

**LAPORAN AKHIR**  
**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BAGI KELOMPOK**  
**KERJA GURU SDN 016 BANGKINANG KOTA**

oleh:

**Yenni Fitra Surya, S.Pd., M.Pd., NIDN. 1013029001 (ketua)**

**Dwi Viora, S.Pd., M.Pd., NIDN 1022088901 (anggota)**

**Rusdial Marta, S.Pd., M.Pd., NIDN. 1023039001 (anggota)**

**UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**  
**BANGKINANG**  
**RIAU**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
Cover .....	i
Daftar Isi .....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Ringkasan .....	iv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Analisis Situasi .....	5
1.2 Permasalahan Mitra .....	6
<b>BAB 2 SOLUSI DAN TARGET LUARAN .....</b>	<b>7</b>
2.1 Solusi yang Ditawarkan .....	7
2.2 Luaran .....	7
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>9</b>
3.1 Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan .....	9
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>11</b>
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>28</b>
5.1 Simpulan.....	28
5.2 Saran.....	28
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>32</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>33</b>
<b>REFERENSI .....</b>	<b>34</b>

**HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Judul Pengabdian : **PELATIHAN PEMBUATAN MDEIA  
PEMBELAJARAN IPA BAGI KELOMPOK KERJA GURU**  
Kose/ Rumpun Ilmu : 793/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Peneliti  
a. Nama Lengkap : **Yenni Fitra Surya M.Pd.**  
b. NIDN : 1013029001  
c. Jabatan Fungsional : Lektor 300  
d. Program Studi : PGSD  
e. Nomor HP : 082169029303  
f. Email : yenni.fitra13@gmail.com

Anggota (1)  
a. Nama Lengkap : **Dwi Viora, M.Pd**  
b. NIDN : 1022088901  
c. Program Studi : PGSD

Anggota (2)  
a. Nama : **Rusdial Marta, M.Pd**  
b. Nim : 1023039001

Mitra PKM : SDN 016 Bangkinang Kota  
Jarak PT ke Lokasi PKM : 12 km  
Biaya Pengabdian : Rp 1.225.000

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Palawan Tuanku Tambusai

  
**(Dr. Nurmalina M.Pd.)**  
NIP-TT 096.542.104

Bangkinang,  
Ketua Pengabdian

  
**(Yenni Fitra Surya, M.Pd.)**  
NIP-TT 096.542.137

Menyetujui,  
Ketua LPPM Universitas Palawan Tuanku Tambusai

  
**Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.**  
NIP-TT 096.542.108

## **RINGKASAN**

Kegiatan belajar mengajar kurang efektif apabila didalamnya tidak dibarengi dengan adanya media pembelajaran sebagai pendukung proses kegiatan tersebut. Karena media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi-materi kepada siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran. Seringkali dalam proses pembelajaran terjadi kejenuhan dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru, hal tersebut berakibat pada nilai yang menjadi tidak terlalu bagus. Untuk mengatasi hal tersebut agar tidak terjadi, maka kreativitas dari seorang pendidik harus diperhatikan. Melalui media pembelajaran proses pembelajaran akan memancing semangat para siswa. Tanpa media pembelajaran materi yang akan disampaikan kurang mengena kepada siswa.

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Analisis Situasi**

SDN 016 Bangkinang Kota merupakan salah satu Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Secara geografis, posisi kecamatan Bangkinang yang letaknya sangat dekat dengan pusat pemerintahan sangatlah menguntungkan karena berbagai akses dan fasilitas lebih mudah diperoleh. Walaupun demikian, karena wilayah kecamatan ini sangat luas, ada beberapa desa/kelurahan yang lokasinya tersebar hingga ke daerah pelosok di pedesaan. Posisi wilayah kecamatan yang letaknya dekat dengan pusat pemerintahan semestinya merupakan keuntungan khususnya bagi para guru Sekolah Dasar (SD) untuk mengakses berbagai aspek yang terkait dengan peningkatan kompetensinya. Namun, kemungkinan kemudahan akses tersebut belum dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru-guru tersebut terutama untuk menunjang proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi dua arah yang melibatkan komunikasi antara guru dengan siswa. Proses komunikasi ini terdiri atas kegiatan penyampaian pesan (materi pembelajaran) antara pengirim (guru) kepada penerima (siswa). Penyampaian pesan membutuhkan penggunaan media yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi cukup penting karena tanpa media maka komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung optimal.

Dari banyak pengertian media pembelajaran yang banyak dikemukakan oleh ahli, salah satunya dikemukakan oleh Rossi dan Breidle (dalam Wina Sanjaya, 2013: 163) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Pentingnya media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran seringkali terabaikan oleh guru dengan berbagai alasan. Misalnya saja sebagaimana dikemukakan oleh Zainal Muttaqien (2011) bahwa muncul berbagai alasan belum digunakannya media pembelajaran yang tepat oleh guru. Diantaranya terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka guru

dapat memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dan penunjang proses pembelajaran yang optimal. Sehingga alasan-alasan yang dikemukakan diatas dapat dicarikan solusinya dengan pemanfaatan internet.

### **1.2 Permasalahan Mitra**

- a. Banyaknya permasalahan yang ditemui guru yang berkaitan dengan proses pembelajaran dalam pembuatan media pembelajaran IPA dan tidak mengetahui cara menemukan solusi dari permasalahan tersebut.
- b. Keinginan sekolah/guru untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sangat tinggi, namun terkendala oleh banyak faktor, seperti sulitnya untuk melaksanakan pelatihan dikarenakan pendanaan, kesempatan mengikuti pelatihan.
- c. Belum digunakannya media pembelajaran yang tepat oleh guru. Diantaranya dikarenakan terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat

## BAB 2 TARGET DAN LUARAN

### 2.1. Target

Target dalam kegiatan ini adalah:

**2.1.1** Peningkatan pemahaman guru dalam pembuatan media pembelajaran IPA yang interaktif

**2.1.2** Tersedianya media pembelajaran interaktif

### 2.2. Luaran

Luaran pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat di SD 016 Bangkinang Kota Luaran yang diharapkan melalui kegiatan ini adalah sebagai berikut:

#### 2.2.1. Luaran Wajib

- a. Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN
- b. Menerbitkan publikasi pada media online perguruan tinggi
- c. Memberikan pelatihan pelaksanaan penelitian melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

#### 2.2.2. Luaran Tambahan

- a. Memberikan sertifikat pelatihan pembuatan alat peraga matematika yang ditandatangani oleh Wakil Dekan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

**Tabel 2.1. Rencana Target Capaian Luaran**

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding jurnal Nasional tidak terakreditasi	-
2	Publikasi pada media masa cetak/online/repository PT	-
3	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diverifikasi produk, atau sumber daya lainnya)	Penerapan
4	Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen)	Penerapan

5	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan)	Sudah dilaksanakan
<b>Luaran Tambahan</b>		
1	Perbaikan di jurnal internasional	Belum
2	Jasa; rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang	Belum
3	Inovasi baru TTG	Tidak ada
4	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek dagang, Rahasia dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan Varietas Tanaman, Perlindungan Desain Topografi Sirkuit Terpadu)	Tidak ada
5	Buku ber ISBN	Tidak ada



## **BAB 3**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **3.1. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan**

Mekanisme pelaksanaan kegiatan secara umum berupa perencanaan/ persiapan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta refleksi.

##### **3.1.1. Perencanaan**

Kegiatan perencanaan yaitu sebagai berikut:

3.1.1.1 melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah sebagai pemberi izin pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran di SDN 016 Bangkinang Kota

3.1.1.2 Melakukan penyusunan materi pelatihan media pembelajaran di SDN 016 Bangkinang Kota

##### **3.1.2. Pelaksanaan**

3.1.2.1. Menjelaskan mengenai media pembelajaran

3.1.2.2. Menjelaskan mengenai tujuan media pembelajaran

3.1.2.3. Menjelaskan mengenai manfaat media pembelajaran

3.1.2.4. Menjelaskan mengenai fungsi media pembelajaran

3.1.2.5. Menjelaskan pemilihan media pembelajaran

##### **3.1.3 Observasi dan Evaluasi**

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana. Observasi berupa pengecekan hasil dari pembuatan media pembelajaran. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian. Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran berbasis power point oleh para guru mitra. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media pembelajaran. Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam pembuatan media pembelajaran

IPA Namun melalui pelatihan yang dipandu oleh dosen pelaksana kegiatan, guru dapat memahami fungsi dan pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran IPA di SD. Evaluasi dilakukan terhadap kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis IPA serta implementasinya dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

#### **3.1.4. Refleksi**

Refleksi dilakukan bersama antara tim dan peserta (guru mitra). Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan kegiatan. Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya. Hasil refleksi adalah perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan guru terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terutama dalam penerapannya pada pembelajaran IPA di SD.

## **BAB 4**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Kegiatan**

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada pengabdian masyarakat di SDN 016 Bangkinang Kota adalah sebagai berikut. (1) Pemberitahuan pada sekolah mitra yang akan dijadikan lokasi pengabdian dan Dinas Pendidikan terkait. Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah dan dinas pendidikan terkait. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. (2) Sosialisasi program pengabdian, sosialisasi dilakukan dengan melakukan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan secara tertulis kepada kelompok kerja guru SDN 016 Bangkinang Kota (3) Penyusunan program pelatihan Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelatihan yang diberikan berupa pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dan cara mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

#### **4.2 Materi pada Sosialisasi**

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut: Pelaksanaan pengabdian dimulai dengan penyampaian teori yang terkait dengan materi pengabdian kepada masyarakat. Materi disampaikan dalam dua sesi yang diselingi dengan waktu istirahat. Pelaksanaan pengabdian berikutnya terfokus pada pendampingan pembuatan bahan ajar media pembelajaran. Pada sesi pendampingan ini, guru-guru secara mandiri membuat bahan ajar dan mencyesaikan dengan media pembelajaran yang nantinya akan dibuat sebagai media pembelajaran IPA di SD. Sesi pendampingan pembuatan bahan ajar media pembelajaran diadakan dalam dua sesi yang diselingi dengan waktu istirahat. Sesi pertama, pendampingan terkait tentang pembuatan bahan ajar media pembelajaran. Sedangkan pada sesi kedua merupakan lanjutan dari sesi pertama yang belum tuntas. Pelaksanaan pengabdian terfokus pada kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran IPA di SD. Pada sesi pendampingan ini, guru-guru secara mandiri membuat media pembelajaran IPA. Sesi pendampingan pembuatan media pembelajaran diadakan dalam dua sesi yang diselingi dengan waktu istirahat.

Para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan pengabdian ini, karena melalui kegiatan ini peserta tidak hanya mempelajari materi mengenai pembelajaran, peserta juga mempelajari pembuatan media pembelajaran IPA di SD. Hal tersebut sangat membantu para guru dalam proses pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran IPA di SD.

## **MEDIA PEMBELAJARAN**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih. Sedangkan pengertian media pendidikan secara definitive, para ahli memberi rumusan yang berbeda, masing-masing memiliki wawasan dan orientasi yang berlainan, namun demikian pada prinsipnya ada kesamaan pengertian yang mendasar. Dan dapat diambil kesimpulan bahwa media pendidikan atau pengajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke si penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebagai pembawa (penyalur) pesan, media pengajaran tidak hanya digunakan oleh guru, tetapi yang lebih penting dapat pula digunakan oleh.

## **TUJUAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut :

1. mempermudah proses pembelajaran di kelas
2. meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
4. membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran

## **MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN**

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

## **FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN**

### **1. Media sebagai sumber belajar**

Belajar adalah proses aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada siswa. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi/pengetahuan bagi peserta didik. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen system pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. (Mudhoffir,dalam Munadi, 2008).

### **2. Fungsi Semantik**

Semantik berkaitan dengan “meaning” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau symbol.

### **3. Fungsi Manipulatif**

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.

#### 4. Fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

#### 5. Fungsi Ditributif

Fungsi distributif media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

#### 6. Fungsi Psikologis

dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

### **PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR.**

Berdasarkan ketersediaannya media dapat dikelompokkan menjadi Media Jadi (Media By Utilization) dan Media Rancangan (Media By Design) alasan utama seseorang menggunakan media adalah media dapat berbuat lebih dari biasa yang dilakukan. Pemilihan media dilakukan agar penggunaan media dapat mencapai tujuan pembelajaran, maka haruslah dipilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam lembaga pendidikan formal, berbagai media pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, baik media jadi yang dibeli dari toko/pasar bebas maupun media yang dibuat sendiri, ataupun media yang disiapkan dan dikembangkan oleh sekolah sendiri. Dalam hal ini guru haruslah pandai dalam memilih media apa yang sesuai dan cocok digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu beberapa faktor dan kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media, diantaranya :

#### 1. Faktor tujuan.

Media dipilih dan digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan/ dirumuskan.

## 2. Faktor Efektifitas.

Dari berbagai media yang ada, haruslah dipilih media yang paling efektif untuk digunakan dan paling tepat/sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

## 3. Faktor kemampuan guru dan siswa.

Media yang dipilih dan digunakan haruslah sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa, sesuai dengan pola belajar serta menarik perhatian

## 4. Faktor fleksibilitas (Kelenturan), tahan lama dengan kenyataan.

Dalam memilih media haruslah dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama (tidak sekali pakai langsung dibuang), menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan.

## 5. Faktor kesediaan media.

Sekolah tidak sama dalam menyediakan berbagai media yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan situasi dan kondisi masing-masing sekolah. Misalnya guru membuat sensiri, membuat bersama-sama siswa, membeli, menyewa, dll

## 6. Faktor kesesuaian antara manfaat dan biaya.

Dalam memilih media haruslah dipertimbangkan apakah biaya pengadaannya sesuai dengan manfaat yang didapatkan

## 7. Faktor kualitas dan tehnik.

Dalam pengadaan media, seorang guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut, tidak sekedar bisa dipakai. Media yang bernutu/berkualitas bisa tahan lama (tidak mudah rusak), dan sewaktu-waktu digunakan lagi tidak harus mengusahakan yang baru.

## 8. Objektifitas.

Metode dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan guru, melainkan keperluan sistem belajar. Karena itu perlu masukan dari siswa.

## 9. Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik menyangkut isi, struktur maupun kedalaman.

## 10. Sasaran program

Media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan maupun waktu penggunaannya.

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR.**

1. Poster mampu memperngaruhi perilaku, sikap, dan tata nilai masyarakat untuk berubah atau melakukan sesuatu. Hal yang membuat poster memiliki kekuatan untuk dicerna oleh orang yang melihat, karena poster lebih menonjolkan kekuatan pesan, visual, dan warna. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Nana Sudjana (2005:51) bahwa poster adalah media yang mengkombinasikan antara visual dari rancangan yang kuat dengan warna serta pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya.

2. Flipchart dalam pengertian sederhana adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50 x 75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21 x 28 cm sebagai flipbook yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan pada lembaran depan sudah ditampilkan dan digantikan dengan lembar berikutnya yang sudah disediakan. Flipchart hanya cocok untuk digunakan di kelompok kecil yaitu 30 orang. Sedangkan flipbook untuk 4-5 orang. Flipchart merupakan salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan cukup efektif. Flipchart cukup efektif karena dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada flipchart. Indikator efektif adalah tercapainya tujuan atau kompetensi yang sudah direncanakan. Penggunaan flipchart merupakan salah satu cara guru dalam menghemat waktunya untuk menulis di papan tulis.

3. Bagan menurut Nana Sudjana ( 2005:27 ) adalah kombinasi antara media grafis, gambar, dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Sebagai media visual, bagan merupakan media yang membantu menyajikan pesan pembelajaran melalui visualisasi dengan tujuan metri yang kompleks dapat disederhanakan sehingga siswa mudah untuk mencerna model-model tersebut. Kegunaan bagan adalah untuk menunjukkan hubungan, keterkaitan, perbandingan, jumlah yang relative, perkembangan tertentu, proses tertentu, mengklasifikasikan, dan pengorganisasian.

4. Grafik

Secara sederhana grafik dapat diartikan sebagai media yang memvisualisasikan data-data dalam bentuk angka. Grafik menggambarkan hubungan satu dua atau lebih data atau grafik dengan data yang swama menggambarkan hubungan penting dari suatu data.



Tujuan pembuatan grafik adalah menunjukkan perbandingan, informasi, kualitatif dengan cepat serta sederhana.

#### 5. Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang memberikan hiburan kepada para pembaca.

#### 6. Media Foto

Foto merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup populer dan sudah lama digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena foto cukup praktis, sederhana, mudah digunakan tidak membutuhkan alat proyeksi dan tidak membutuhkan peralatan tambahan. Media foto termasuk kategori gambar diam ( still picture ) artinya sajian visual dalam foto tidak bergerak. Foto dapat digunakan dalam pembelajaran secara individual, kelompok kecil atau kelompok besar.

#### 7. Overhead Projector

Pada dasarnya OHP ( overhead projector ) berguna untuk memproyeksikan transparan ke arah layar yang jaraknya relative pendek, dengan hasil gambar atau tulisan yang cukup besar. Projector ini direncanakan dibuat untuk digunakan oleh guru di depan kelas dengan penerangan yang normal, sehingga tetap terjadi komunikasi antara guru dengan siswa.

#### 8. Media Audio

##### 1) Alat perekam

Alat perekam berfungsi untuk memperdengarkan audio ( player ) pada umumnya menggunakan tape yang menggunakan kaset. Sesuai dengan perkembangan teknologi sekarang sudah banyak alat perekam audio, seperti ipod, mp3, dan lain-lain. Materi pelajaran terlebih dahulu disiapkan kemudian direkam dan disajikan baik di kelas dengan jumlah siswa banyak maupun untuk belajar secara mandiri. Materi pelajaran yang dapat disajikan diantaranya : pembelajaran musik literacy ( pembacaan sajak ), pembelajaran bahasa asing, dan lain-lain.

##### 2) Laboratorium bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengarkan dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya, media yang digunakan adalah alat perekam.

### 3) Multimedia projector

Kini, hampir sebagian besar pasar projector dikuasai oleh projector digital. Mulai dari yang berteknologi LCD ( Liquid Crystal Display ), DLP ( digital Light Processing ), sampai teknologi terbaru yang kini tengah beranjak populer, LCOS ( Liquid Crystal On Single Crystal Silicon ). Tidak heran, karena projector digital ini memang bobotnya relative ringan, dan harganya pun relative jauh dibawah projector CRT. Untuk melakukan mengajar sudah sangat memungkinkan guru untuk menggunakan multimedia projector atau lebih dikenal dengan LCD projector. Multimedia projector adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsure-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, video baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsure-unsur media tersebut dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya seperti computer, video player, dan lain-lain. Yang dapat digunakan untuk kegiatan presentasi, pembelajaran, pemutaran film, dan lain-lain.

#### 4.3 Persiapan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Kelompok Kerja Guru SDN 016 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar

Dalam proses pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi kelompok kerja guru SDN 018 komplek langgini kabupaten kampar diperlukan persiapan yang baik sehingga bisa mempermudah proses pelatihan. Hal terkait dalam persiapan meliputi:

#### 4.3.1 Penentuan Materi

Materi yang disampaikan kepada mitra, yaitu menjelaskan pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, peran media pembelajaran dalam pembelajaran, fungsi media dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran berbasis power point.

#### 4.3.2 Persiapan Perlengkapan Pelatihan

Mempersiapkan perlengkapan alat-alat dan materi pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi kelompok kerja guru SDN 016 Bangkinang Kota kabupaten kampar.

#### 4.3.3 Tempat Pelatihan

Tempat pelatihan dilakukan di SDN 016 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar untuk memudahkan kelompok kerja guru dalam menghadiri pelatihan tersebut.

## **4.4 Persiapan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Kelompok Kerja Guru**

### 4.4.1 Penentuan Materi

Materi yang diajarkan kepada mitra, yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis power point.

### 4.4.2 Persiapan Perlengkapan Pelatihan

Mempersiapkan perlengkapan alat-alat dan materi pelatihan pembuatan media pembelajaran.

### 4.4.3 Tempat Pelatihan

Tempat pelatihan dilakukan di SDN 016 Bangkinang Kota untuk memudahkan kelompok kerja guru tersebut menghadiri pelatihan.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting sekali dalam kegiatan pendidikan dan pelatihan. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dapat membantu mempermudah pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga peranan instruktur sangat berpengaruh baik dalam menggunakan, memanfaatkan dan pemilihan media. Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran banyak macamnya, sehingga dalam pemanfaatannya harus dapat memilih sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Langkah-langkah yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu kegiatan penerangan atau pembelajaran, menentukan transmisi pesan, menentukan karakteristik pelajaran, klasifikasi media, dan analisis karakteristik masing-masing media. Pada prinsipnya, materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan, namun juga melakukan. Tersedianya media pembelajaran berbasis powerpoint. Adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media pembelajaran berbasis powerpoint.

#### **5.2 Saran**

Beberapa saran yang dapat disampaikan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Guru diharapkan agar senantiasa berupaya secara terus menerus mengembangkan kemampuan dan pemahamannya terkait perkembangan teknologi informasi dan penerapannya dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang telah dihasilkan agar dapat dilaksanakan secara berkesinambungan.
3. Adanya pengembangan media pembelajaran terkait dengan materi atau mata pelajaran yang lain.

## **REFERENSI**

- Munir. 2005. *Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Interaction)*. P3MP UPI
- Rusman. 2005. *Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*. P3MP UPI



## Lampiran Dokumentasi



## IMPLEMENTASI PKM GURU SDN 016 Bangkinang Kota

NO	Hari/tgl	Jam	Kegiatan	Narasumber
1	Kamis,	08.00- 08.30	Pembukaan - Sambutan Ketua Pelaksana - Sambutan Kepala Sekolah SDN 018 Bangkinang	Yenni Fitra Surya
		08.30- 10.00	Pengertian Media Pembelajaran Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran	
		10.00- 12.00	Fungsi Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Power Point	
		12.00- 13.30	Isoma	
		13.30- 15.00	Tahap-Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Desain Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point	
		15.00- 16.00	Hal-hal yang Perlu Dioptimalkan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point	



## Lampiran Biodata Ketua

### A. Identitas

1	Nama	Yenni Fitra Surya, M.Pd
2	JenisKelamin	Perempuan
3	JabatanFungsional	AsistenAhli
4	NIP	096.542.137
5	NIDN	1013029001
6	TempatdanTanggalLahir	Sawah Lunto, 13Februari 1990
7	E-mail	<a href="mailto:yennifitrasurya@yahoo.com">yennifitrasurya@yahoo.com</a>
8	No Telepon/ Hp	082169929303
9	Alamat Kantor	Jl.TuankuTambusai No.23 Bangkinang Kampar- Riau
10	NoTelpon/ Fax	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11	Lulusan yang telahdihasilkan	SI = - orang, S2 = - orang
12	Mata Kuliah yang diampu	1. Konsep dasar IPA SD 2. Pendidikan IPA SD 3. Pembelajaran Terpadu 4. Model-model Pembelajaran IPA SD 5. Inovasi Pendidikan

### B. Riwayat Pendidikan

	S-I	S-2	S-3
Riwayat Perguruan Tinggi	Universitas Bung Hatta	Universitas Negri Padang	-
Bidang Ilmu	PGSD	PGSD	-
Tahun Masuk – Lulus	2008-2012	2012-2014	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Peningkatan Aktivitas dan hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa kelas IV SDn 05 Surau Gadang	Pengaruh Model Problem based Learning terhadap Aktivitas dan Hasil belajar Tematik terpadu di Kelas III SDN 02 Percontohan Bukit Tinggi	-

Nama Pembimbing/Promotor	1. Dr. Wince Hendri, M.Si 2. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd	1. Prof. DR.firman, M.s.Kons 2. DR. Farida, F, M.Pd, MT	-
--------------------------	---	--	---

**C. Pemakala Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 tahun terakhir**

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam Biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengabdian masyarakat

Pengusul

Yenni Fitra Surya, M.Pd

## Lampiran Biodata Anggota

### A. Identitas

1.	Nama Lengkap	Rusdial Marta, M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	-
4.	NIP	096542147
5.	NIDN	1023039001
6.	TempatTanggalLahir	Padang, 23maret 1990
7.	E-mail	<a href="mailto:dial.fredo90@gmail.com">dial.fredo90@gmail.com</a>
8.	No. Telepon/Hp	082166432727
9.	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kampar-Riau
10.	No. Telepon/Faks	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = - orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Psikologi Pendidikan</li> <li>2. Perkembangan peserta didik</li> <li>3. Pengelolaan pendidikan</li> <li>4. Pengelolaan kelas</li> <li>5. Pembelajaran terpadu</li> </ol>

### B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	UNP	UNP	
Bidang Ilmu	PGSD	PGSD	
Tahun Masuk-Lulus	2007- 2011	2012-2015	
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	Peningkatan hasil belajar Penjumlahan Pecahan Penyebut berbeda dengan menggunakan pendekatan CTL di SD 05 Air Tawar	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Penjumlahan Pecahan Penyebut berbeda dengan menggunakan	

	Barat padang	pendekatan CTL di SD 05 Air Tawar Barat padang	
Nama Pembimbing	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dr. Mardiah harun, M.Ed</li> <li>2. Dra. Masnila Deti, S.Pd, M.Pd</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dr. Mardiah harun, M.Ed</li> <li>2. Dr. Yuni Ahda, M.Si</li> </ol>	

### C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

Semuadata yang sayaisikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengabdian masyarakat

Pengusul



Rusdial Marta, M.Pd



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : lppm.tambusai@yahoo.co.id

Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinan, Kampar - Riau Kode Pos. 28412  
Telp. (0762)21677, 085278005611, 085211804568

**SURAT PERINTAH TUGAS**

Nomor : 1064 /LPPM/UPTT/V/2022

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,  
dengan ini menugaskan kepada:

Nama	:	Yenny Fitra Surya, M.Pd	1013029001
		Dwi Viora, M.Pd	1022088901
Jabatan	:	Dosen Prodi S1 PGSD	

Melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat di SDN 016 Bangkinang Kota dengan kegiatan “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran IPA bagi Kelompok Kerja Guru SDN 016 Bangkinang Kota” pada Mei Tahun 2022. Dengan dikeluarkannya surat tugas ini, maka yang bersangkutan wajib melaksanakan tugas dengan sebenarnya dan bertanggungjawab kepada Ketua LPPM Tuanku Tambusai Riau.

Demikian surat tugas ini dibuat, untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 09 Mei 2022  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  
Ketua,

  
**Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd**  
NIP. 196.096.542.108  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS PAHLAWAN

Tembusan:

Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

