

SEMINAR NASIONAL PKM

"INOVASI TEKNOLOGI UNTUK PEMBERDAYAAN
KOMUNIKASI MENYONGSONG KESEJAHTERAAN MELALUI
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI BERBASIS SOLUSI"

5 NOVEMBER 2025

PENULIS:
PESERTA SEMINAR NASIONAL PKM 2025



SEMINAR NASIONAL PKM

**"INOVASI TEKNOLOGI UNTUK PEMBERDAYAAN
KOMUNIKASI MENYONGSONG KESEJAHTERAAN MELALUI
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI BERBASIS SOLUSI"
5 NOVEMBER 2025**

Penulis

Peserta Seminar Nasional PKM 2025



Penerbit

**CV. Kencana Emas Sejahtera
Medan
2026**

SEMINAR NASIONAL PKM

**“INOVASI TEKNOLOGI UNTUK PEMBERDAYAAN
KOMUNIKASI MENYONGSONG KESEJAHTERAAN MELALUI
IMPLEMENTASI TEKNOLOGI BERBASIS SOLUSI”
5 NOVEMBER 2025**

**©Penerbit CV. Kencana Emas Sejahtera
All right reserved
Anggota IKAPI
No.030/SUT/2019**

**Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang
Dilarang mengutip atau memperbanyak
sebagian atau seluruh isi buku tanpa
izin tertulis dari Penerbit**

**Penulis
Peserta Seminar Nasional PKM 2025
Editor
TIM CV. KES**

**Diterbitkan pertama kali oleh
Penerbit CV. Kencana Emas Sejahtera
Jl.Letda Sujono Gg. Langsung No. 16 Medan
Email finamardiana3@gmail.com
HP 082182572299 / 08973796444**

**Cetakan pertama, Februari 2026
x + 748 hlm; 21 cm x 29,7 cm
ISBN: 978-634-7059-62-8**

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan izin-Nya buku artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun sebagai bagian dari upaya tim penyusun untuk memberikan kontribusi ilmiah, khususnya dalam bidang kajian yang relevan dengan tema yang diangkat. Melalui berbagai artikel yang terangkum di dalam buku ini, diharapkan dapat memperluas wawasan dan memperkaya khasanah pengetahuan pembaca.

Proses penyusunan buku ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu, tim penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua kontributor, rekan sejawat, serta pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan masukan selama penyusunan buku ini. Semoga kehadiran buku artikel ini menjadi sumber inspirasi dan referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa, dosen, peneliti, serta masyarakat luas.

Akhir kata, tim penyusun menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan demi penyempurnaan karya-karya berikutnya.

Selamat membaca.

Tim Penyusun



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendampingan Kelompok Usaha Galansia Dalam Meningkatkan Kapasitas Produksi Dan Pemasaran Melalui Penerapan Teknologi Tepat Guna Dan optimalisasi Sosial Media Marketing Di Desa Sait Buttu Saribu	1
Pemberdayaan Peternak Breeding Domba Desa Bandar Silou Kecamatan Bandar Masilam Kabupaten Simalungun.....	8
Optimalisasi Pengelolaan Administrasi Dan Informasi Ditingkat Dusun Dengan Pemanfaatan Aplikasi My Dusunku Di Kabupaten Deli Serdang.....	13
Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Bagi Guru Di Sd Negeri 104201 Kolam.....	21
Optimalisasi Gaya Belajar Siswa Untuk Pembinaan Membaca Dan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas 7 Smp Negeri 8 Medan	27
Pendampingan Pengembangan Dan Pemanfaatan Sistem 'Mathmaster': Aplikasi Web Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Dan Berhitung Anak Di Sd Upt Negeri 060819 Dalam Mendukung Pembelajaran Steam	31
<i>Cyber Security Training</i> Dan Sertifikasi Kompetensi Skema Implementasi Dan Mitigasi Serangan Siber <i>Distributed Denial Of Service</i> (Ddos) Untuk Membangun Talenta Digital Unggul Di Smk Budi Utomo Dalam Upaya Mendukung Keamanan Data Nasional.....	37
Optimalisasi Produksi Getah Gambir Dengan Mesin Ttg Pengepress Dan Desain Kemasan Di Desa Salak Ii Kabupaten Pakpak Bharat.....	45
Peningkatan Literasi Digital Guru Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Augmented Reality</i>	53
Pemberdayaan Ibu Rumah Tangga Dalam Pengolahan Limbah Sayur Keluarga Menjadi Pupuk Organik Di Desa Denai Kuala Kabupaten Deli Serdang.....	58
Implementasi Alat Monitoring Sistem Deteksi Dini Bencana Banjir Dengan Sensor Berbasis Iot Untuk Masyarakat Aliran Sungai Deli Kelurahan Pekan Labuhan.....	64
Pendampingan Pengemasan Produk <i>Virgin Coconut Oil</i> (Vco) Pada Masyarakat Desa Telaga Tujuh, Kabupaten Deli Serdang.....	70
Pemberdayaan Kelompok Wanita Tani Usahanta Dalam Pengembangan Usaha Kopi Melalui <i>Digital Marketing</i> Dan Legalitas Usaha.....	74

Optimalisasi Usaha Umkm Palm Sugar Dengan Menggunakan Mesin Ttg Penepung Gula Semut Di Desa Teluk Bakung	83
Peningkatan Efisiensi Produksi Pasca Panen Melalui Inovasi Mesin Perontok Padi Pada Kelompok Wanita Tani Dame Ukur Di Kabupaten Pakpak Bharat	91
Teacher Mentoring Program In The Utilization Of <i>Liveworksheet</i> As A Learning Media At Sd Negeri 044852 Bukit Village Karo Regency	100
Pendampingan Kelompok Usaha Kerupuk Cumi Untuk Meningkatkan Kapasitas Produksi Melalui Penggunaan <i>Escuder Machine</i> Di Desa Manunggal Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang	105
Pendampingan Posyandu Lansia Dalam Pengembangan Kewirausahaan Sebagai Penguatan Kapasitas Dimensi Profesional Vokasional Di Kelurahan Payaroba Kota Binjai.....	113
Implementasi Pelatihan Pangkas Rambut Pria Teknik <i>Shears Work</i> Berorientasi Kebutuhan Industri Barber	121
Pemberdayaan Ibu Menyusui Dalam Peningkatan Self-Efficacy Melalui Program Breastfeeding Nutrition Empowerment (Bne) Di Desa Tanjung Anom.....	126
Penggunaan Rak Pengukus Model Vertikal Dalam Meningkatkan Produksi Opak Berkah Di Dusun Sekip I Desa Candirejo Kecamatan Biru-Biru Kabupaten Deli Serdang	135
Peningkatan Kesadaran Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pengolahan Sampah Organik Melalui Produksi Eco Enzyme Pada Sdn 106826 Sidodadi Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang.....	144
Optimalisasi Pengelolaan SampahOrganik Rumah Tangga Dengan Wadah Bertingkat Yang Bernilai Guna	150
Peningkatan Mutu Kualitas Guru Sekolah Dasar Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (Ai) Di Sdn 106162	156
Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Proyek Produksi Sabun Cair Bagi Santri Tahfidz Baitusy Syakirin	163
Peningkatan Mutu Pembelajaran Berbasis Inklusif Dalam Mendukung Kurikulum Merdeka Belajar Di Upt Spf Sdn 104202 Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.....	172
Peningkatan Mutu Pembelajaran Berbasis Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Paud Cempaka Desa Pantai Labu Pekan Kecamatan Pantai Labu	179
Implementasi <i>Pop Up Book</i> Sebagai Media Visual Interaktif Pada Siswa Ra Nadhira Asy Syafa	185

Pemberdayaan Literasi Digital Di Era Society 5.0: Pendampingan Siswa Dalam Menggunakan E-Library Di Smk Swasta Teladan Sumatera Utara 2.....	190
Pendampingan Karang Taruna Melalui Ecological Citizenship Sebagai Upaya Mewujudkan Wisata Edukasi Di Prima Wisata Desa Selemak Kabupaten Deli Serdang.....	195
Pendampingan Sekolah Lansia Mandiri Standar 2 Sebagai Upaya Meningkatkan Ketahanan Keluarga Lansia Di Kelurahan Medan Petisah Tengah Kota Medan.....	202
Pendampingan Pembuatan Barang Seni Etnis Melayu Berbasis Imbah Biota Laut Hasil Tangkapan Nelayan Bagi Para Ibu Rumah Tangga Di Desa Perupuk Kabupaten Batubara.....	210
Pelatihan Tata Rias Wajah Sehari-Hari Dengan Menggunakan <i>Magic Tool Flat Foundation Brush</i> Berbasis Pengenalan Kosmetik Halal Untuk Guru Khalilah Islamic Daycare, Paud & Tk.....	215
Penerapan . Pendekatan Ilmiah Dalam Pelatihan Kekuatan: Meningkatkan Pemahaman Personal Trainer Terhadap Teknik Latihan Dan Pemilihan Beban Di Family Gym	220
Pendampingan Penggunaan Media Metaverse Berbasis Multikultural Pada Tim Pengajar Dan Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Deli Serdang	227
Pendampingan Peningkatan Karakter Dan Kesehatan Santri Di Pondok Pesantren Melalui Permainan Bola Voli Mini Kecamatan Lima Puluh Pesisir Kabupaten Batubara.....	232
Peningkatan Produktivitas Peternak Ayam Melalui Penerapan Mesin Penetas Telur Di Huta Ii Sakhuda Bayu Kecamatan Gunung Malela Kabupaten Simalungun	238
Penerapan Mesin Peniris Minyak Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Aneka Produk Keripik	243
Implementasi Smart Library Dengan Teknologi Pemindaian Cepat Di Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan.....	248
Pemanfaatan Sampah Sebagai Bahan Bakar Kompor Dalam Efisiensi Energi Dalam Industri Rumah Tangga Kelurahan Tanah Enam Ratus Medan Marelan.....	254
Pendampingan Pelatih Sekolah Sepak Bola Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang	258
Penguatan Pembelajaran <i>Deep Learning</i> Bagi Guru Sd Sekawasan Medan Tembung	262
Pkm Alat Mesin Pencacah Rumput Multifungsi Untuk Pakan Ternak Pada Kelompok Ternak Mekar Jadi Di Nagori Sakhuda Bayu Kabupaten Simalungun	269
Literasi Teknologi Olahraga Mendukung Sdgs	273

Pendampingan Penyusunan Efl Teaching Materials Dan Teaching Strategy Pada Modul Ajar Kurikulum Merdeka Bagi Guru Smk Di Kota Binjai	280
Pendampingan Guru Smk Setia Budi Binjai Dalam Implementasi Pembelajaran Ekonomi-Akuntansi Berbasis Kurikulum Merdeka Di Kelas X	286
Optimalisasi Literasi Dan Numerasi Paud Berbasis Sdgs	292
Budidaya Lokan Menggunakan Keramba Tancap Untuk Meningkatkan Pendapatan Nelayan Miskin Di Danau Siombak, Kelurahan Paya Pasir, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan...	300
Pendampingan Pengembangan Sistem Informasi Untuk Monitoring Kehadiran Siswa Dan Guru Di Smp Kemala Bhayangkari 1 Medan	307
Optimalisasi Sistem Akuntansi Pada Dunia Usaha Dan Dunia Industri (Dudi) Bagi Guru Bidang Akuntansi Di Smk	314
Peningkatan Pemahaman Literasi Numerasi Pada Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Etnomatematika Di Sekolah Anak Muslim Mandiri.....	320
Peningkatan Kandungan Gizi Kerupuk Udang Kecepe Melalui Optimalisasi Produksi Pada Umkm Di Desa Sugiharjo Kabupaten Deli Serdang	325
Pendampingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Bagi Guru Ekonomi Di Smk.....	330
Pemanfaatan Teknologi Biochar Dalam Pengolahan Minyak Jelantah Untuk Meningkatkan Kualitas Kerupuk Udang Kecepe Produk Umkm Di Desa Sugiharjo	335
Pendampingan Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Bahasa Inggris Berbasis <i>Integrated Language Skills</i> Di Sekolah Dasar	341
Penerapan Teknologi Plts Dan Peningkatan Layanan Di Taman Baca Masyarakat Istiqomah Kelurahan Terjun Kecamatan Medan Marelan.....	346
Peningkatan Pengetahuan Umkm Oleh-Oleh Sarikaya Berastagi Menggunakan Aplikasi Pina.....	353
Penerapan Aplikasi Aws Berbasis Iot Untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Agronomis Di Perkebunan Kopi Desa Perteguhan.....	358
Peningkatan Kompetensi Guru Dan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Pembelajaran Stem Di Smp Negeri 29 Medan.....	363
Diversifikasi Produk Umkm Fried Chicken Arza Melalui Inovasi Kemasan Dan Digitalisasi Pemasaran.....	369
Pembinaan Ekstrakurikuler Cabang Olah Raga Cricket Bagi Siswa Sebagai Upaya Menghasilkan Atlet Muda Sumut Di Sma Swasta Mulia.....	374

Pendampingan Pembelajaran <i>Sprechen</i> Level A2 Berbasis Permainan Tradisional Bagi Siswa Kelas Xi Sma Negeri 5 Pematangsiantar	380
Pelatihan Budidaya Bibit Kentang G0 Menggunakan Aeroponik Screen House Pada Gapoktan Nilam Kota Medan	387
Pelatihan Pembukuan Menggunakan Aplikasi Catatan Keuangan Usaha Umkm Terhadap Kelompok Usaha Pengrajin Bambu.....	391
Improvisasi Musik Sebagai Media Emotional Healing Residen Di Panti Rehabilitasi Narkotika Yayasan Medan Plus	396
Optimalisasi Peran Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Autisme Melalui Teknik Music-Based Social Skills Di Slb Negeri Autis Sumatera Utara.....	402
Penguatan Perpustakaan Cahaya Mutiara Ilmu Sebagai Sentra Literasi Desa Ara Payung Kecamatan Pantai Cermin	409
Transformasi Pembelajaran Berbasis <i>Deep Learning</i> : Pendampingan Untuk Kkg Wilayah Vi Deli Serdang.....	429
Perancangan Dan Implementasi Alat Iot Untuk Pengendalian Hama Padi Dan Monitoring Cuaca Di Desa Denai Lama.....	437
Pelatihan Menggambar Pola Busana Berbasis Komputer Bagi Guru Dan Siswa Tata Busana Smk Swasta Gelora Jaya Nusantara	443
Pendampingan Kader Pkk Melalui Umkm Berbasis E-Commerce Sebagai Upaya Meningkatkan Pendapatan Ekonomi Keluarga Di Desa Kelambir Kabupaten Deli Serdang...	451
Pendampingan Kelompok Usaha Sijati Dalam Mengembangkanusaha Budidaya Jamur Tiram Di Desa Sait Buttu Saribu	458
Pelatihan Manajemen Laboratorium Dan Peningkatan Mutu Pelaksanaan Praktikum Di Sma Negeri 9 Dan Sma Negeri 16 Medan.....	463
Pemberdayaan Kelompok Usaha Happy Moms Di Nagori Sait Buttu Saribu.....	468
Peningkatan Pendidikan Berkualitas Dalam Mendukung <i>Sustainable Development Goals</i> (Sdgs) Di Desa Kolam Percut Sei Tuan	473
Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Artificial Intelligence Di Smk It Aisyiyah Medan	481
Tingkat Kepuasan Nasabah Bank Sampah Puri Zahara 2 Terhadap Sistem Pengelolaan Bank Sampah Berbasis Digital " <i>Ecobintech</i> "	488

Pengembangan Dan Pelatihan Sistem Informasi Pelayanan Dan Tata Kelola Sma Berbasis Website Dan E-Learning Di Medan Bagian Timur Kota Medan.....	496
Penerapan Teknologi Plts Dan Peningkatan Layanan Di Taman Baca Masyarakat Istiqomah Kelurahan Terjun Kecamatan Medan Marelan.....	504
Pengampingan Pengembangan Dan Pemanfaatan Aplikasi Penghubung Sekolah Dan Orang Tua Dalam Implementasi 7 Kebiasaan Hebat Di Smp 14 Binjai.....	511
Pelatihan Guru: Merancang Modul Pembelajaran Kreatif Dan Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Di Upt Spf Sdn 105289 Kolam.....	517
Optimalisasi <i>Healing Corner</i> Dan Program <i>Relaxed</i> Sebagai Pusat Dukungan Psikososial Untuk Meningkatkan Resiliensi Anak-Anak Korban <i>Bullying</i> Di Upt Spf Sdn 104201 Kolam	524
Inovasi Pojok Role Model Untuk Penguatan Karakter Disiplin, Tanggung Jawab Dan Menghormati Pada Siswa Upt Spf Sd Negeri 106813 Amplas.....	531
Penguatan Kapasitas Sekolah Dalam Meningkatkan Kesiapsiagaan Bencana Kebakaran Dan Gempa Bumi Di Sma Negeri 6 Medan Provinsi Sumatera Utara	537
Pendampingan Guru Pjok Dalam Pemanfaatan Instrumen Digital Di Kabupaten Serdang Bedagai	543
Peningkatan Daya Saing Industri Batik Cap Lokal Sumatera Utara Melalui Optimalisasi Alat Produksi	547
Pelatihan Guru Slb Tpi Medan Amplas Dalam Penguatan Organisasi Bocce.....	552
Pemanfaatan Dinding Sekolah Smp Hidayatul Islam Sebagai Media Edukatif Dan Produktif Untuk Berkebun Sayuran.....	557
Pembinaan Mgmp Seni Budaya Berbasis Talenta Sains Kesenirupaan (Sosiologi Seni) Di Kabupaten Deli Serdang Sumatera.....	561
Pelatihan Dan Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Dan Media Pembelajaran Digital Berbasis Case Method Bagi Guru Di Mgmp Fisika Sma Kabupaten Karo.....	569
Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Implementasi Trainer Sistem Kendali Berbasis Industri Di Smk Negeri 1 Merdeka Kabupaten Karo	579
Otomatisasi Penyiram Tanaman Hias Aglonema Pada Usaha Qal Plants	585
Inovasi Rasa Susu Kambing Sebagai Strategi Hilirisasi Produk Peternakan.....	590
Pelatihan Dan Pendampingan Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Seni Budaya Tingkat Smp Di Kota Tanjung Balai.....	600

Optimalisasi Kompetensi Guru Paud Dalam Pembelajaran Berbasis Aktivitas Fisik Untuk Stimulasi Motorik Kasar Anak.....	606
Pemanfaatan <i>Artificial Inteligence Phet Interactive Simulation</i> Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Mis Sholihin Tanjung Morawa.....	610
Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas <i>XI Sman 1 Barusjahe Menggunakan Aplikasi C'est Facile</i>	616
Optimalisasi Penggunaan Foam Roller Untuk Aktivasi Otot Pemain Sepakbola Generasi Inspiratif Karo Fc.....	625
Pendampingan Literasi Digital Sebagai Pembentukan Karakter Dan Identitas Diri Pada Siswa Di Sdn 104234 Medan Senembah	630
Solusi Terintegrasi Untuk Mengatasi Dampak Abrasi Pantai Melalui Pembangunan Tanggul Pemecah Gelombang Di Daerah Pesisir Kecamatan Teluk Mengkudu, Kabupaten Serdang Bedagai	635
Budidaya Lokan Menggunakan Keramba Tancap Untuk Meningkatkan Pendapatan Nelayan Miskin Di Danau Siombak, Kelurahan Paya Pasir, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan	643
Transformasi Produk Jamu Tradisional Melalui Pendekatan Edukasi Dan Teknologi	649
Kesiapan Guru Dalam Mengenali Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini	654
Pelatihan Strategi Pemasaran Digital Berbasis Media Sosial Untuk Penguatan Daya Saing Umkm Keripik Pisang Di Desaberingin.....	658
Integrasi Nilai Keagamaan Dan Ekonomi Syariah Dalam Pembentukan Koperasi Jamaah Masjid Taqwa Pasar Iv Desa Bandar Khalifah	663
Pelatihan Pengembangan Asesmen Diagnostik Berbasis It Bagi Guru Smp Di Kabupaten Karo	670
Pelatihan Guru Matematika Dalam Pengembangan Tpack Sebagai Implementasi Stem Di Kab. Deli Serdang.....	675
Pendampingan Guru- Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Kabupaten Karo.....	680
Kreasi Desain Batik Digital Melalui Pemanfaatan Fitur Kanvas Pada Ambatig	687
Penerapan Buku Digital 3d Sebagai Upaya Persiapan Ujian Delf B1 Di Sma Islam Plus Adzkia Medan.....	695
Pelatihan Strategi Pemasaran Digital Berbasis Media Sosial Untuk Penguatan Daya Saing Umkm Keripik Pisang Di Desa Beringin	701

Rekayasa Fotoperiodik Dengan Inovasi Teknologi Penerangan Led: Strategi Optimalisasi Pembunggaan Dan Panen Buah Naga Di Luar Musim Di Desa Simpang Empat.....	706
Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Elektronik Interaktif Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Negeri 028066 Kota Binjai	710
Peningkatan Pendapatan Kelompok Budidaya Ikan Melalui Inovasi Pakan Alami Dan Teknologi Pemeliharaan Modern Di Desa Baru Dusun 2, Kecamatan Batang Kuis	717
Pemanfaatan Energi Solar Sel Untuk Mendukung Kemandirian Energi Dan Aktivitas Produktif Masyarakat Di Desa Hasinggaan, Kabupaten Samosir.....	723
Upaya Penguatan Literasi Numerasi Siswa Smp Melalui Pembelajaran Mendalam Di Kabupaten Labuhanbatu Utara	730
Efektivitas Dan Kepuasan Layanan Pengabdian Pada Sman 18 Medan: Studi Kasus Implementasi Proyek Kreativitas Menuju Capaian Sdgs 4	738
Pemanfaatan Standar Operasional Prosedur (Sop) Berbasis Web Dalam Meningkatkan Kompetensi Perancangan Beton Di Smkn 2 Medan	743



PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN SPRECHEN LEVEL A2 BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BAGI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 5 PEMATANGSIANTAR

Surya Masniari Hutagalung¹, Ahmad Sahat Perdamean², Tanti Kurnia Sari³, Indah Aini⁴, Ryan Dallion⁵, Yulia Nadhira⁶, Rina Tiarnita⁷, Elvrida Simanjuntak⁸

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

* Penulis Korespondensi : suryamasniari@unimed.ac.id

Abstrak

Tulisan ini merupakan laporan hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan penulis dan tim dengan judul kegiatan, "Pendampingan Pembelajaran Sprechen A2 Berbasis Permainan Tradisional bagi Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Pematang Siantar". Bahan pembelajaran yang dibawakan terdiri dari tiga permainan, yaitu "Hutahuta", "Mencangkol" dan "Maronan". Pengabdian ini dilaksanakan dengan mengikuti lima langkah, yaitu (1) perencanaan, (2) sosialisasi, (3) penerapan permainan tradisional, (4) pendampingan, dan (5) evaluasi. Guru mitra terdiri dari dua orang guru bahasa Jerman di sekolah tersebut, dilibatkan sejak perencanaan telah matang dan dilakukan sosialisasi. Tiga permainan yang dibawakan, disesuaikan dengan tujuan dan tema pembelajaran yang diinformasikan oleh kedua mitra. Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi dengan dua cara, yaitu tes kemampuan berbicara sesuai tema dan menyebarkan angket respon siswa terhadap tiga permainan yang diterapkan. Hasil tes yang dilakukan menunjukkan ada peningkatan kemampuan berbicara, dimana sebanyak 27,77% siswa mendapat nilai sangat baik, 55,55% siswa memperoleh nilai baik, dan sebanyak 11,11% siswa mempunyai nilai cukup sedangkan 5,55% masih kurang nilainya. Hal ini merupakan peningkatan dibandingkan dengan hasil evaluasi guru yang menyebut, bahwa kemampuan siswa berbicara sangat kurang, karena belum berani menggunakan bahasa Jerman dalam percakapan sehari-hari. Hasil respon juga sangat positif yakni 94% siswa menjawab permainan yang digunakan sangat membantu dan 6% menjawab membantu dalam meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

Kata Kunci : Pembelajaran Sprechen, Permainan Tradisional

Abstract

This paper reports on the result of the author and team's community service project titled "Traditional Game Based Sprechen A2 Learning Assistance for Grade XI Students at SMA Negeri 5 Pematang Siantar". The educational materials had three games: "Maronan", "Mencangkol", and "HutaHuta". There were five steps to this community service, they are (1) Preparation, (2) Socialization, (3) Implementing of traditional game, (4) Assistance, (5) Evaluation. Two German teachers from the school were the partner teachers and were involved from the participation stages until the socialization phase was over. The three games that were offered were modified to meet the themes and learning goals that two pairs had suggested. At the end of the activity, a speaking test based on the theme and answer the questionnaire on how the students felt about the three games was done to evaluate this activity. The test result showed that speaking skills had gotten better with 27.77% of students got a very good score, 55.55% got a high score, 11.11% got an adequate score, 5.55% got a low score. The test result demonstrated an improvement in speaking abilities over what the teacher indicated which was the students' speaking skills were quite poor since they were afraid to use German in everyday conversation. The statistical response were also positive with 94% students indicating that the games were very helpful and 6% saying that the games helped them to improve their speaking skills.

Keywords : Learning Sprechen, Traditional Game

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jerman, di tingkat SMA merupakan salah satu langkah strategis untuk membekali siswa dengan kemampuan komunikasi global. Dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman, keterampilan berbicara (*Sprechen*) menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan ini tidak hanya menuntut penguasaan tata bahasa dan kosakata, tetapi juga kemampuan untuk menggunakan bahasa secara aktif dan kontekstual.

Data hasil Olimpiade Bahasa Jerman di tingkat provinsi selama dua tahun berturut-turut, SMA Negeri 5 Pematangsiantar berhasil menjuarai olimpiade Bahasa Jerman di tingkat Provinsi Sumatera Utara. SMA Negeri 5 Pematangsiantar berada di posisi kedua setelah SMA Negeri Matauli Pandan Sibolga. Namun, tim Sumatera Utara belum pernah berhasil menjuarai di tingkat nasional, dimana setiap pemenang akan dikirim ke Jerman. Maka provinsi Sumatera Utara hanya masih bisa berangan-angan saja. Belum berhasil mengirim tim terbaiknya ke tingkat internasional.

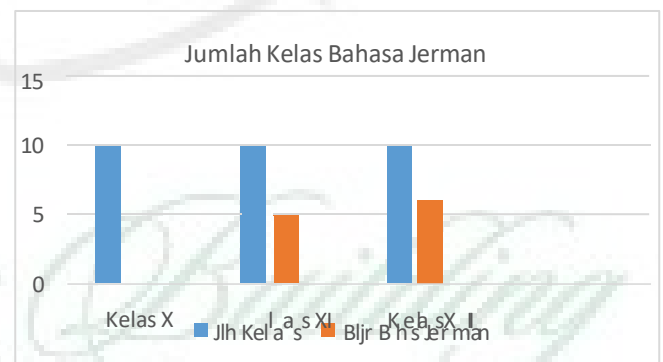
Pada olimpiade Bahasa Jerman tingkat regional di setiap provinsi, keterampilan yang diujikan adalah “membaca”, “menulis”, dan “mendengar”. Sedangkan di tingkat nasional, kemampuan berbicara bahasa Jerman juga diuji, dan sebagai penentu. Kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa SMA harus diperhatikan sejak awal, agar mampu membawa nama harum Sumatera Utara. Selain itu kemampuan berbahasa Jerman siswa SMA juga memang harus menjadi pusat perhatian guru-guru, karena dengan menunjukkan kemampuan berbicara walau secara sederhana, sudah dapat menunjukkan hasil pembelajaran.

Namun, berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 5 Pematangsiantar dan hasil wawancara dengan guru pengampu pembelajaran Bahasa Jerman, diperoleh informasi bahwa kemampuan berbicara siswa pada level A2 masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya kepercayaan diri siswa, minimnya kosakata yang dimiliki atau dikuasai siswa, interaksi dalam pembelajaran, serta metode pengajaran yang kurang menarik dan interaktif (Alzhanova et al ,2024, Rofi'i, 2023, Thamrin, 2022). Guru lebih fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran dan umumnya mengajarkan gramatik, sekali-sekali menulis surat. Namun untuk keterampilan berbicara belum maksimal, karena siswa kurang berminat dan sedikit ricuh ketika diajarkan berbicara bahasa Jerman. Hasilnya, banyak siswa merasa kesulitan untuk berbicara dalam bahasa Jerman. Jangankan berbicara untuk memulai saja tidak percaya diri. Hal ini disebabkan kurangnya penguasaan kosa kata Bahasa Jerman siswa.

Salah satu upaya untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta membangun suasana interaksi yang alami. Melalui permainan tradisional, siswa tidak hanya belajar kosa kata secara eksplisit, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbicara secara spontan dalam konteks yang relevan dan bermakna (Abdullah et al, 2024, Mujiburrohma, et al., 2023, Frimaulia et al, 2022).

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka pada level A2 sesuai dengan standar *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen (GER)*. Melalui program pengabdian masyarakat ini, tim memberikan pendampingan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar dalam pembelajaran *Sprechen* berbasis permainan tradisional. Sekolah ini sangat konsisten dengan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jerman, karena beberapa siswa mereka selalu berprestasi di bidang bahasa Jerman, seperti lomba baca puisi bahasa Jerman, lomba nyanyi bahasa Jerman, lomba cerdas cermat, dan lomba lain yang rutin dilakukan di Universitas Negeri Medan.

Data kelas sebagai gambaran profil pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 5 Pematangsiantar dapat digambarkan dalam tabel berikut.



Kelas X ada jumlah kelas 10, namun belum mendapat mata pelajaran bahasa Jerman. Hal ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa asing diperoleh pada kelas XI dan kelas XII. Sedangkan di kelas XI jumlah kelas ada 10, namun yang belajar bahasa Jerman ada lima kelas dan di kelas XII dengan jumlah kelas 10, yang belajar bahasa Jerman ada 6 kelas. Sesuai peminatan di kelas XII semakin meningkat.

Dengan jumlah kelas yang banyak seperti ini, sangat penting melakukan pendampingan pembelajaran bahasa Jerman, agar siswa semakin termotivasi dan mampu mencapai prestasi maksimal terutama di kompetensi yang sudah masuk lingkaran data puspresnas sejak tahun 2023 yakni Olimpiade Bahasa Jerman.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini perlu dilaksanakan, agar program yang direncanakan SMA Negeri 5 Pematangsiantar untuk mencapai prestasi dapat terwujud. Kemudian siswa yang belajar bahasa Jerman dapat menunjukkan hasil pembelajaran, seperti terampil berbahasa Jerman secara sederhana dengan baik dan benar. **Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, menumbuhkan rasa percaya diri, serta menciptakan pembelajaran bahasa Jerman yang lebih kreatif dan inovatif.** Secara spesifik tujuan utama pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah **untuk melakukan pendampingan pembelajaran *Sprechen* di mata pelajaran bahasa Jerman kelas XI di SMA Negeri 5 Pematangsiantar.** Dalam kegiatan pengabdian ini, diterapkan permainan tradisional yakni “Hutahuta”, “Mencangkol” dan “Maronan”, yang digemari di kalangan tua dan muda, lingkungan keluarga dan masyarakat. Permainan ini diadaptasi menjadi permainan kata bertema bahasa Jerman level A2. Permainan ini merupakan bagian penelitian yang dilakukan di tahun 2023, yang didanai PNPB Unimed. Kontribusinya terhadap sekolah adalah **agar dapat mendorong guru untuk melakukan karya inovatif dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal, seperti permainan tradisional.**

Setelah melakukan wawancara dan kesepakatan dengan mitra yaitu guru bahasa Jerman di SMA Negeri 5 Pematangsiantar, dan disetujui oleh Kepala Sekolah, maka permasalahan prioritas yang diselesaikan pada kegiatan pengabdian masyarakat adalah:

1. Rendahnya kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa SMA Negeri 5 Pematangsiantar
2. Rendahnya motivasi siswa dalam berbicara bahasa Jerman dan kurang percaya diri
3. Kurangnya variasi penyampaian materi pembelajaran terkait permainan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari

Dari keempat masalah prioritas tersebut, penulis menyusun solusi yang bisa menyelesaikan permasalahan di sekolah tersebut. Setelah melakukan kajian pustaka dan beberapa diskusi, maka permainan tradisional dapat menjadi solusi, dan mengacu pada hasil ujicoba di penelitian di tahun 2023, dimana permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa terutama pada penguasaan kosakata, sebagai dasar untuk kemampuan berbicara.

2. BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian dimulai dengan kesepakatan jadwal dengan pihak mitra yakni SMA Negeri 5 Pematangsiantar. Setelah penyesuaian jadwal, kegiatan utama dari tim abdimas adalah melakukan perencanaan, dimana tim akan mempersiapkan bahan-bahan dan perlengkapan yang akan digunakan selama kegiatan pengabdian. Sedangkan langkah berikutnya dilakukan di lokasi mitra yaitu SMA Negeri 5 Pematangsiantar dengan melakukan sosialisasi, lalu penerapan permainan tradisional, pendampingan dan evaluasi. Metode pelaksanaan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Tahap Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan melibatkan tim mitra, yakni kedua guru bahasa Jerman dan guru-guru lain yang tertarik mengikuti. Kemudian dilakukan penerapan permainan tradisional yakni “mencangkol”. Permainan ini sudah diadaptasi menjadi permainan kata bahasa Jerman namun dimainkan sesuai dengan permainan “mencangkol”. Penerapan ini dilakukan 1 kali saja, kemudian diteruskan oleh guru mata pelajaran. Kemudian di pertemuan berikutnya dilakukan pendampingan, yakni mengajarkan gurunya bagaimana cara mengembangkan permainan tradisional. Selain itu dilakukan pendampingan di kelas, dimana kembali diterapkan permainan tradisional dengan tema-tema yang berbeda. Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi dengan melakukan tes dan menyebarkan angket respon mahasiswa. Adapun bahan-bahan yang diperlukan untuk permainan “Mencangkol” adalah kartu-kartu yang terdiri dari kata-kata dengan tema berbeda-beda. Berikut contoh kartu untuk permainan “mencangkol” dengan tema “keluarga”.



Gambar 2.2. Contoh Kartu Permainan “Mencangkol”

Satu kali putaran permainan terdiri dari lima tema. Setiap tema disiapkan 10 kartu. Jadi jumlah kartu semuanya untuk sekali putaran sebanyak 50. Kartu-kartu tersebut dimainkan oleh 4 orang siswa. Ketika memulai permainan, setiap pemain mendapat kartu 10, dimana pemain mencari kata-kata yang berada dalam tema yang sama. Jumlah kartu yang sama dengan model 4-3-3. Siapa yang pertama kali berhasil mengumpulkan kata-kata yang sama sesuai tema, maka dialah yang menang. Untuk permainan “Hutahuta” yang artinya “Kampung-kampung” disiapkan kartu-kartu ungkapan dengan situasi berbeda-beda sebagaimana kegiatan di satu kampung, ada ungkapan-ungkapan terkait situasi kantor, situasi di sekolah, situasi di pasar, situasi di rumah, dan lain-lain. Kartu-kartu tersebut berisi dialog yang biasa diucapkan dalam situasi tertentu. Berikut contoh-contoh kalimat yang digunakan.



Gambar 2.3 Contoh Kartu Situasi di Kantor “Am Telefon”

Setiap kelompok mendapatkan satu kartu dengan situasi tertentu. Jumlah anggota kelompok tergantung pada jumlah personal yang ada dalam dialog. Kebanyakan dialog terdiri dari dua orang. Kartu ungkapan diberikan di awal, dan diberi kesempatan untuk menghafal lalu berdialog di depan kelas. Sesi pertama diberi kesempatan berkelompok di depan kelas, tanpa melihat

kartu ungkapan. Demikian diujicobakan secara bergantian.

Permainan tradisional lainnya adalah “Maronan”. Maronan adalah kegiatan berbelanja di pasar tradisional. Untuk permainan ini, diberikan kosakata dan ungkapan-ungkapan umum yang diberikan kepada semua siswa. Kosakata dan ungkapan tersebut sama untuk setiap kelompok, karena situasi yang dikondisikan adalah situasi di pasar. Adapun kosakata dan ungkapan yang harus dikuasai adalah:

Tabel 1. Kosakata dan Ungkapan dalam Permainan Maronan

Kosakata	Ungkapan
<i>teuer, billig, gut, besser, frisch, gross, klein</i>	<i>Das ist zu teuer</i>
<i>Der Markt, der Korb, die Waage, die Tüte, das Gemüse, der Fleisch, die Tomaten, der Fisch, der Obst, der Apfel, die Karotten, die Zwiebeln, die Eier, die Ananas, das Wechselgeld, das Gramm, das Geld, der Preis, ein halbes Kilo, das Stück, das Gewürz, das Pfeffer, das Salz, das Öl, der Reis,</i>	<i>Ich möchte das kaufen. Wie viel kostet das? Was kostet ein Kilo? Ich nehme das. Darf ich probieren? Kann ich mit Karte bezahlen? Ich bezahle bar Wiegen Sie bitte ab!</i>
<i>kaufen, einkaufen, Rabbat geben,</i>	<i>Ich möchte kaufen, Können Sie mir Rabbat geben?</i>

Ketiga bahan tersebut di atas digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 5 Pematangsiantar. Bahan-bahan tersebut dibuat dalam format kartu-kartu dan dibagi secara acak. Namun sebelumnya sudah diajarkan dan diarahkan situasi yang dikondisikan untuk permainan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dimulai dengan merencanakan kegiatan dengan melakukan diskusi sekaligus sosialisasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Jerman di SMA Negeri 5 Pematangsiantar. Kedua kegiatan ini dilaksanakan secara online. Melalui kegiatan tersebut diketahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan tema atau materi yang akan diajarkan sesuai Rancangan Pembelajaran atau RPP Mata Pelajaran Bahasa Jerman di sekolah tersebut. Pertemuan disusun sesuai jadwal mata pelajaran bahasa Jerman di kelas XII dan permainan yang diterapkan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang diacu adalah “siswa mampu menguasai kosaka pada level A2 terkait tema tertentu. Itulah sebabnya permainan “mencangkol” menjadi permainan pertama yang diterapkan. Guru mitra diberikan arahan dan petunjuk tentang permainan dan

bagaimana cara memainkannya. Guru mitra terdiri dari dua orang, sehingga sangat mudah untuk mengarahkan siswa di awal.

Pertemuan pertama di kelas tim abdimas langsung menerapkan permainan “mencangkol”. Pada awal pertemuan pembelajaran dipimpin oleh guru mitra dengan mengajarkan kosakata sehari-hari sesuai level A2, yang pertama dengan tema “*Familie*”. Tidak hanya kosakata saja, guru juga mengajarkan bagaimana bercerita tentang keluarga dalam bahasa Jerman secara sederhana. Kemudian dari cerita tersebut terlihat kendala kurangnya penguasaan kosakata terkait “*Familie*”.

Pertengahan pembelajaran guru mulai memainkan permainan “mencangkol”. Langkah pertama adalah membagi kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari empat orang. Lalu tim mitra memberi arahan cara memainkan kartu, dengan menyampaikan bahwa permainan tersebut sama dengan permainan “mencangkol” sebagaimana yang biasa dimainkan. Tetapi pada permainan ini gambar-gambar pada kartu mencangkol diganti dengan kosakata bahasa Jerman. Sama dengan permainan “mencangkol”, masing-masing pemain mencari kosakata yang sinonim atau satu rumpun. Satu kali permainan masing-masing peserta mengumpulkan tiga kelompok kosakata serumpun atau yang sinonim. Kepada masing-masing kelompok dibagikan satu set kartu untuk dimainkan oleh empat orang.

Siswa belum mampu bermain secara sportif pada putaran pertama, namun pada putaran berikutnya siswa makin paham dengan kosakata yang dimainkan. Sehingga pada putaran ketiga dan selanjutnya, siswa sudah bermain secara mandiri dan satu sama lain memberi semangat serta mengawasi permainan secara timbal balik.

Demikian juga pada permainan “Huta-huta” dan “Maronan”. Tim abdimas melakukan pendampingan, guru mitra bisa dengan cepat menerapkannya. Di setiap awal permainan, siswa dapat memahami apa yang akan dimainkan, karena permainan itu dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Pada permainan “Huta-huta” kartu permainan berisi tentang ungkapan sehari-hari yang biasa diucapkan siswa ketika beraktivitas. Misalnya ketika berada di sekolah atau kelas, ketika memasak, berbelanja, ketika berada di klinik kesehatan atau sedang berbicara dengan dokter. Ungkapan-ungkapan yang dilatihkan adalah ungkapan-ungkapan yang ada dalam berbagai situasi.

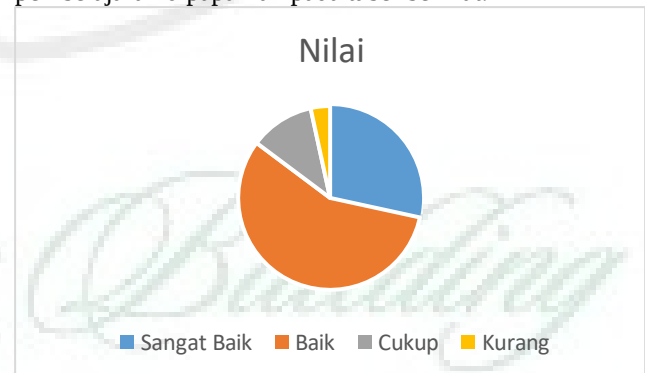
Permainan “Huta-huta” dapat dimainkan oleh banyak siswa. Oleh sebab itu kelas besar sangat dibutuhkan pada permainan ini. Kartu disiapkan dalam 10 situasi, yakni “in der Schule”, “beim Arzt”, “beim Kochen”, “im Urlaub”, “im Supermarkt”, “beim Essen”, “bei der Arbeit”, “beim Lernen”, “im Kino”, dan “in der Stadt”. Jika kelas besar, maka 10 situasi dapat dimainkan secara

serentak. Pada pelaksanaan di kelas ketika pengabdian ini dilakukan, hanya tiga situasi yang dimainkan dalam satu putaran. Siswa lain melihat sekaligus mengawasi jika terjadi kecurangan. Ungkapan-ungkapan yang diberikan di awal, harus dihapal dan berdialog dengan bebas namun dalam konteks yang tepat. Sehingga tim abdimas, guru mitra dan siswa berbagi untuk melihat kesalahan bahkan kecurangan jika terjadi. Sampai akhir permainan semua siswa bersemangat dan bergembira dalam memainkan berbagai situasi.

Demikian juga pada permainan ketiga yaitu “Maronan”. Kosakata pada permainan ini dilengkapi dengan kumpulan ungkapan-ungkapan yang digunakan ketika berbelanja. Ada banyak kosakata yang harus dihapal dan ungkapan-ungkapan seperti template pada saat berbelanja. Pada permainan ini siswa lebih antusias, karena kosakata terkait benda-benda yang digunakan sehari-hari diperoleh pada permainan ini. Seperti nama-nama buah, nama-nama sayur, ungkapan menanyakan harga, menawar, menyebut harga dan lain sebagainya yang sangat berguna dalam percakapan sehari-hari. Permainan terakhir ini mendapat respon yang sangat positif dari siswa dan selalu bersemangat ketika mendapat giliran bermain.

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi. Pada tahap ini dilakukan tes kemampuan berbicara di level A2 sesuai standar internasional dengan menggunakan instrument yang sudah valid. Hasil tes kemampuan berbicara pada akhir pertemuan dilakukan oleh guru mitra. Instrumen penilaian yang digunakan adalah instrumen penilaian yang digunakan oleh Goethe Institut dalam menilai kemampuan berbicara level A2. Instrumen penilaian ini juga digunakan oleh lembaga resmi lainnya dalam penilaian kemampuan berbicara A2.

Adapun nilai yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran dipaparkan pada tabel berikut.



Gambar 3.1. Hasil Nilai Siswa Setelah Menggunakan Permainan Tradisional

Grafik menunjukkan bahwa sebanyak 10 siswa memperoleh nilai sangat baik, 20 siswa mencapai nilai baik, 4 siswa memiliki nilai cukup, sedangkan 2 siswa memperoleh nilai kurang. Jika dibandingkan dengan

nilai sebelum penggunaan teknik permainan tradisional, maka hasil ini sudah sangat meningkat.

Demikian juga hasil respon siswa terhadap kebermanfaatan teknik permainan tradisional, diketahui bahwa 94% siswa mengatakan teknik permainan yang digunakan sangat membantu, dan 6% menyatakan teknik permainan tradisional membantu siswa dalam pencapaian kompetensi kemampuan berbicara, malah jadi sangat menguasai kosakata bahasa Jerman yang diajarkan gurunya.

Selain itu, bersama-sama dengan tim mitra dilakukan evaluasi pelaksanaan pengabdian masyarakat, dengan mengundang Kepala Sekolah. Hasil evaluasi terhadap semua proses pelaksanaan kegiatan pengabdian dijadikan masukan dan perbaikan di masa datang.

Kegiatan ini dipastikan keberlanjutannya, dengan melakukan koordinasi di bawah kegiatan Ikatan Guru Bahasa Jerman se Sumatera Utara, namun diawali pada MGMP Pematangsiantar. Dimana SMA Negeri 5 Pematangsiantar juga merupakan sekretariat IGBJI Pematangsiantar dan MGMP Kotamadya Pematangsiantar. Artinya peran SMA Negeri 5 Pematangsiantar dan guru bahasa Jerman di sekolah tersebut dapat menjalankan perannya sebagai mediator untuk guru-guru lainnya.

4. KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Pematangsiantar berjalan dengan baik dan lancar. Tim abdimas dan guru mitra dapat bekerjasama dengan baik, hal ini dibuktikan dengan pengarahan dan pembimbingan yang dilakukan dapat dilanjutkan oleh guru mitra dengan mengembangkan permainan tradisional lainnya dalam proses pembelajaran. Hal ini diketahui dengan semangatnya guru SMA Negeri 5 Pematangsiantar mengundang tim MGMP Cabang Pematangsiantar untuk menyebarkan informasi terkait teknik permainan berbasis kearifan lokal, yaitu permainan tradisional.

Simpulan dari hasil pengabdian ini adalah ditemukannya solusi terhadap masalah yakni berhasilnya teknik permainan tradisional diterapkan dengan baik pada siswa kelas XII SMA Negeri 5 Pematangsiantar. Selain itu teknik permainan yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa tersebut dengan jumlah 83%, menguasai bahasa Jerman di level A2 pada tema tertentu sesuai tujuan pembelajaran. Respon siswa juga sangat baik, terlihat dari hasil pengamatan tim selama penerapan teknik permainan tersebut, hampir semua siswa mengikuti dengan baik, 94% menyatakan bahwa teknik permainan yang digunakan sangat membantu mereka menguasai kosakata dan dapat mendongkrak rasa percaya diri untuk berbicara bahasa Jerman dengan baik, walau secara sederhana. Respon tersebut juga terlihat dari antusiasme

siswa dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun semua permainan dilakukan secara berkelompok, tidak ada yang terkesan bermain-main, malah dengan bersemangat secara tim untuk melakukan yang terbaik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik karena dukungan moril dan materil dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, tim abdimas mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Medan, Bapak Prof. Dr. Ir. Baharuddin, S.T., M.Pd.
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Unimed
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan
4. Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Pematangsiantar
5. Tim Mitra Guru Bahasa Jerman SMA Negeri 5 Pematangsiantar
6. Siswa-siswa Kelas XII SMA Negeri 5 Pematangsiantar
7. Dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terimakasih atas kerjasamanya.

Semoga kita semua semakin bersemangat untuk mengabdikan kepada masyarakat, bangsa dan negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Alzhanova, A., Mukhatbek, A., & Kuzembekova, Z. (2024). The Effect Of Vocabulary Mastery On English Speaking Skills . Jurnal Abai Universitas Pendidikan Nasional Kazakhstan,.
- Rofi'i, A. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Elemntaria Edukasi , 1895-1904.
- Thamrin, L. (2022). Penguasaan Kosakata Berbahasa Mandarin terhadap Capaian Standar HSK Level 4. Edukarif: Jurnal Ilmu Pendidikan , 7992-8001.
- Abdullah, A., Salleh, N. M., Noor, N., & Romli , T. R. (2024). Innovation of Traditional Games in Teaching and Learning Foreign Languages . Asian People Journal , 206-222.
- Frimaulia, S., & Sari , Y. (2022). Pengaplikasian Permainan Tradisional dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris . Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat , 88-99.
- Mujiburrohman, Nurjannah, Syafi'i, A. H., Sulaiman, A., Manses , I., & Zakiyyan, I. (2023). Permainan

Tradisional Kideng Sebagai Media Pembelajaran Bahasa
Arah . AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab

dan Pengajarannya , 260-272.





Penerbit CV. Kencana Emas Sejahtera
Jl. Letda Sujono Gg. Langsung No. 16 Medan
Email finamardiana3@gmail.com
HP 082182572299/ 08973796444

