



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

LPPM

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

12 DESEMBER 2024

Tema :
*"Mengembangkan Potensi
Masyarakat melalui Karya Akademisi
dan Program Kemitraan Bersama
Perguruan Tinggi"*

Penerbit :



CV.Kencana Emas Sejahtera



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

**Penerbit
CV.Kencana Emas Sejahtera**

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

TIM PENYUSUN

Penasehat

Prof. Dr, Baharuddin, ST., M.Pd (Rektor Unimed)

Prof. Dr. Syawal Gultom, M.Pd (Senat Unimed)

Panitia Pelaksana

Ketua : Dr. Hesti Fibriasari, M.Hum

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

Bendahara : Lia Maharani Lubis, S.Pd

Reviewer

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

Choms Gary Ganda Tua Sibarani, S.E., M.Si,Ak., CA.

Khairul Usman, S.Si., M.Pd.

Satria Mihardi, S.Pd., M.Pd.

Tuti Hardianti, S.Pd.,M.Pd.

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 rahmat-Nya 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 Syuaib, 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.

LPPM Unimed

DAFTAR ISI

TIM PENYUSUN	iii
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
SN24.013_ Pendampingan Komunitas Gen-Z Tanjungbalai dalam Meningkatkan Produk Life Skill Pelepah Rumbia	113

SN24.014_Optimalisasi Produksi Dan Promosi Opak Singkong di Desa Dalu 10 B Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.....	120
SN24.015_ Pendampingan Menulis Puisi dengan Hypnosis untuk Menstimulasi Imajinasi Siswa.....	125
SN24.016_Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (Sac) Bagi Guru Sds Bakti 1 Medan	132
SN24.017_Pembinaan Program Kegiatan Belajar Masyarakat Melalui Produksi Sabun Aroma Therapy Sarang Burung Walet - Eco Enzim Di Desa Terjun Kecamatan Medan Marelan	140
SN24.018_ Pelatihan Dan Pembuatan "Hansika" Lokasi: Dusun I Desa Naga Kesiangan, Kecamatan Tebing Tinggi, Kabupaten Serdang Bedagai	144
SN24.019_Pemanfaatan Starlink untuk Meningkatkan Konektivitas dan Percepatan Administrasi serta Pelayanan Desa di Nagori Siporkas.....	153
SN24.020_Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis <i>Integrated Language Skills</i> di Sekolah Dasar.....	160
SN24.021_Peningkatan Kompetensi Guru melalui <i>Workshop</i> Pembelajaran Pembangkit Listrik Tenaga Surya di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang	166
SN24.022_Pengembangan Desa Wisata Saentis Berbasis Sosial-Budaya Lokal Melalui Pengembangan Desain Komunikasi Visual, Manajemen Usaha dan Branding Image Wisata	173
SN24.023_Pelatihan Dan Pendampingan Keripik Tempe Chips Melalui Implementasi Mesin Teknologi Tepat Guna Bagi Umkm Di Kecamatan Medan Area, Kota Medan..	180
SN24.024_ Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Siswa Dan Guru dalam Belajar Mengajar	187
SN24.025_Penerapan Mesin Otomasi Pemotong Kerupuk Ikan Rucah pada Kelompok IRT Produktif di Kelurahan Sirantau Kota Tanjungbalai	196
SN24.026_Optimalisasi Budidaya Kepiting Bakau melalui Teknologi <i>Recirculating Aquaculture System</i> (RAS) sebagai Solusi Inovatif dan Berkelanjutan.....	202
SN24.027_Pelatihan Pengelolaan Manajemen Laboratorium dan Optimalisasi Mutu Pelaksanaan Praktikum Kimia di SMAS Cerdas Murni Medan	210
SN24.028_ Pendampingan Pengembangan Tambak Silvofishery di Desa Dogang Kabupaten Langkat dalam Mewujudkan <i>Sustainable Development Goals</i>	215
SN24.029_Training Industri Simulasi Jaringan Voice Over Internet Protocol (VOIP) Dengan Cisco Packet Tracer di SMKS Muhammadiyah 9 Medan	223
SN24.030_Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Kurikulum Merdeka Di SMPN 14 Binjai	229

SN24.031_ Upaya Percepatan Literasi Digital melalui Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Android	237
SN24.032_ Pendampingan Guru-Guru IPAS SMP dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Wordwall di Desa Sidikalang Kecamatan Sidikalang Kabupaten Dairi	241
SN24.033_ Implementasi Energi Matahari untuk Penerangan Jalan dan Fasilitas Umum di Desa Cinta Damai Kecamatan Percut Sei Tuan	248
SN24.034_ Peningkatan Efisiensi Biaya Perkebunan Jeruk melalui Penerapan Sistem Penyiraman Tanaman Berbasis Listrik di Desa Bagot Raja Kabupaten Simalungun	256
SN24.035_ Pendampingan Pengembangan Pemasaran Produk UMKM Keripik Kentang “Kriken” Bu Fifin	261
SN24.036_ Implementasi Teknologi Mesin Penggiling untuk Peningkatan Produksi Terasi Kelompok Usaha Lestari di Kelurahan Belawan I Kecamatan Medan Belawan	266
SN24.037_ Aplikasi Kemasan <i>Vacuum Sealer Chamber</i> untuk Meningkatkan Kualitas dan Keamanan Produk Pangan Pada Wirausaha Al Baroqah di Kota Kabanjahe	273
SN24.038_ Penerapan Teknologi Light Trap untuk Pengendalian Hama Padi di Desa Petumbukan Sumatera Utara	280
SN24.039_ Pemanfaatan Pekarangan Sekolah Sebagai Taman Tanaman Obat Keluarga di SMP Hidayatul Islam Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang	287
SN24.040_ Penguatan Kompetensi dalam Penguasaan Materi Kultur Jaringan Bagi Guru SMP di Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang	293
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	300
SN24.042_ Pendampingan Pembelajaran Grammatik Bahasa Jerman Berbasis Media <i>Kahoot</i> bagi Siswa Kelas XI SMA N 11 Medan	310
SN24.043_ Pemanfaatan Augmented Reality pada Pembelajaran Bahasa Prancis Di SMA Negeri 19 Medan.....	315
SN24.044_ Peningkatan Mutu Kualitas Guru Sekolah Dasar Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Class Point</i> Melalui PKM di Kabupaten Deli Serdang	321
SN24.045_ Pendampingan Ibu Rumah Tangga dalam Mengolah Tanaman Rempah menjadi Serbuk Minuman Tradisional di Desa Sei Buluh Kabupaten Serdang Bedagai	330
SN24.046_ Pengembangan Media Visual untuk Edukasi Kesehatan di Pukesmas Jati Makmur Binjai Utara	336
SN24.047_ <i>Ear Tag Secure Qr Code</i> Terintegrasi Silembu.Com Untuk Peternakan Sapi Di Desa Tanjung Gusta, Deli Serdang	343

SN24.048_ Studi Analisis Strukturalisme Genetik pada Cerpen Berlatar Sumatera Utara Bagi Guru SMP Negeri 15 Medan	349
SN24.049_ Peningkatan Mutu Hasil Produk Batik Cap Daerah Sumatera Utara melalui Moderniasi Peranti Produksi	359
SN24.050_ Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pola Busana Secara Komputerisasi Siswa Tata Busana SMKS Setia Budi Binjai.....	366
SN24.051_ Pemberdayaan Kader PKK Melalui Pelatihan Pengolahan Makanan Sehat menuju Desa Bebas Stunting.....	372
SN24.052_ Peningkatan Sarana dan Prasarana Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) di SMA Swasta Alwashliyah	380
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.....	385
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	392
SN24.055_ Penguatan Nilai Budaya melalui Pengembangan dan Pelatihan Seni Kepada Anak-Anak Dapur Karakter Tambak Bayan Desa Saentis Sumatera Utara.....	399
SN24.056_ Penguatan Nilai Budaya melalui Pengembangan dan Pelatihan Seni Kepada Anak-Anak Dapur Karakter Tambak Bayan Desa Saentis Sumatera Utara.....	405
SN24.057_ Pemanfaatan APE Berbasis Musik sebagai Terapi bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Yayasan Bina Ananda Mandiri Marelان	414
SN24.058_ Pembinaan Kondisi Fisik Jamaah Haji Usia Lansia pada Kelompok Bimbingan Ibadah Haji Kota Medan	422
SN24.059_ Pendampingan Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Tingkat Satuan PAUD di Kecamatan Binjai Utara.....	432
SN24.060_ Pendampingan <i>Talent Scouting</i> Guru Sekolah Luar Biasa Taman Pendidikan Islam dalam Penjaringan Atlet Disabilitas	437
SN24.061_ Penerapan Mesin Automatic Food Dehydrator sebagai upaya Peningkatan Mutu Alen-Alen	445
SN24.062_ Bimbingan Komunitas Guru PJOK pada Implementasi P5 Merdeka Belajar Berbasis Olahraga Tradisional	451
SN24.063_ Pendampingan Literasi Digital pada Guru di SMP Negeri 23 Medan	459
SN24.064_ Pemanfaatan Mekanisasi Mesin Pengering untuk Peningkatan Produktivitas UMKM Ikan Asin di Desa Belawan Bahari	463

SN24.065_Implementasi Sprayer Otomatis Tipe Sprinkler Berbasis IoT pada Pertanian Hortikultura di Desa Kolam	469
SN24.066_Penguatan Kompetensi Guru Teknik Elektronika Industri melalui Pelatihan Mikrokontroler dan IOT Berbasis Kurikulum Merdeka di SMKN 1 Bandar Masilam...	477
SN24.067_Pelatihan Pembuatan Bahan Pupuk dari Limbah Kotoran Kambing Menggunakan Mesin Penggiling di Desa Sumberejo Kecamatan Pagar Merbau	486
SN24.068_Inovasi Desain Batik Menggunakan Aplikasi Symsdraw dan Bantuan Symatrig di IKM Batik Sekar Najogi	492
SN24.069_Pendampingan Kepala Dusun dalam Penerapan Pengambilan Keputusan Berbasis Etnis di Desa Amplas Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang	502
SN24.070_Pendampingan Sekolah Sepak Bola (SSB) di Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai	508
SN24.071_Pemanfaatan Air Kelapa Tua sebagai Bahan Dasar Pembuatan Sirup di Desa Telaga Tujuh Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara	515
SN24.072_Pemberdayaan Kader Posyandu Dengan E-Booklet untuk Meningkatkan Kompetensi Edukasi ASI Eksklusif di Desa Sembah Baru Kecamatan Pancur Batu ...	520
SN24.073_Peningkatan Sarana dan Prasarana Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) di SMA Swasta Alwashliyah	532
SN24.074_Peningkatan Keterampilan Ibu-Ibu Balita dalam Mengolah Ikan Campur Menjadi <i>Frozen Food</i> di Desa Pon Kabupaten Serdang Bedagai	537
SN24.075_Efektivitas Pendampingan Aksi Nyata Platform Merdeka Mengajar di KKG Wilayah VI Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang	542
SN24.076_Standarisasi Kualitas Air Minum Isi Ulang pada Depot Air Isi Ulang di Desa Saentis Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang	550
rti dan dipahami. Setelah itu kegiatan penyuluhan ditutup dengan kegiatan foto bersama antara pemateri dengan peserta pengabdian masyarakat.	554
SN24.077_Penggunaan Teknologi Pintar pada Kurikulum Merdeka di SDN Kecamatan Hamparan Perak.....	558
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.....	564
SN24.079_Pembuatan Desain Label dan Kemasan Pada UMKM Rumah Kue Ami di Desa Laut Dendang, Percut Sei Tuan.....	570
SN24.080_Pendampingan Pembuatan Media Belajar Interaktif Berbasis Media Sosial pada Guru-Guru Smpn 4 Binjai.....	575

SN24.081_ Penguatan Kompetensi Profesional MGMP Bahasa Prancis Medan Dalam Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Digital	580
SN24.082_ Meningkatkan Kompetensi Digital di Kabupaten Langkat: Kegiatan PKM Literasi Digital Di Desa Pematang Tengah	586
SN24.083_ Pendampingan Rintisan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Untuk Peningkatan Kualitas Literasi Masyarakat Pra-Sejahtera.....	597
SN24.084_ Pelatihan Guru: Menerapkan Teknik <i>Ice Breaking</i> untuk Membangun Koneksi Emosional Peserta Didik di SDN 105289 Kolam	605
SN24.085_ Pelatihan Media Ajar Interaktif <i>Wordwall</i> Berbasis Literasi Numerasi Di SDN 105290 Desa Kolam, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang	620
SN24.086_ Pelatihan Media Ajar Interaktif <i>Wordwall</i> Berbasis Literasi Numerasi Di SDN 105290 Desa Kolam, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang	627
SN24.087_ Pendampingan Siswa SMA untuk Pencegahan <i>Bullying</i> melalui Andung (Aplikasi Anti Perundungan) Di SMA Negeri 1 Lumban Julu Kabupaten Toba	634
SN24.088_ Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Berdiferensiasi pada Guru-Guru PJOK di Kabupaten Deli Serdang	644
SN24.089_ Pelatihan Penggunaan Aplikasi Temanbisnis untuk Meningkatkan Keterampilan Pembukuan UMKM Tempe.....	651
SN24.090_ Board Game : Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Kerjasama Anak Usia Dini	657
SN24.091_ Eksplorasi Manfaat Limbah Udang sebagai <i>Natural Flavoring</i>	663
SN24.092_ Pemberdayaan Petani Jamur Tiram melalui Diversifikasi Produk <i>Frozen Food</i> Berbasis Jamur Tiram dan Pemasarannya di Desa Sidodadi Kecamatan Batang Kuis ...	670
SN24.093_ Pendampingan Guru Penggerak dalam Pembuatan Bahan Ajar Bahasa Inggris dalam Memanfaatkan Teknologi <i>Artificial Intelligence</i> (AI) pada Kurikulum Merdeka	681
SN24.094_ Dampak Penggunaan Mesin Perajang Pisau Ganda terhadap Industri Keripik Ubi di Beringin Deli Serdang.....	688
SN24.095_ Strategi Minimalisasi Kesenjangan Peralatan dan Bahan Praktikum Laboratorium IPA Sekolah Menengah Pertama	693
SN24.096_ Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Membuat Media Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis E-Comic di Kabupaten Deli Serdang	701
SN24.097_ Pendampingan Pemanfaatan Computer-Based Test (CBT) untuk Meningkatkan Efisiensi Evaluasi Pembelajaran Di Yayasan Riad Madani	709
SN24.098_ Pendampingan Anak Dalam Belajar Bahasa Inggris Melalui Aplikasi <i>Ai Curipod</i> Di Panti Asuhan Al Jamiyatul Lubuk Pakam	716

SN24.99_Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Guru di Sekolah Yapentra Kec.Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang	720
SN24.100_Talent Identification pada Cabang Olahraga Atletik Nomor Lempar Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PASI) Provinsi Sumatera Utara	727
SN24.101_Pendampingan Merancang Kurikulum Responsif Teknologi dan Pengembangan Kompetensi Digital dan Penguatan P5 Bagi Guru-Guru SMK di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai	731
SN24.102_ Revitalisasi Pendidikan di Daerah Terpencil: Pendekatan Inovatif Pembelajaran di Sekolah Desa Kuala Beringin Kecamatan Kualuh Hulu Kabupaten Labuhanbatu Utara	742
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	751
SN24.104_Pelatihan Pengembangan Modul Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi HOTS sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka bagi Guru IPA di Kab. Deli Serdang	757
SN24.105_Pembuatan dan Perancangan Rumpon Ikan Dasar pada Masyarakat Nelayan di Kelurahan Belawan 1 Kecamatan Medan Belawan	764
SN24.106_PKM Pemberdayaan Masyarakat Literat berbasis Potensi Lokal Desa Pematang Tengah Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat	772
SN24.107_Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Lingkungan Belajar Bagi Guru IPA di Kab. Deli Serdang	781
SN24.108_Mengatasi Tantangan Literasi Lingkungan Sekolah di Daerah 3T (Nias) ...	787
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	797
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	805
SN24.111_Pemanfaatan Mekanisasi Mesin Pengering untuk Peningkatan Produktivitas UMKM Ikan Asin di Desa Belawan Bahari	811
SN24.112_Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Model dan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi di SD Swasta Valentine Deli Serdang	817
SN24.113_Pemanfaatan Ipteks dalam Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Guru Paud di Desa Suka Makmur Kec. Sibolangit	824

SN24.113_Pemanfaatan Ipteks dalam Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Guru Paud di Desa Suka Makmur Kec. Sibolangit

PEMANFAATAN IPTEKS DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS GURU PAUD DI DESA SUKA MAKMUR KEC. SIBOLANGIT

Roni Sinaga^{1*}, Rizki Ramadhani², Artha Mahindra Diputera³, Rini Juliana Sipahutar⁴, Ellys Siregar⁵

Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
ronisinaga@unimed.ac.id

Abstrak

Program pelatihan keterampilan desain grafis bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Desa Suka Makmur bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dan menarik. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan sistematis dalam empat tahap: persiapan, pelaksanaan, simulasi manfaat, dan evaluasi. Pelatihan melibatkan penguasaan aplikasi Canva untuk desain sederhana dan Adobe Illustrator untuk kebutuhan yang lebih kompleks. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru PAUD mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis alat permainan edukatif, seperti Worldcube, yang memperkaya proses pembelajaran anak usia dini. Media ini terbukti meningkatkan antusiasme anak-anak, kemampuan mereka mengenal objek, memahami konsep dasar, dan berkomunikasi. Selain itu, pelatihan juga meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri guru PAUD dalam menciptakan media pembelajaran inovatif. Namun, beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat dan kebutuhan pelatihan lanjutan, tetap menjadi tantangan. Program ini tidak hanya memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran tetapi juga membuka peluang peningkatan profesionalisme dan kesejahteraan ekonomi guru PAUD melalui pemanfaatan keterampilan desain grafis. Dengan tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan dan penyediaan sarana yang memadai, program serupa dapat diadaptasi untuk mendukung kebutuhan pendidikan lainnya.

Kata kunci: *Desain Grafis, Guru PAUD, Media Pembelajaran, Pelatihan, Pendidikan Anak Usia Dini.*

Abstract

The graphic design skills training program for Early Childhood Education (PAUD) teachers in Suka Makmur Village aims to improve participants' competence in creating interactive and engaging learning media. This activity is carried out through a systematic approach in four stages: preparation, implementation, simulation of benefits, and evaluation. The training involves mastering the Canva application for simple designs and Adobe Illustrator for more complex needs. The training results show that PAUD teachers are able to produce learning media based on educational games, such as Worldcube, which enrich the learning process for early childhood. This media has been proven to increase children's enthusiasm, their ability to recognize objects, understand basic concepts, and communicate. In addition, the training also increased the creativity and

confidence of PAUD teachers in creating innovative learning media. However, several obstacles, such as limited equipment and the need for further training, remain challenges. This program not only has a positive impact on the quality of learning but also opens up opportunities for improving the professionalism and economic welfare of PAUD teachers through the use of graphic design skills.

Keywords: *Graphic Design, Early Childhood Teachers, Learning Media, Training, Education Early Childhood.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar anak sejak usia dini. Seiring dengan perkembangan era digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis desain grafis menjadi kebutuhan mendesak untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menarik. Namun, masih banyak guru PAUD yang menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi desain grafis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi di Desa Suka Makmur, Kecamatan Sibolangit, sebagian besar guru PAUD di wilayah ini belum memiliki keterampilan desain grafis yang memadai, sehingga berdampak pada rendahnya kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dan menarik. Faktor yang menghambat pengembangan media pembelajaran umumnya dikarenakan tidak mempunyai banyak waktu, kesulitan menggunakan alat editor digital, faktor umur, biaya yang cukup mahal, minimnya pengetahuan, dan terkendala jaringan (Pratiwi and Nugraheni 2022) padahal salah satu keterampilan guru pada masa kini adalah sebagai *designers* (González-Pérez and Ramírez-Montoya 2022).

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat dari Universitas Negeri Medan melaksanakan program pelatihan dan pendampingan intensif bagi guru PAUD. Program ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi desain grafis, seperti Canva dan Adobe Illustrator. Selain itu, program ini bertujuan mendorong kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif sekaligus memperkuat kolaborasi antara tim akademik dan lembaga pendidikan di desa tersebut.

Melalui kegiatan ini, diharapkan peningkatan kompetensi guru PAUD tidak hanya berdampak pada kualitas pembelajaran tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap kemajuan pendidikan anak usia dini di wilayah tersebut.

2. BAHAN DAN METODE

Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan sistematis yang terdiri atas empat tahap utama: persiapan, pelaksanaan, simulasi manfaat, dan evaluasi.

Pendekatan ini dirancang untuk memastikan pelatihan berjalan efektif dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan guru PAUD dalam bidang desain grafis.

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan analisis situasi dan identifikasi masalah bersama mitra untuk memahami kebutuhan serta merancang solusi yang relevan. Diskusi intensif dilakukan guna menyusun materi pelatihan berbasis aplikasi desain grafis, mulai dari tingkat dasar (Canva) hingga lanjutan (Adobe Illustrator). Selain itu, tim juga menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan, seperti perangkat komputer, perangkat lunak, dan ruang pelatihan yang memadai.

Tahap pelaksanaan mencakup beberapa sesi pelatihan yang dimulai dengan pengenalan Canva. Peserta diajarkan penggunaan fitur dasar, seperti pengelolaan template, elemen grafis, dan ekspor hasil desain. Selanjutnya, pelatihan berlanjut dengan penggunaan Adobe Illustrator, di mana peserta mempelajari keterampilan lanjutan, seperti pembuatan desain vektor, pengaturan warna, dan penggunaan fitur layer untuk mendukung ide kreatif yang lebih kompleks. Selama pelatihan, peserta diberikan kesempatan untuk praktik langsung dengan bimbingan fasilitator.

Setelah pelatihan, peserta memasuki tahap simulasi manfaat, di mana mereka diminta membuat media pembelajaran berbasis keterampilan yang telah diperoleh. Media ini kemudian diuji coba di kelas untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Hasil simulasi diamati dan didokumentasikan untuk memberikan umpan balik konstruktif kepada peserta.

Tahap evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk menilai setiap aspek kegiatan, mulai dari kelemahan hingga praktik terbaik yang ditemukan selama pelatihan. Data evaluasi dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi langsung terhadap hasil karya peserta serta implementasinya di kelas.

Melalui pendekatan ini, diharapkan para guru PAUD tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam desain grafis tetapi juga mampu mengintegrasikan hasil pembelajaran tersebut secara efektif ke dalam proses pengajaran, sehingga

meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara keseluruhan..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pelatihan keterampilan desain grafis bagi guru PAUD di Desa Suka Makmur telah sukses dilaksanakan melalui pendekatan sistematis yang mencakup empat tahap utama: persiapan, pelaksanaan, simulasi manfaat, dan evaluasi. Analisis awal menunjukkan bahwa mayoritas guru PAUD di wilayah tersebut belum memiliki keterampilan desain grafis yang memadai. Untuk itu, tim pelaksana menyusun kurikulum pelatihan berbasis aplikasi desain grafis, yaitu Canva untuk kebutuhan desain sederhana dan Adobe Illustrator untuk tingkat lanjut. Pelatihan difokuskan pada pembuatan poster, lembar kerja interaktif, serta bahan ajar visual lainnya yang relevan dengan pembelajaran anak usia dini.

Pada tahap simulasi manfaat, guru PAUD menerapkan keterampilan desain grafis yang telah diperoleh dengan mengintegrasikan hasil karya mereka ke dalam media pembelajaran berbasis alat permainan edukatif bernama *Worldcube*. *Worldcube* adalah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu anak-anak belajar melalui kombinasi elemen visual dan fisik. Para guru memanfaatkan desain grafis berupa gambar hewan, angka, huruf, dan elemen tematik lainnya sesuai dengan materi pembelajaran. Desain tersebut kemudian dicetak dan diaplikasikan pada sisi-sisi *Worldcube*, menciptakan alat yang menarik secara visual dan edukatif.

Implementasi media ini memberikan dampak positif pada pembelajaran. Misalnya, anak-anak diajak untuk mengenal hewan dan habitatnya dengan mencocokkan gambar hewan dengan nama dan habitatnya. Aktivitas lain, seperti kreativitas cerita, melibatkan anak-anak dalam mendengar cerita singkat berdasarkan gambar di *Worldcube*, melatih imajinasi, pemahaman cerita, dan kemampuan berkomunikasi. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya meningkatkan antusiasme anak-anak dalam belajar, tetapi juga menunjukkan peningkatan pada kemampuan mereka dalam mengenal objek, memahami konsep dasar, dan berkomunikasi. Selain itu, program ini juga berhasil meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri guru PAUD dalam menciptakan media pembelajaran inovatif melalui keterampilan desain grafis yang telah mereka kuasai.



Gambar 1. Foto bersama peserta kegiatan

Kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis guru PAUD, terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penggunaan Canva sebagai aplikasi sederhana terbukti efektif dalam mengatasi keterbatasan teknis peserta, seperti minimnya pengalaman desain dan perangkat yang tersedia. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Gehred 2020) dan (Pedroso et al. 2023), yang menyatakan bahwa Canva adalah platform ideal untuk desainer pemula karena kemudahannya. Selain itu, pengenalan Adobe Illustrator memberikan nilai tambah bagi peserta yang ingin mengembangkan karya desain lebih kompleks. Hal ini mendukung temuan (Hoppe 2020), yang menyebutkan bahwa aplikasi ini sangat fleksibel dan cocok untuk desainer tingkat lanjut. Implementasi media pembelajaran hasil pelatihan menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar anak usia dini. Desain visual yang menarik mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif, sebagaimana disampaikan oleh (Hapsari and Zulherman 2021) dan (Bua 2022) bahkan dalam pemanfaatannya desain grafis mampu memberikan penguatan karakter siswa (Rina et al. 2020) dan kreatifitas siswa (Lisnawita and Van FC 2020) Namun, tantangan yang dihadapi menunjukkan perlunya tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan dan penyediaan perangkat pendukung yang memadai. Program ini juga membuka peluang bagi guru PAUD untuk meningkatkan profesionalisme dan kesejahteraan ekonomi (Ljajić and Bektović n.d.) mereka melalui keterampilan desain grafis, seperti yang diuraikan oleh (Marhamatunnisa et al. 2023). Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain media pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran anak usia dini. Dengan tindak lanjut yang terencana, program serupa dapat diadaptasi untuk mendukung kebutuhan pendidikan lainnya.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan program pelatihan keterampilan desain grafis bagi guru PAUD di Desa Suka Makmur berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Melalui pendekatan bertahap, kegiatan ini memberikan penguasaan dasar aplikasi Canva untuk kebutuhan sederhana dan Adobe Illustrator untuk desain yang lebih kompleks. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru PAUD mampu mengintegrasikan desain grafis ke dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya relevan secara estetika tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif. Program ini juga membuka peluang tambahan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan profesional yang dapat dimanfaatkan secara ekonomis, seperti menciptakan produk desain digital untuk kebutuhan pendidikan maupun komersial. Namun, beberapa

tantangan masih dihadapi, seperti keterbatasan waktu dan perangkat pendukung, yang menjadi bahan evaluasi untuk pelatihan lanjutan. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa pelatihan tingkat lanjut, pendampingan berkelanjutan, dan penyediaan sarana yang lebih memadai untuk mendukung keberlanjutan program ini. Secara keseluruhan, program ini memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini dan mendukung profesionalisme guru PAUD melalui pemanfaatan teknologi desain grafis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Negeri Medan (UNIMED) atas dukungan penuh dalam bentuk pendanaan melalui program PNPB Tahun Anggaran 2024.

DAFTAR PUSTAKA

Bua, Mety Toding. 2022. "Efektivitas Media Animasi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):3594–3601.

Gehred, Alison Paige. 2020. "Canva." *Journal of the Medical Library Association: JMLA* 108(2):338.

González-Pérez, Laura Icela, and María Soledad Ramírez-Montoya. 2022. "Components of Education 4.0 in 21st Century Skills Frameworks: Systematic Review." *Sustainability* 14(3):1493.

Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5(4):2384–94.

Hoppe, Jason. 2020. *Adobe Illustrator*. Vol. 3. Rocky Nook, Inc.

Lisnawita, Lisnawita, and Lucky Lhaura Van FC. 2020. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa." *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4(2):231–35.

Ljajić, Samir, and Džemil Bektović. n.d. "Impact of Graphic Design in Improving of Economic Effects in Transition Countries."

Marhamatunnisa, Marhamatunnisa, Saraka Saraka, Hepy Tri Winarti, and Muhamad Alisalman. 2023. "The Dampak Pelatihan Desain Grafis Bagi Peserta Pelatihan Di LKP Cendana Kota Samarinda." *Kompetensi* 16(1):1–6.

Pedroso, John Erwin, R. V. S. SULLEZA, Keith Hae Moon C. FRANCISCO, Ayya Jade O. NOMAN, and Chynna Althea V MARTINEZ. 2023. "Unlocking the Power of Canva: Students' Views on Using the All-in-One Tool for Creativity and Collaboration." *Journal of Digital Learning and Distance Education* 2(2):443–61.

Pratiwi, Yani, and Aninditya Sri Nugraheni. 2022. "Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di SD/MI." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(5):1479–90.

Rina, Nofha, Jenny Suminar, Ninis Damayani, and Hanny Hafiar. 2020. "Character Education Based on Digital Comic Media."

LPPM

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN



ISBN 978-634-7059-03-1



9 786347 059031