempat ini serta keramahan, kerjasama, dan dukungan yang telah kami terima selama waktu kami di sini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi. [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1679308669\\_manage\\_file.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1679308669_manage_file.pdf)

Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi:*

*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162–169. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>

Kholidah, L. N., Winaryo, I., & Inriyani, Y. (2022). Evaluasi Program Kegiatan P5 Kearifan Lokal Fase D di Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7569–7577. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4177>

Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembentukan karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 687–706. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.576>

Mahardhani, A. J. (2020). JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan (Print) Menjadi Warga Negara yang Baik pada Masa Pandemi Covid-19: Perspektif Kenormalan Baru. *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 65–76. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp65-76>

Ma'rufah, A. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Digitalisasi Pendidikan. *EDUKASIA : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 17–29. <http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/62>

Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343.

**Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Universitas Negeri Medan Tahun 2024**

---

- <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas/siliwangi/article/view/6859/2593>
- Saputra, I. G. P. E., Sukariasih, L., & Muchlis, N. F. (2022). Penyusunan Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Menggunakan Flip Pdf Profesional Bagi Guru SMA Negeri 1 Tirawuta: Persiapan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 5, 1941–1954.
- Saraswati, D. A., Sandrian, D. N., Nazulfah, I., Abida, N. T., Azmina, N., Indriyani, R., Suryaningsih, S., Usman, & Lestari, I. D. (2022). Analisis Kegiatan P5 di SMA Negeri 4 Kota Tangerang sebagai Penerapan Pembelajaran Terdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 185–191. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.578>
- Shokaliuk, S. V., Bohunencko, Y. Y., Lovianova, I. V., & Shyshkina, M. P. (2020). Technologies of distance learning for programming basics on the principles of integrated development of key competences. *CEUR Workshop Proceedings*, 2643, 548–562. <https://ceur-ws.org/Vol-2643/paper32.pdf>
- Silvana, H., Rullyana, G., & Hadiapurwa, A. (2019). Kebutuhan Informasi Guru Di Era Digital: Studi Kasus Di Sekolah Dasar Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 40(2), 147–158. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v40i2.454>
- Solihin, D., Ahyani, A., Karolina, K., Pricilla, L., & Octaviani, I. S. (2021). Pelatihan pemasaran online berbasis digital untuk meningkatkan penjualan bisnis online pada umkm di desa cicalengka kecamatan pagedangan kabupaten tangerang. *Dedikasi Pkm*, 2(3), 307–311.
- Suparno, S., & Asmawati, L. (2019). Monitoring dan Evaluasi Untuk Peningkatan Layanan Akademik dan Kinerja Dosen Program Studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).
- Wahyuni, W. R. (2022). Perencanaan Penerapan Modul Kegiatan P5(Kewirausahaan), pada Fase B di SDN Banjarejo 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1626–1634. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY