



Training on the Use of Learning Media to Create a Fun Atmosphere in the Classroom of SD Negeri 040451 Kabanjahe

Wisno Saputra Sembiring^{1*}, Pelista Br Karo Sekali², Saringena Br Karo³, Fidrian Heber Pandia⁴, Rysky Sangap Tuahta Tarigan⁵, Reynaldi Efrata Sinulingga⁶, Liansa Avelyna Br Barus⁷, Michelle Natasha Br Sembiring⁸
Universitas Quality Berastagi

Corresponding Author: Wisno Saputra Sembiring wisnu.depari@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Media, Technology, Learning Media

Received : 3 December

Revised : 23 January

Accepted: 22 February

©2025 Sembiring, Sekali, Karo, Pandia, tarigan, Sinulingga, Barus, Sembiring: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The development of the world of science and technology is indeed very beneficial to humans. Automatic machine devices can now replace jobs that previously required very high physical abilities. In addition, new formulations of computer capabilities seem to be able to replace the ability of the human brain in various fields of science and human activities. In other words, people now know that advances in science and technology can make human life easier and more comfortable. If the media takes a long time to implement, they will be in vain. because the delivery of teacher material will be hampered. e) Cost: Before creating and determining media, teachers must know the effectiveness of learning media about the 11 cost factors. Because using more expensive media does not always have good results. f) Availability: Researchers want the media that teachers will use to be available in the school environment or in the market. As well as the means needed to

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana yang Menyenangkan di dalam Kelas SD Negeri 040451 Kabanjahe

Wisno Saputra Sembiring¹, Pelista Br Karo Sekali², Saringena Br Karo³, Fidrian Heber Pandia⁴, Rysky Sangap Tuahta Tarigan⁵, Reynaldi Efrata Sinulingga⁶, Liansa Avelyna Br Barus⁷, Michelle Natasha Br Sembiring⁸
Universitas Quality Berastagi

Corresponding Author: Wisno Saputra Sembiring wisnu.depari@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Media, Teknologi, Media Pembelajaran

Received : 3 December

Revised : 23 January

Accepted: 22 February

©2025 Sembiring, Sekali, Karo, Pandia, tarigan, Sinulingga, Barus, Sembiring: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi memang sangat menguntungkan manusia. Perangkat mesin otomatis sekarang dapat menggantikan pekerjaan yang sebelumnya membutuhkan kemampuan fisik yang sangat tinggi. Selain itu, formulasi baru dari kemampuan komputer tampaknya dapat menggantikan kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia. Dengan kata lain, orang sekarang tahu bahwa kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membuat kehidupan manusia lebih mudah dan nyaman. Jika media membutuhkan waktu yang lama untuk diterapkan, mereka akan sia-sia. karena penyampaian materi guru akan terhambat. e) Biaya: Sebelum membuat dan menentukan media, guru harus mengetahui efektifitas media pembelajaran tentang faktor 11 biaya. Karena menggunakan media yang lebih mahal tidak selalu memiliki hasil yang baik. f) Ketersediaan: Peneliti ingin media yang akan digunakan guru tersedia di lingkungan sekolah atau di pasar. Serta sarana yang diperlukan untuk

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia, khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, mendorong gagasan "Merdeka Belajar", yang didefinisikan sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang bebas untuk ekspresi. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar lebih banyak dan menjadi lebih mandiri. Pembelajaran adalah proses di mana seseorang menggunakan berbagai sumber untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan prinsip-prinsip yang baik. Pemanfaatan sumber belajar terkait dengan media pembelajaran, yaitu cara guru menyampaikan atau menyampaikan informasi kepada siswa secara terencana sehingga mereka dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Dalam artikel ini, kita akan membahas definisi media pembelajaran, keuntungan, dan jenisnya. Artikel ini mungkin agak membosankan karena sifatnya teoritis. Tetapi, menurut pendapat saya, ide ini penting untuk dipahami agar kita dapat membuat dasar untuk mengembangkannya.

PELAKSANAAN DAN METODE

Peserta kegiatan Pengabdian pada masyarakat tentang Pelatihan Penggunaan media berbasis Teknologi Kepada Guru SD yang bertugas di SD NEGERI 040451

a. Menjelaskan materi Media

Tim menjelaskan pengertian dan peran media dalam mendukung kegiatan belajar mengajar

b. Kegunaan Media

Tim menjelaskan kegunaan dan peran media dalam mendukung kegiatan belajar mengajar

c. Pengenalan Media

Dosen menjelaskan mengenalkan media dalam mendukung kegiatan belajar mengajar

d. Pengaplikasian media

4	+	6	+	5	15
+		+		+	
2	+	1	+	8	11
+		+		+	
7	+	3	+	9	19
13		10		22	

Gambar 1. Pengaplikasian Media

e. Uji Coba Media

9	+	6	+		16
+		+		+	
	+	7	+		17
+		+		+	
	+		+		12
22		16		7	

Gambar 2. Uji Coba Media

f. Dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jika pengetahuan hanya disampaikan melalui bahasa verbal, pengetahuan akan semakin abstrak, yang mengakibatkan verbalisme, di mana siswa hanya mengetahui kata tetapi tidak memahami atau memahami makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal semacam ini dapat menyebabkan kesalahan persepsi siswa. Oleh karena itu, untuk membuat pengalaman siswa lebih spesifik, kegiatan harus mendekati siswa dengan situasi yang sebenarnya. Salah satunya adalah menyediakan media untuk pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran. Mereka dapat membantu siswa, guru, dan sekolah bekerja sama untuk membangun kesadaran bersama bahwa media sangat penting untuk pembelajaran yang menarik; mereka dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, mengatasi batas ruang kelas, dan menyederhanakan hal-hal yang terlalu kompleks.

Karena dampak yang disebutkan di atas, diperlukan solusi untuk mengurangi dampak yang ada. Salah satunya adalah penggunaan aplikasi Broser yang dirancang khusus untuk guru. Broser adalah media yang berfungsi sebagai perantara utama untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Media dari berbagai situs, gambar atau teks yang tak layak diterima anak, didesain untuk menarik dan mudah digunakan oleh anak dan mendukung kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan Alat Bantu TTS

Membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Media* ini juga akan memudahkan guru dalam mengkondusifkan keadaan kelas selama pembelajaran berlangsung. Memancing mental siswa agar lebih berani dalam menentukan keputusan dan pendapat dari hasil soal yang di munculkan di aplikasi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berikut kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen-dosen dan mahasiswa dari Universitas Quality Berastagi: Kegiatan pengabdian masyarakat melalui ceramah mengenai "penggunaan media TTS di SD Negeri 040451, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo". Dalam penggunaan media guru dapat lebih efisien dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu guru juga dapat mengenal siswa lebih dekat dalam pengetahuan matematika.

Saran

Guru Pendidikan sekolah dasar , guru harus meningkatkan pemahaman mereka tentang pemanfaatan Media secara teratur dan penggunaan internet berdasarkan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Falahudin. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104-117.
- Sunandi, Alvita febri hidayana. *Jurnal Pengaruh Kelengkapan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Mi Nural Ulum Madium 2021*. *Jurnal Paradigma*
- Susanto, A. (2016). Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutrikno, M. (2016). Alizamar. *Teori belajar dan pembelajaran implementasi dalam bimbingan kelompok belajar di perguruan tinggi*. Yogyakarta: Media akademi
- Syarifuddin, dan Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional. Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing, 2022.
- Suzana, (2021). Imam Jayanto. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi