

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 Marelau	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 Intelingence 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 Pembunggan 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



PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA TINGKAT SMP DIKOTA TANJUNGBALAI

Uyuni Widiastuti^{1*}, Sitti Rahmah^{2*}, Adina Sastra Sembiring^{3*}, Sugito^{4*}, Suharyanto^{5*}

Jurusan Sendrtasik/Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

* Penulis Korespondensi : uyunifbs@unimed.ac.id

Abstrak

Dalam era digital yang terus berkembang, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang mendesak, termasuk dalam pembelajaran Seni Budaya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan teknologi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Fokus utama kegiatan ini adalah memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada guru-guru SMP di Kota Tanjung Balai dalam memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital untuk mendukung proses pembelajaran Seni Budaya. Metode yang digunakan meliputi pelatihan langsung, pendampingan dan simulasi penggunaan media digital, serta monitoring dan evaluasi dalam mengimplementasikan perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21. Dengan adanya integrasi teknologi, pembelajaran Seni Budaya diharapkan mampu membangkitkan kreativitas siswa serta memperkuat pelestarian nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan yang lebih modern dan relevan terutama pada seni tradisi Kota Tanjungbalai.

Kata kunci: *Pelatihan, Pendampingan, Intergrasi, Teknologi, Seni Budaya*

Abstract

Currently, junior high school cultural arts teachers in Tanjungbalai still use conventional learning tools resulting in uninteresting learning and students are not creative in learning. The purpose of this activity is for Cultural Arts teachers to develop learning tools (lesson plans, teaching materials, learning media, LKPD, evaluation) based on local content of Tanjungbalai City (Malay) using technology (canva, book creator, quizziz, and others). The methods used in this activity are: survey, preparation, training, mentoring and evaluation of activities. The results of this activity are that junior high school cultural arts teachers in Tanjungbalai City can develop local content-based learning tools using technology. This is because during the activity Cultural Arts teachers are given training and assistance in developing learning tools using technology. In training activities teachers are given concepts in developing Cultural Arts learning tools (music, dance, fine arts). In the mentoring activity, the service team assisted teachers to develop local content-based learning tools in digital form. With this activity, teachers can provide the latest materials in Cultural Arts learning by introducing traditional arts to students and introducing technology in learning. This can have an impact on Cultural Arts learning which can be done anywhere and anytime, learning is more interactive, interesting, and increases student understanding in the fields of art and culture.

Keywords: *Integration, Technology, Learning, Cultural Arts, Junior High School*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, inovasi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Inovasi dalam media pembelajaran, terutama yang

melibatkan teknologi interaktif, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterlibatan siswa di sekolah, (Nadhil Hirzi, 2025). Salah satu bidang yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan melalui teknologi adalah pembelajaran Seni Budaya, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan mengintegrasikan TIK secara efektif, dapat meningkatkan keterampilan TI siswa sambil

memperdalam pemahaman mereka tentang musik dalam konteks digital, (Rio Hidayat, dkk, 2025).

Pembelajaran Seni Budaya selama ini cenderung dilakukan secara konvensional, dengan pendekatan yang terbatas pada metode ceramah dan praktik manual. Terdapat perbedaan nilai rata-rata siswa dalam metode pembelajaran, dimana pembelajaran yang dilakukan secara praktik lebih

tinggi daripada pembelajaran hanya dengan metode ceramah, (Yovita Diva Hapsari, dkk, 2023). Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang menuntut kreativitas, ekspresi, dan apresiasi yang mendalam terhadap nilai-nilai estetika dan budaya lokal. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta memperkuat daya tarik siswa terhadap materi yang disampaikan. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan sebagai upaya untuk membekali para guru SMP di Kota Tanjung Balai dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran Seni Budaya. Melalui pendekatan ini, diharapkan guru Seni Budaya mampu memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21. Teknologi digital, seperti platform pembelajaran online, aplikasi interaktif, dan perangkat berbasis kecerdasan buatan, memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran. Teknologi ini mampu meningkatkan motivasi siswa, memperluas akses ke sumber belajar, dan memungkinkan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Selain itu, fitur-fitur interaktif pada platform digital terbukti mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi antar siswa, (Anisa Permata Sari, 2024). Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong pelestarian budaya lokal Kota Tanjungbalai melalui media pembelajaran yang lebih modern dan mudah diakses.

Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter, kreativitas, dan apresiasi siswa terhadap nilai-nilai estetika dan budaya lokal. Seni dapat menjadi medium pendidikan karakter yang efektif, terutama dalam menciptakan individu yang tangguh, adaptif, dan memiliki daya saing global. Pendidikan seni di sekolah maupun lingkungan informal berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai kerja keras, keberanian, dan apresiasi terhadap keragaman budaya, (Wahyu Kurniawan, 2025). Dalam praktiknya, pembelajaran Seni Budaya di tingkat SMP masih banyak dilakukan secara konvensional, sehingga kurang mampu menarik minat siswa secara optimal. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah membuka

peluang besar untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Konsep dan teori terkait inovasi pendidikan dan penerapan pembelajaran online di era digitalisasi dapat membantu dan memberikan informasi terkait inovasi pendidikan dan penerapan pembelajaran interaktif di era digital, (Arinah Fransori, 2024).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar. Melalui pemanfaatan media digital, guru dapat menyajikan materi secara lebih visual, dinamis, dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengapresiasi karya seni serta budaya daerah. Pemanfaatan media berbasis video dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dengan menggunakan media audio-visual seperti komputer, laptop, proyektor, dan lainnya dapat menjadikan suasana belajar di kelas menjadi lebih berkualitas, guru serta siswa juga dapat dengan lebih mudah menyampaikan serta menyerap materi yang sedang dipelajari dengan menayangkan tayangan-tayangan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu media pembelajaran berbasis video dinilai lebih mampu meningkatkan antusiasme serta kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya, (Anne Effanne, 2022).

Pembelajaran seni berbasis budaya daerah harus mampu memberikan pengalaman apresiatif dan kreatif dan diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dimasa yang akan datang. Media berbasis budaya seperti video, animasi, dan musik digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini memperkaya variasi metode pengajaran dan menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup. Peserta didik dilibatkan aktif memahami seni budaya melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka, sehingga mereka lebih mudah mengapresiasi materi pembelajaran, (Andi Ahmad Ridha, 2025). Untuk mencapai harapan tersebut diperlukan usaha-usaha yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi atau model-model pembelajaran sesuai dengan karakteristik yang dimiliki.

Pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan berbasis teknologi informasi atau digitalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk dibangkitkan kembali dalam rangka pelestarian, pemeliharaan dan pengembangan nilai-nilai budaya sebagai identitas diri dan kekayaan bangsa Indonesia, (Putri Yanuarita Sutikno, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru SMP di Kota Tanjung Balai agar mampu mengimplementasikan teknologi secara tepat dalam pembelajaran Seni Budaya. Memberikan pelatihan kepada guru SMP di Kota Tanjung Balai tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya, dengan tujuan kegiatan:

(1) Meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital; (2) Mendampingi guru dalam proses penerapan teknologi agar pembelajaran Seni Budaya menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa; (3) Mendorong pelestarian budaya lokal melalui pendekatan pembelajaran yang modern dan relevan.

2. BAHAN DAN METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kemitraan Wilayah (PKW) ini disusun berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, dengan menerapkan beberapa pendekatan strategis, yaitu melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan bagi para guru Seni Budaya tingkat SMP di Kota Tanjungbalai.

jadwal kegiatan agar tidak mengganggu proses belajar mengajar; (7) penyediaan konsumsi bagi peserta; (8) penyusunan susunan acara (rundown); serta berbagai persiapan teknis lainnya yang mendukung kelancaran kegiatan. Hasil yang diperoleh berupa data-data yang diperlukan pada pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan PKW.

3. Tahap Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Pelatihan dan pendampingan pengembangan perangkat pembelajaran Seni Budaya berbasis digitalisasi akan disampaikan oleh tim PKW sesuai dengan bidang keahliannya (seni musik, seni tari, seni rupa, dan teknologi), diantaranya: (1) Dr. Uyuni Widiastuti, S.Pd, M.Pd (Pelatihan dan pendampingan pengembangan perangkat pembelajaran); (2) Dr. Sitti Rahmah, S.Pd, M.Pd (Pelatihan dan pendampingan



Gambar. 3.1

Tahapan Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan PKW

1. Awal

Tahap awal pelaksanaan kegiatan akan dilakukan melalui koordinasi dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan (LPPM UNIMED) serta melibatkan tim mitra yang berperan aktif dalam proses tersebut. Kegiatan ini mencakup pengurusan surat persetujuan dari LPPM UNIMED, penyusunan surat kesediaan kerja sama dengan lembaga mitra, penjadwalan kegiatan, serta persiapan materi pelatihan yang akan diberikan kepada Tim Mitra PKW. Awal pelaksanaan ini menghasilkan dokumen yang diperlukan untuk pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan PKW

2. Tahap Persiapan Pelatihan

Tahap persiapan dilaksanakan melalui koordinasi dengan pihak mitra, yaitu Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai dan MGMP Seni Budaya tingkat SMP di Tanjungbalai, guna merumuskan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan. Beberapa hal yang dibahas dalam tahap ini meliputi: (1) identifikasi permasalahan yang dihadapi mitra; (2) penentuan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut; (3) pembentukan komitmen kerja sama antara tim pelaksana dan mitra; (4) seleksi peserta pelatihan; (5) penetapan lokasi pelatihan beserta sarana dan prasarana pendukung; (6) pengaturan

Hasil yang dicapai menunjukkan peningkatan kemampuan para guru Seni Budaya tingkat SMP di Kota Tanjungbalai dalam menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran Seni Budaya. Perangkat tersebut meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan atau materi ajar, media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen evaluasi yang mengangkat muatan lokal khas Tanjungbalai seperti tari Melayu, musik Melayu, dan ornamen Melayu

4. Tahap Pendampingan Penggunaan Teknologi

Tahap pendampingan dilaksanakan oleh tim PKW dengan dukungan lima orang mahasiswa, yang bertugas mendampingi para guru Seni Budaya tingkat SMP di Kota Tanjungbalai dalam mengoperasikan aplikasi yang digunakan untuk perangkat pembelajaran Seni Budaya. Perangkat pembelajaran yang telah diterapkan dalam aplikasi tersebut merupakan hasil dari kegiatan Pengabdian Kemitraan Wilayah (PKW).

5. Akhir

Pada akhir pelaksanaan kegiatan PKW, tim pengusul memberikan dorongan dan motivasi kepada para guru Seni Budaya tingkat SMP di Kota Tanjungbalai agar senantiasa memanfaatkan perangkat pembelajaran berbasis digital dalam setiap penyampaian materi sesuai kurikulum yang berlaku di tingkat SMP. Selain itu, guru-guru yang telah mengikuti kegiatan ini diharapkan mampu membagikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh kepada rekan sejawat, baik guru Seni Budaya yang belum terlibat dalam kegiatan ini,

maupun guru Seni Budaya di jenjang SMA/SMK, bahkan kepada guru mata pelajaran lainnya di sekolah masing-masing. Hal ini penting mengingat prinsip pengembangan perangkat pembelajaran digital dapat diterapkan secara universal di berbagai bidang studi. Sebagai bentuk dukungan lanjutan, tim pengusul PKW juga menyediakan sebuah website: <https://perangkatpembelajaransenibudayasmpntanjungbalai.com>, yang berisi perangkat pembelajaran Seni Budaya meliputi seni tari, seni musik, dan seni rupa. Website tersebut memuat berbagai komponen pembelajaran seperti RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, serta instrumen evaluasi untuk kelas VII, VIII, dan IX. Dengan adanya platform ini, diharapkan para guru Seni Budaya dapat beralih dari metode pengajaran manual menuju pendekatan digital yang lebih efektif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan integrasi teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya tingkat SMP di Kota Tanjung Balai telah dilaksanakan dengan lancar dan memperoleh respons positif dari para peserta. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru Seni Budaya dari berbagai SMP di wilayah Kota Tanjung Balai, dengan jumlah peserta sebanyak 27 orang. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari, yang terdiri dari sesi teori dan praktik langsung. Materi pelatihan mencakup: (1) Pengenalan konsep pembelajaran berbasis teknologi; (2) Pemanfaatan aplikasi multimedia untuk pembelajaran Seni Budaya; (3) Pembuatan media ajar digital (video, audio, dan presentasi interaktif); (4) Simulasi penggunaan platform pembelajaran daring; (5) Strategi pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Pendampingan dilakukan selama dua hari setelah pelatihan, dimana peserta didampingi dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital di sekolah masing-masing.

Hasil dari pendampingan menunjukkan bahwa: (1) Sebanyak 85% peserta berhasil membuat media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Seni Budaya; (2) Sebagian besar guru mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran secara mandiri; (3) Terjadi peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya yang menggunakan media digital; (4) Guru merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi.

a. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka di aula Dinas Pendidikan Kota Tanjung Balai. Materi pelatihan meliputi: (1) Pengenalan teknologi pendidikan: Guru diperkenalkan dengan konsep

pembelajaran abad 21, pentingnya literasi digital, dan potensi teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya; (2) Penggunaan aplikasi multimedia: Peserta belajar menggunakan aplikasi seperti Canva, PowerPoint interaktif, Padlet, dan YouTube sebagai media pembelajaran visual dan audio; (3) Pembuatan media ajar digital: Guru dilatih membuat video pembelajaran, infografis, dan kuis interaktif menggunakan platform seperti Quizizz dan Google Form; (4) Simulasi pembelajaran berbasis teknologi: Peserta melakukan praktik langsung dengan menyusun RPP berbasis teknologi dan mempresentasikan rancangan pembelajaran mereka.

b. Pelaksanaan Pendampingan

Kegiatan pendampingan dilaksanakan pada hari kedua, dimana Tim PKW bersama lima orang mahasiswa mendampingi para peserta dalam merancang perangkat pembelajaran yang mencakup RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, serta instrumen evaluasi yang mengangkat muatan lokal khas Kota Tanjungbalai. Perangkat pembelajaran tersebut dikembangkan berdasarkan unsur seni tradisi Melayu yang meliputi musik Melayu, tari Melayu, dan ornamen Melayu, yang kemudian dikemas menjadi materi pembelajaran Seni Budaya untuk jenjang SMP. Setiap peserta menyusun perangkat pembelajaran sesuai dengan bidang keahlian masing-masing guna menghasilkan perangkat yang lebih optimal dan sesuai dengan kompetensi mereka.

Setelah proses penyusunan perangkat pembelajaran Seni Budaya selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi presentasi oleh masing-masing peserta mengenai hasil pengembangan perangkat pembelajaran yang telah mereka buat. Dalam sesi ini, tim PKW memberikan berbagai masukan dan saran konstruktif guna menyempurnakan hasil kerja peserta, sehingga perangkat pembelajaran yang disusun menjadi lebih berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada penutupan kegiatan, tim PKW mendampingi para peserta dalam proses pengunggahan seluruh perangkat pembelajaran ke dalam website yang telah disiapkan. Website tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran Seni Budaya untuk jenjang SMP. Adapun tautan yang digunakan adalah: <https://perangkatpembelajaransenibudayasmpntanjungbalai.com>.

c. Pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi di Sekolah

Setelah pelatihan, tim fasilitator melakukan kunjungan ke sekolah peserta untuk mendampingi implementasi media pembelajaran yang telah dirancang. Pada pelaksanaan monev, Tim PKW menyediakan instrumen monev untuk melihat pelaksanaan implementasi dari kegiatan pelatihan dan pendampingan yang sudah dilaksanakan sebelumnya.

Hasil pendampingan menunjukkan: (1) 85% guru berhasil mengimplementasikan media digital dalam pembelajaran Seni Budaya, seperti video tutorial tari daerah, audio musik tradisional, dan kuis interaktif; (2) Guru menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menyusun materi ajar, dengan memanfaatkan konten lokal dan budaya daerah sebagai bahan pembelajaran digital; (3) Siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat menggunakan media interaktif seperti video dan kuis daring; (4) Guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dan menyatakan kesediaan untuk terus mengembangkan metode pembelajaran digital.

Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi melalui kuesioner dan diskusi kelompok. Hasil evaluasi menunjukkan: (1) Sebagian besar peserta merasa puas dengan materi dan metode pelatihan; (2) Semua peserta menyatakan kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah mereka; (3) Beberapa guru mengusulkan pelatihan lanjutan, khususnya untuk pengembangan konten digital berbasis budaya lokal dan pemanfaatan platform pembelajaran daring secara lebih mendalam. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Kegiatan ini juga menjadi langkah awal dalam mendorong transformasi pembelajaran Seni Budaya yang lebih modern dan berdaya saing. Kegiatan ini berhasil memberikan dampak nyata dalam peningkatan kompetensi guru Seni Budaya di Kota Tanjung Balai. Integrasi teknologi tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga memperkuat pelestarian budaya lokal melalui pendekatan yang lebih modern dan menarik bagi generasi muda.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan integrasi teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya tingkat SMP di Kota Tanjung Balai telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif yang signifikan. Melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan yang sistematis, guru-guru Seni Budaya berhasil meningkatkan kompetensi dalam merancang dan mengimplementasikan perangkat pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan muatan lokal. Penerapan teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya terbukti mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21. Guru tidak hanya mampu memanfaatkan berbagai aplikasi multimedia, tetapi juga berhasil mengintegrasikan unsur seni tradisi Melayu seperti musik, tari, dan ornamen ke dalam perangkat pembelajaran yang dikemas secara digital.

Selain itu, kegiatan ini mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi, serta membuka peluang kolaborasi dan berbagi pengetahuan dengan guru lain di jenjang dan bidang studi yang berbeda. Pengunggahan perangkat pembelajaran ke dalam website khusus juga menjadi langkah strategis dalam menyediakan sumber belajar yang mudah diakses dan berkelanjutan. Secara keseluruhan, kegiatan ini menjadi fondasi penting dalam transformasi pembelajaran Seni Budaya menuju pendekatan yang lebih modern, adaptif, dan berdaya saing, sekaligus memperkuat pelestarian budaya lokal melalui media digital yang relevan dengan perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Medan, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNIMED, Ketua LPPM UNIMED, Kepala Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai, Ketua MGMP Seni Budaya SMP Kota Tanjungbalai, para dosen dalam tim pengabdian, serta mahasiswa yang terlibat, atas kontribusi terbaik yang telah diberikan dalam mendukung peningkatan kualitas mitra, mulai dari awal hingga akhir pelaksanaan program pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Ahmad Ridha, Johar Linda, Maulini Sunusi, 2025, Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar Seni Budaya di SMP Negeri 3 Pallangga, *Jurnal Seni Rupa dan Desain: Paratiwi*, Vol. 4 No. 1, Hal. 171-182.
- Anisa Permata Sari, Munir, 2024, Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas, *Jurnal Teknologi Transformasi Digital (Digitech)* Volume 4, Nomor 2, pp. 977-983.
- Anne Effanne, Helmia Tasti Adri, 2022, Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Mengembangkan Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Budaya, *THE JOER: Journal Of Education Research*, Volume. 1, No. 2. pp. 153-157.
- Arinah Fransori, Nur Irwansyah, Friza Youlinda Parwis, 2024, Inovasi Pendidikan dan Penerapan Pembelajaran Interaktif di Era Digital, *Jurnal Pendidikan Impola (JPI)*, Volume 01 Issue 02, 2024, pp.138-145
- Nadhil Hirzi, Maulana Malik Ibrahim, 2025, Inovasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dengan Teknologi Interaktif Di

- Sekolah, *Proceeding International Seminar on Islamic Studies* Vol. 6, No. 1, pp. 2591- 2597.
- Putri Yanuarita Sutikno, 2020, Era Digital? “Pendidikan Seni Musik Berbasis Budaya” Sebagai Sebuah Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar, Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar, Volume: 11, No. 1, pp. 39-49.
- Rio Hidayat Syam, Syakhruni, St. Maisuri 2025, Peningkatan Keterampilan IT Peserta Didik Melalui Integrasi ICT Dalam Praktik Dokumentasi Musik Pada Pembelajaran Seni Budaya Di Kelas IX SMP, *Jurnal Seni Rupa dan Desain: Paratiwi*, Vol. 4 No. 1, Hal. 68-78.
- Wahyu Kurniawan, 2025, Peran Seni Rupa dalam Pembentukan Karakter Kreatif dan Inovatif pada Generasi Muda : Sebuah Tinjauan Literatur, *Communication & Design Journal* Vol. 1 No. 2.
- Yovita Diva Hapsari¹, Sajidda Andani Rahmawati, Fidela Amelia Sani, Aldi Pramudya Baskoro, Sarifa Nadia, Reni Lestari, 2023, Pengaruh Metode Pembelajaran Praktek dan Ceramah pada Pembelajaran Seni Kelas III SD 6 BulungKulon, *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, Vol.4, No.2, Agustus 2023, pp.137-145



THE
Character Building
UNIVERSITY



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

