



Inovasi Perangkat Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital di SMP Kota Tanjungbalai

Uyuni Widiastuti¹, Sitti Rahmah², Adina S Sembiring³, Sugito⁴, Suharyanto⁵

^{1,3,5}Pendidikan Musik, Universitas Negeri Medan, Jl Williem Iskandar Pasar V, Sumatera Utara, Indonesia 20221

²Pendidikan Tari, Universitas Negeri Medan, Jl Williem Iskandar Pasar V, Sumatera Utara, Indonesia 20221

⁴Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Medan, Jl Williem Iskandar Pasar V, Sumatera Utara, Indonesia 20221

*email koresponding: uyunifbs@unimed.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 11 Jun 2025

Accepted: 30 Sep 2025

Published: 30 Nov 2025

Kata kunci:

Digitalisasi,
Pendampingan,
Perangkat pembelajaran,
Seni budaya

ABSTRAK

Background: Kesenjangan pembelajaran Seni Budaya di SMP Kota Tanjungbalai terlihat dari masih dominannya perangkat manual, minimnya teknologi digital, dan kurang optimalnya integrasi tradisi lokal Melayu. Program ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis digital yang terintegrasi dengan muatan lokal seni musik, tari, dan rupa khas Melayu, sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. **Metode:** Pelaksanaan kegiatan meliputi tahapan persiapan, pelatihan, pendampingan, serta monitoring dan evaluasi. Kegiatan melibatkan 23 guru Seni Budaya dari SMP negeri dan swasta di Kota Tanjungbalai. Tahap pelatihan menghadirkan narasumber sesuai bidang keahlian (musik, tari, rupa, teknologi), sementara tahap pendampingan difokuskan pada penyusunan perangkat pembelajaran digital yang dimasukkan ke dalam platform daring. Evaluasi dilakukan dengan instrumen berupa lembar observasi, angket, rubrik penilaian, dan wawancara. **Hasil:** Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran digital berbasis muatan lokal. Guru yang sebelumnya hanya menggunakan media manual kini mampu mengembangkan perangkat dalam bentuk game edukasi, modul digital, media interaktif, hingga website pembelajaran. Inovasi utama dari program ini adalah peluncuran situs web khusus yang menampung perangkat pembelajaran digital hasil karya guru, sehingga dapat diakses secara fleksibel oleh guru dan siswa.

ABSTRACT

Keywords:

Digitalization,
Mentoring,
Learning Tools,
Arts and Culture

Background: The gap in Arts and Culture learning at junior high schools in Tanjungbalai is evident from the continued reliance on manual materials, limited use of digital technology, and the suboptimal integration of local Malay traditions. This program aims to improve teacher competency in developing digital-based learning tools integrated with local content of Malay music, dance, and visual arts, so that learning becomes more innovative and relevant to the needs of the times. **Method:** The implementation of activities includes the stages of preparation, training, mentoring, as well as monitoring and evaluation. The activities were carried out teachers from public and private junior high schools in Tanjungbalai City. The training phase presented resource persons according to their fields of expertise (music, dance, visual arts, technology), while the mentoring phase focused on the preparation of digital learning tools that were entered into the online platform. Evaluation was carried out using instruments in the form of observation sheets, questionnaires, assessment rubrics, and interviews. **Results:** The results of the activity showed an increase in teachers' abilities in preparing digital learning tools based on local content. Teachers who previously only used manual media are now able to develop tools in the form of educational games, digital modules, interactive media, and even learning websites. The program's key innovation is the launch of a dedicated website that houses the digital learning tools teachers create, allowing flexible access for both teachers and students.



PENDAHULUAN

Kota Tanjungbalai memiliki Sekolah Menengah Pertama (Negeri dan Swasta) di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai yang selalu mengadakan berbagai kegiatan dan program pendidikan, seperti pelatihan/pendampingan keterampilan mengajar guru, pameran pendidikan dan kegiatan lainnya. Salah satu kegiatan pendampingan yang telah dilakukan oleh Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai bekerjasama dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Medan adalah Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Digitalisasi Bagi Kelompok MGMP Seni Budaya Di Kota Tanjungbalai. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 28 dan 29 April 2025 dengan menghadirkan perwakilan guru Seni Budaya SMP di Kota Tanjungbalai. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas pendidik seni (guru Seni Budaya) pada dunia pendidikan karena dapat mengembangkan kreativitas, ekspresi diri, dan pemahaman estetika dalam proses pembelajaran seni melalui penyusunan perangkat pembelajaran.

Pendidikan seni memiliki peluang yang paling besar untuk mengembangkan kreativitas, melalui kegiatan apresiasi yang mampu memberi stimulus, motivasi, dan pengetahuan seni, serta melalui kegiatan berkarya seni yang dapat memberi kesempatan aktualisasi diri (Ubaidillah & El-Yunusi, 2022). Dalam perkembangannya proses pendidikan seni tidak selalu dilakukan oleh seniman atau pelaku seni, melainkan bisa dilakukan oleh pendidik seni atau siapapun yang memiliki kemampuan berkesenian dan mampu untuk membelajarkan seni (Ni'ma, 2022). Para guru Seni Budaya juga harus mampu mempertunjukkan Seni Budaya sebagai Seni Pertunjukan baik secara langsung maupun virtual. Kegiatan pelatihan pementasan virtual Seni Budaya dapat memberikan pemahaman mengenai konsep pementasan virtual dan teknik bermain peran saat pengambilan gambar (Karim & Abidin, 2022; Maharani et al., 2020).

Kegiatan Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Digitalisasi Bagi Kelompok MGMP Seni Budaya di Kota Tanjungbalai dilakukan berdasarkan hasil observasi dan survey di beberapa SMP yang ada di Kota Tanjungbalai, yang menemukan bahwa guru-guru Seni Budaya SMP di Kota Tanjungbalai masih menyusun perangkat pembelajaran (RPP, bahan/materi ajar, media pembelajaran, LKPD dan evaluasi) secara manual dan belum berbasis digitalisasi. Padahal multimedia interaktif pembelajaran tari tradisional dapat menjembatani para guru Seni Budaya yang berasal dari berbagai konsentrasi bidang ilmu untuk lebih memudahkan para siswa dalam memahami materi tari tradisional. Guru dapat lebih terinspirasi untuk mau berinovasi dalam mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Amir et al., 2021).

Pembuatan media pembelajaran berbasis holistik integratif dapat meningkatkan pengetahuan baru bagi Guru PAUD di Kabupaten Lahat (Kabunggul et al., 2020). Sedangkan pelatihan dan pendampingan menyusun perangkat pembelajaran inovatif berbasis PTK menghasilkan keterampilan guru mitra dalam menyusun perangkat pembelajaran inovatif meningkat (Mulia & Suwarno, 2016). Pelatihan ini menunjukkan bahwa GeoGebra tidak hanya alat bantu yang efektif dalam mengajarkan aljabar, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta. Pengetahuan baru dan mendorong mereka untuk lebih terbuka dalam mengimplementasikan teknologi di masa depan (Alek, 2023).

Guru-guru Seni Budaya masih menggunakan kertas karton sebagai media pembelajaran, buku-buku paket sebagai sumber utama dalam pembelajaran, pengerjaan soal-soal masih berbentuk isian dan lainnya yang semuanya masih berbentuk manual. Pembelajaran menggunakan media manual memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah keterbatasan media, yang menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran dan peranan guru lebih dominan dalam pembelajaran, menyebabkan kontruksi pemahaman siswa secara pribadi menjadi kurang maksimal (Atikah et al., 2025). Hal ini disebabkan karena guru-guru tidak paham mengembangkan perangkat pembelajaran

serta kesulitan untuk mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam pembelajaran.

Saat ini merupakan era yang serba digital membuat manusia dituntut untuk mampu mengoperasikan teknologi seperti laptop, komputer, smartphone dan sebagainya (Bull et al., 2020). Dengan memanfaatkan teknologi sambil melestarikan praktik seni tradisional, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kaya dan dinamis yang membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berkembang di dunia yang semakin digital (Maharani et al., 2023). Banyak sekali seni tradisi berbasis kearifan lokal dikemas menjadi perangkat pembelajaran, untuk mengenalkan siswa kepada seni tradisinya. Dengan belajar seni berbasis kearifan lokal maka siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan daya apresiasi yang berfungsi sebagai proses pewarisan nilai budaya lokal sedangkan pengembangan daya cipta dan ekspresi berfungsi untuk mengembangkan kreativitas budaya (Taufiqurrahman et al., 2024).

Pengimplementasian kearifan lokal dan penguatan identitas bangsa dapat dilakukan dengan penerapan model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran dan penugasan yang diberikan kepada siswa (Ahsani, 2020). Hal ini dapat dilihat pada seni tradisi "Teke" sebagai salah satu seni tradisional di desa Rakalaba, dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Seni Budaya, terutama pada materi seni pertunjukan. Dengan memasukkan "Teke" dalam kegiatan kurikulum, siswa tidak hanya mempelajari teknik dan gerakannya, tetap juga memahami nilai sejarah, dan pesan moral yang terkandung didalamnya (Putra & Nanda, 2025).

Seni tradisi dapat meningkatkan apresiasi dan kreativitas, seni budaya tradisional dapat mengakomodir keseluruhan unsur seni budaya sehingga terbukti dapat meningkatkan apresiasi dan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya (Ramadhani, 2025). Seni tradisi yang telah dikemas dapat menjadi perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk digitalisasi agar pembelajaran lebih menarik, mudah dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Seni tradisi yang telah dikemas tersebut dapat menjadi perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk digitalisasi agar pembelajaran lebih menarik, mudah dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penyeimbangan otak kanan dan otak kiri, dapat menghasilkan siswa-siswi yang berkreaitif, dan inovatif serta dapat membantu siswa agar lebih aktif mengembangkan bakat dan kemampuannya khususnya dalam pembelajaran seni (Putri et al., 2021).

Salah satu kesenjangan dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis digitalisasi bagi kelompok MGMP Seni Budaya di Kota Tanjungbalai adalah minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya sebelum program pendampingan dilakukan. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional, seperti penggunaan buku teks dan media pembelajaran manual, yang kurang menarik bagi siswa di era digital. Selain itu, kurangnya akses terhadap platform digital yang mendukung pembelajaran Seni Budaya menjadi tantangan utama. Sebelum adanya program ini, tidak banyak sumber belajar digital yang tersedia untuk membantu guru dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis teknologi.

Kebaruan dari program ini terletak pada integrasi muatan lokal dalam perangkat pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan. Tidak hanya sekadar memberikan pelatihan teknologi, program ini secara khusus mendorong guru Seni Budaya untuk mengemas seni musik, tari, dan rupa tradisi Melayu khas Tanjungbalai ke dalam perangkat digital. Pendekatan ini berbeda dengan program digitalisasi pembelajaran lain yang umumnya bersifat generik tanpa mengaitkan kekayaan budaya lokal. Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga menjadi sarana strategis untuk melestarikan seni tradisi daerah melalui medium digital yang lebih menarik bagi siswa.

Selain itu, inovasi program ini juga terlihat dari peluncuran situs web khusus yang memuat perangkat pembelajaran digital hasil karya guru, sehingga materi dapat diakses secara fleksibel oleh guru maupun siswa. Aspek lain yang membedakan adalah adanya mekanisme monitoring dan evaluasi pasca-pelatihan yang memastikan implementasi perangkat benar-benar terlaksana di

sekolah. Kombinasi antara digitalisasi, integrasi lintas bidang seni (musik, tari, rupa), serta pelestarian tradisi Melayu melalui platform terbuka menjadikan program ini unik dan memiliki keberlanjutan. Hal ini menegaskan bahwa kebaruan program tidak hanya pada aspek teknologi, tetapi juga pada dimensi budaya, pedagogis, dan keberlanjutan implementasi.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran Seni Budaya berbasis tradisi Melayu di Kota Tanjungbalai yang lebih inovatif dalam bentuk digitalisasi. Pengembangan perangkat pembelajaran sangat penting dilakukan untuk dapat melestarikan seni tradisi (seni musik, seni tari, seni rupa,) serta mewariskan kepada generasi muda khususnya siswa SMP agar mereka mengenal seni tradisinya sendiri dari pada seni tradisi lainnya. Diharapkan kegiatan Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Digitalisasi Bagi Kelompok MGMP Seni Budaya di Kota Tanjungbalai membuat pembelajaran Seni Budaya akan lebih kontekstual sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menyenangkan.

MASALAH

Saat ini permasalahan pada guru Seni Budaya tingkat SMP di Kota Tanjungbalai adalah belum mampu mengembangkan perangkat pembelajaran (RPP, bahan/materi ajar, media pembelajaran, LKPD dan evaluasi) berbasis muatan lokal Kota Tanjungbalai khususnya budaya Melayu serta belum mampu mengembangkan perangkat pembelajaran dalam bentuk digitalisasi. Kondisi ini membuat materi pembelajaran yang disampaikan masih bersifat umum dan kurang merefleksikan identitas budaya setempat. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan kurang mengenal kekayaan budaya Melayu yang seharusnya menjadi ciri khas daerah mereka. Di sisi lain, keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi menyebabkan pembelajaran tidak optimal mengikuti perkembangan era digital. Ketiadaan perangkat digital yang menarik dan interaktif juga membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menumbuhkan kreativitas siswa. Dengan demikian, diperlukan pendampingan yang terstruktur agar guru mampu menghasilkan perangkat pembelajaran yang berbasis budaya lokal sekaligus terintegrasi dengan teknologi digital.

METODE

Kegiatan Pengabdian ini dimulai sejak tanggal 14 April hingga 30 Oktober 2025 bertempat di Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai, Jalan Gaharu No. 3, Kel. Sirantau, Kec. Datuk Bandar, 21332, Kota. Tanjung Balai. Kegiatan ini mengundang guru-guru Seni Budaya Tingkat SMP yang tergabung pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Seni Budaya SMP Tanjungbalai sebanyak 23 Guru Seni Budaya dari 23 SMP Negeri dan Swasta yang ada di Kota Tanjungbalai. Dalam prosesnya kegiatan ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru Seni Budaya dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis budaya lokal (Melayu) serta pendampingan dalam penggunaan teknologi pada perangkat pembelajaran Seni Budaya. Adapun tahapan yang dilakukan dalam menyelesaikan kegiatan ini adalah:

a. Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan dilakukan untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan pada kegiatan ini, diantaranya: (1) penetapan permasalahan mitra; (2) penetapan solusi pemecahan masalah; (3) membangun komitmen bersama mitra; (4) penentuan peserta pelatihan; (2) penentuan ruangan untuk pelatihan beserta peralatannya; (3) penentuan jadwal agar tidak mengganggu aktivitas mengajar; (4) konsumsi; (5) menyusun *roundown* acara; dan lain sebagainya.

b. Tahap Pelatihan dan Pendampingan

Tahap Pelatihan dan pendampingan akan disampaikan oleh tim pengabdian sesuai dengan bidang keahliannya (seni musik, seni tari, seni rupa, dan teknologi) serta dibantu oleh

lima orang mahasiswa. Hasil yang diharapkan adalah kemampuan guru-guru Seni Budaya tingkat SMP Kota Tanjungbalai dalam mengembangkan perangkat pembelajaran Seni Budaya (RPP, Bahan/materi ajar, media pembeajaran, LKPD dan evaluasi berbasis muatan lokal Tanjungbalai (tari Melayu, musik Melayu, ornamen Melayu).

c. Tahap Akhir (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk memastikan perangkat pembelajaran yang disusun benar-benar diimplementasikan dalam mata pelajaran Seni Budaya. Evaluasi tidak hanya berupa observasi deskriptif, tetapi menggunakan instrumen yang lebih terstruktur, seperti: (1) lembar observasi keterlaksanaan perangkat pembelajaran (RPP, bahan ajar, media, LKPD, evaluasi); (2) angket untuk mengukur persepsi guru dan siswa terhadap kebermanfaatan perangkat digital berbasis muatan lokal; (3) rubrik penilaian untuk menilai kualitas perangkat pembelajaran dari aspek kelengkapan, integrasi muatan lokal, inovasi digital, dan kemudahan penggunaan; serta (4) wawancara terarah dengan guru untuk mengidentifikasi kendala implementasi dan tindak lanjut yang diperlukan. Dengan instrumen ini, tim pengabdian tidak hanya menilai sejauh mana perangkat digunakan, tetapi juga dapat memetakan efektivitas, tantangan, serta peluang pengembangan lebih lanjut.

Tabel 1.
Rubrik Penilaian Kualitas Perangkat Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Kelengkapan Perangkat	RPP, bahan ajar, media, LKPD, dan evaluasi tersusun lengkap	Hanya 1 komponen	2 komponen	3–4 komponen	Semua komponen lengkap
2	Integrasi Muatan Lokal	Pemanfaatan seni musik, tari, rupa Melayu dalam perangkat	Tidak ada muatan lokal	Ada tapi sangat terbatas	Sebagian besar sudah terintegrasi	Semua perangkat memuat muatan lokal
3	Inovasi Digital	Pemanfaatan teknologi (website, aplikasi, media interaktif)	Manual, non-digital	Digital sederhana (PDF/Word)	Digital interaktif sebagian	Digital interaktif penuh (game, website, multimedia)
4	Keterpakaian di Kelas	Kemudahan perangkat digunakan guru & siswa	Sulit digunakan	Cukup sulit	Cukup mudah	Sangat mudah digunakan
5	Kreativitas dan Estetika	Desain visual dan penyajian perangkat	Kurang menarik	Kurang konsisten	Menarik tapi belum optimal	Sangat menarik dan konsisten

Keterangan Skor:

1 = Sangat kurang, 2 = Kurang, 3 = Baik, 4 = Sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan pelatihan dan pendampingan menunjukkan bahwa guru-guru Seni Budaya di Kota Tanjungbalai mampu menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis digital yang terintegrasi dengan muatan lokal. Temuan ini sejalan dengan pendapat [Hasriadi \(2022\)](#) yang menegaskan bahwa pendidikan seni di era digital memerlukan strategi yang mengombinasikan

pemanfaatan teknologi dengan pelestarian tradisi budaya agar tercipta lingkungan belajar yang kaya dan dinamis. Integrasi seni musik, tari, dan rupa khas Melayu ke dalam perangkat digital membuktikan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran tidak hanya meningkatkan kompetensi teknologi guru, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa. Hal ini mendukung pandangan [Andini et al. \(2025\)](#) bahwa pendidikan seni berbasis kearifan lokal mampu memperkaya apresiasi budaya sekaligus menumbuhkan kreativitas siswa.

Selain itu, adanya platform digital berupa website yang menampung hasil karya guru menjadi pembeda utama program ini dibanding penelitian terdahulu. [Sayuti \(2023\)](#) misalnya, menemukan bahwa pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran inovatif berbasis PTK dapat meningkatkan keterampilan guru, namun belum menyentuh aspek keberlanjutan melalui media digital bersama. Dalam penelitian ini, keberlanjutan dijamin dengan penyediaan situs web khusus, sehingga perangkat yang dikembangkan dapat diakses secara terbuka oleh siswa dan guru kapan saja. Hal ini sejalan dengan temuan [Safitri et al. \(2022\)](#) bahwa pemanfaatan media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, digitalisasi perangkat berbasis muatan lokal tidak hanya berfungsi sebagai inovasi pedagogis, tetapi juga sebagai strategi pelestarian budaya di tengah arus globalisasi.

Namun demikian, program ini masih memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, waktu pelatihan yang relatif singkat (hanya dua hari) membuat pendalaman materi dan praktik digitalisasi belum maksimal, sehingga beberapa guru masih membutuhkan pendampingan lanjutan. Kedua, variasi kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi menyebabkan hasil perangkat yang dikembangkan bervariasi dalam kualitasnya. Sebagian guru yang sudah terbiasa dengan aplikasi digital dapat menghasilkan media interaktif, sementara yang lain masih berada pada tahap dasar. Ketiga, keterbatasan akses sarana teknologi di beberapa sekolah menjadi tantangan tersendiri, terutama terkait ketersediaan perangkat komputer, jaringan internet, dan literasi digital siswa. Refleksi atas keterbatasan ini penting untuk memberikan arah pengembangan selanjutnya, misalnya dengan memperpanjang durasi pelatihan, menyediakan modul pendampingan berjenjang, serta memperkuat dukungan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah mitra.

Melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) skema Program Kemitraan Masyarakat (PKW) telah dilaksanakan dengan bekerjasama dengan Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai dan MGMP Seni Budaya SMP Kota Tanjungbalai bertempat di Aula Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai pada tanggal 28-29 April 2025.

Dalam pelaksanaan pengabdian ini dilakukan sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan, diantaranya:

1. Survey Lokasi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kemitraan Wilayah (PKW) yang berjudul "Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Digitalisasi Bagi Kelompok MGMP Seni Budaya di Kota Tanjungbalai" dilakukan selama dua hari, tepatnya tanggal 28-29 April 2025. Namun sebelum kegiatan dilakukan tim pengabdian melakukan survey terlebih dulu untuk melihat lokasi kegiatan serta melakukan pemetaan terhadap peserta yang akan diundang. Dapat dilihat pada Gambar 1, survey dilakukan pada tanggal 14-15 April 2025 yang diwakili oleh Ketua Pelaksana Dr. Uyuni Widiastuti, S.Pd, M.Pd pertemuan dengan Kepala Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai Ibu Mariani, S.Si, M.Si., serta Ketua MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Seni Budaya SMP Kota Tanjungbalai Ibu Victoria Regi Cornelis, S.Pd. Kedua mitra menyambut baik pelaksanaan kegiatan ini karena dapat menambah wawasan dan kompetensi guru-guru Seni Budaya jenjang SMP di Tanjungbalai serta menggalakan kembali kegiatan-kegiatan yang dikelola oleh MGMP Seni Budaya SMP Kota Tanjungbalai.



Gambar 1.

Survey Dinas Pendidikan dan MGMP Seni Budaya SMP Kota Tanjungbalai

Hasil pertemuan yang telah dilakukan menetapkan tanggal dan lokasi kegiatan yaitu Aula Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai, serta mengundang perwakilan guru Seni Budaya dari SMP (Negeri dan Swasta) yang ada di Tanjungbalai dengan memetakan jumlah guru dengan bidang keahlian seni musik, seni tari dan seni rupa.

2. Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kemitraan Wilayah (PKW) yang berjudul “Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Digitalisasi Bagi Kelompok MGMP Seni Budaya di Kota Tanjungbalai” sudah disetujui oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Unimed (LPPM UNIMED) dan mitra yaitu Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai serta MGMP Seni Budaya SMP Kota Tanjungbalai. Hal ini diperkuat dengan adanya nota kerja sama (MoA) antara Ketua Pelaksana PKW Unimed dengan Dinas Pendidikan Kota Tanjungbalai serta MGMP Seni Budaya SMP Kota Tanjungbalai. Namun sebelum melaksanakan kegiatan ini tim PKW sudah menyediakan website untuk pembelajaran Seni Budaya dengan link <https://perangkatpembelajaranzenibudayasmptanjungbalai.com>. Website ini memuat semua materi dari narasumber serta perangkat pembelajaran Seni Budaya yang telah disusun dan dikembangkan oleh peserta pelatihan, sehingga dapat membantu guru-guru Seni Budaya mengajar Seni Musik, Seni Tari, dan Seni Rupa secara digitalisasi.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 2 hari dengan agenda kegiatan pelatihan dan pendampingan. Hari pertama tanggal 28 April 2025 dilakukan pelatihan dari narasumber yang merupakan tim PKW dengan penyampaian materi konsep pengembangan perangkat pembelajaran seni musik, seni tari, dan seni rupa seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3. Hari Ke-dua tanggal 29 April 2025 dilakukan pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran Seni Budaya berbasis digitalisasi.

a. Pelatihan, paparan narasumber yang merupakan tim pengabdian menyajikan materi tentang:

- 1) Dr. Uyuni Widiastuti, S.Pd, M.Pd: Konsep perangkat pembelajaran
- 2) Dr. Sitti Rahmah, S.Pd, M.Si: Konsep pengembangan perangkat pembelajaran Seni Tari
- 3) Dr. Adina Sembiring, M.Pd: Konsep pengembangan perangkat pembelajaran Seni Musik
- 4) Drs. Sugito, M.Pd: Konsep pengembangan perangkat pembelajaran Seni Rupa
- 5) Suharyanto, S.Pd, M.Sn: Konsep Digitalisasi dalam pembelajaran Seni Budaya.



Gambar 2.
Penyampaian Materi dari Narasumber



Gambar 3.
Materi Pengembangan Perangkat Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digitalisasi

- b. Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digitalisasi dilakukan oleh tim pengabdian yang dibantu mahasiswa seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4. Tim pengabdian melakukan pendampingan kepada peserta untuk menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD dan evaluasi berbasis muatan lokal Kota Tanjungbalai. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan seni tradisi Melayu yang ada di Kota Tanjungbalai seperti musik Melayu, tarian Melayu, ornamen Melayu yang dikemas menjadi perangkat pembelajaran Seni Budaya jenjang SMP berbasis digitalisasi. Masing-masing peserta menyusun perangkat pembelajaran Seni Budaya sesuai dengan bidang keahliannya agar perangkat pembelajaran yang disusun lebih maksimal dikerjakan.



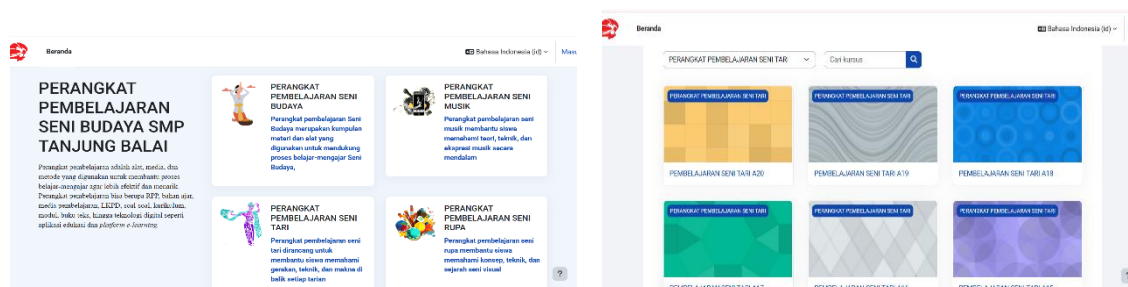
Gambar 4.
Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Digitalisasi

Selesai penyusunan perangkat pembelajaran Seni Budaya dilanjutkan dengan presentasi pengembangan perangkat pembelajaran Seni Budaya oleh setiap peserta seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5. Selama presentasi tugas banyak masukan yang diberikan oleh tim pengabdian agar tugas peserta semakin bagus.



Gambar 5.
Presentasi Tugas Peserta

Diakhir kegiatan tim PKW mendampingi peserta untuk memasukkan semua tugas kedalam *website* yang telah disediakan untuk dapat digunakan pada pembelajaran Seni Budaya jenjang SMP dengan link website <https://perangkatpembelajaransenibudayasmpmtanjungbalai.com> seperti yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6.

Website: <https://perangkatpembelajaransenibudayasmpmtanjungbalai.com>

3. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi kegiatan dilakukan pada tanggal 14-15 Mei 2025 dengan perwakilan guru Seni Budaya SMP yang ada di Kota Tanjungbalai yang disesuaikan dengan bidang keahlian (seni musik, seni tari dan seni rupa). Monev dilakukan di:

- SMP Negeri 1 Tanjungbalai: Dwy Cipta Anugerah, S.Pd dengan menggunakan media Canva dengan materi Seni Tari.
- SMP Negeri 2 Tanjungbalai Yeni Br. Siregar, S. Pd dengan menggunakan games untuk membahas soal dengan materi Seni Rupa.
- SMP Negeri 3 Tanjungbalai Sandra Juliana Samosir, S.Pd dengan menggunakan games untuk membahas soal dengan materi Seni Tari.
- SMP Negeri 4 Tanjungbalai Devi Anggreni Rambe, S.Pd dengan menggunakan games untuk membahas soal dengan materi Seni Musik.



Gambar 7. Pelaksanaan Monitoring dan Evaluasioleh Tim PKW

Pada pelaksanaan monev yang dapat dilihat pada Gambar 7. Tim PKW menyediakan instrumen monev untuk melihat pelaksanaan implementasi dari kegiatan pelatihan dan pendampingan yang sudah dilaksanakan sebelumnya seperti yang dapat dilihat pada Gambar 8.

INSTRUMEN MONITORING DAN EVALUASI
PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BAGI KEGIATAN SENI BUDAYA DI KOTA TANJUNGPBALAI

Tema: Seni Budaya
 Tema Subtema: Seni Tari
 Tema Subtema: Seni Musik
 Tema Subtema: Seni Rupa
 Tema Subtema: Seni Sastra
 Tema Subtema: Seni Pertunjukan
 Tema Subtema: Seni Media Massa
 Tema Subtema: Seni Digital
 Tema Subtema: Seni Lain-lain

Daftar Peserta (Jumlah):
 Peserta: 10 orang (5 laki-laki dan 5 perempuan)
 Peserta: 10 orang (5 laki-laki dan 5 perempuan)
 Peserta: 10 orang (5 laki-laki dan 5 perempuan)
 Peserta: 10 orang (5 laki-laki dan 5 perempuan)
 Peserta: 10 orang (5 laki-laki dan 5 perempuan)

No	Aspek	Kriteria	Indikator	Ya	Tidak	DK
1	Keberhasilan	1. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	1. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	✓		
2	Keberhasilan	2. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	2. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	✓		
3	Keberhasilan	3. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	3. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	✓		
4	Keberhasilan	4. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	4. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	✓		
5	Keberhasilan	5. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	5. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	✓		
6	Keberhasilan	6. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	6. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	✓		
7	Keberhasilan	7. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	7. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	✓		
8	Keberhasilan	8. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	8. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	✓		
9	Keberhasilan	9. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	9. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	✓		
10	Keberhasilan	10. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	10. Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital	✓		

Tanjungpinang, 14 Mei 2022
 Tim PKW
 (Dr. Chandra Satrio, S.Pd, M.Pd)
 NIP. 817100101000000000

Gambar 8. Instrumen Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi tidak hanya dilakukan hanya sekali saja, namun akan dilanjutkan pada pembelajaran semester ganjil TA 2025/2026, hingga perangkat pembelajaran berbasis digitalisasi diimplementasikan pada pembelajaran Seni Budaya seperti yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
 Sebelum dan Sesudah Kegiatan Dilakukan

Sebelum	Sesudah
Guru Seni Budaya belum mampu mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis muatan lokal	Guru Seni Budaya mampu mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis tradisi Kota Tanjungbalai (tari Melayu, musik Melayu, Ornamen Melayu)
Guru Seni Budaya belum mampu mengembangkan perangkat pembelajaran dalam bentuk digitalisasi	Guru Seni Budaya mampu mengembangkan perangkat pembelajaran Seni Budaya berbasis digital dalam bentuk: game edukasi, media pembelajaran interaktif, buku/modul digital, Website, Artificial Intelligence, dan lainnya

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat Pemberdayaan Kelompok Tani Melalui Inovasi Pengolahan Limbah Peternakan menjadi Pupuk Organik untuk Meningkatkan Pendapatan BUMDES di Kecamatan Sibolangit Sumatera Utara, telah mencapai target yang ditetapkan dengan tingkat keberhasilan 92%, yang dibuktikan melalui terbentuknya unit usaha pupuk organik di BUMDES dengan kapasitas produksi 2-3 ton per bulan, peningkatan pengetahuan masyarakat sebesar 65% dan keterampilan praktis sebesar 78% berdasarkan evaluasi pre-test dan post-test. Metode kombinasi pendidikan masyarakat, pelatihan hands-on, difusi ipteks, dan pendampingan intensif terbukti tepat dan efektif dalam mengatasi permasalahan pengelolaan limbah peternakan dan keterbatasan akses pupuk organik yang dihadapi mitra, dengan dampak positif berupa pengurangan limbah peternakan hingga 80%, terciptanya sumber pendapatan baru dengan analisis kelayakan ekonomi. Kegiatan ini memberikan manfaat berkelanjutan melalui transfer teknologi yang tepat guna, penguatan kapasitas kelembagaan BUMDES, dan penciptaan model pemberdayaan masyarakat yang dapat direplikasi di wilayah lain, sehingga untuk kegiatan PKM selanjutnya direkomendasikan untuk memperluas cakupan wilayah implementasi, mengembangkan

diversifikasi produk pupuk organik seperti pupuk cair dan pupuk granul, memperkuat jaringan pemasaran melalui kemitraan dengan distributor pupuk dan toko pertanian, serta melakukan pendampingan lanjutan untuk memastikan keberlanjutan usaha dan peningkatan kualitas produk secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM mengucapkan terima kasih kepada LPPM UNIMED yang memberikan dukungan pendanaan PkM skema Program Kemitraan Masyarakat Tahun Anggaran 2025 dengan perjanjian kontrak no. 0033/UN33.8/PPKM/PKM/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. L. F. (2020). Strategi Orang Tua dalam Mengajar dan Mendidik Anak dalam Pembelajaran At The Home Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Al_Athfal*, 3(1), 37–46.
- Alek, A. (2023). The Impact of Technology on English Language Education in Indonesia: A Theoretical Review. *BiCED Proceeding*, 1, 45–63.
- Amir, S., Fauzi, M. R., & Isomudin, M. (2021). Problematika Pembelajaran Tahfidz di Pondok Pesantren. *Jurnal At-Tadbir : Media Hukum Dan Pendidikan*, 31(2), 108–119. <https://doi.org/10.52030/attadbir.v31i2.108>
- Andini, S., Agustini, R., Noer Rahman, S. F., & Fauzeah, M. L. (2025). Retorika Iklan dalam Meningkatkan Penjualan Produk Pandai Besi dan Pelestarian Kearifan Lokal Desa Baregbeg. *Abdimas Galuh*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.25157/ag.v7i1.15965>
- Atikah, Fitroh Adhilla, & Zunan Setiawan. (2025). Pengaruh Iklan Media Sosial, Electronic Word of Mouth dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Oppo: Studi Kasus pada Pengguna Smartphone OPPO di Yogyakarta. *Economic Reviews Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.56709/mrj.v4i2.698>
- Bull, G., Garofalo, J., & Hguyen, N. R. (2020). Thinking about computational thinking: Origins of computational thinking in educational computing. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 36(1), 6–18. <https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1694381>
- Denny Yustisia Asnadi Putra & Ertika Nanda. (2025). Representasi Pesan Moral dalam Iklan Telkomsel Siaga Edisi Ramadhan #BersamaKitaBerkah. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 7(2). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v7i2.5806>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
- Kabunggul, J., Pramita, D., Mandailina, V., Abdillah, A., Mahsup, M., & Sirajuddin, S. (2020). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Android. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(2), 1–4. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v3i2.2804>
- Karim, S., & Abidin, M. Z. (2022). Penerapan Metode Learning Vector Quantization pada Penentuan Level Bermain Terhadap Game Edukasi Sang Santri. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v16i1.1785>
- Maharani, S., Nusantara, T., As'ari, A. R., & Qohar, Abd. (2020). Computational Thinking: Media Pembelajaran CSK (CT-Sheet for Kids) dalam Matematika PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 975–984. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.769>
- Maharani, S., Susanti, V. D., Andari, T., Krisdiana, I., & Astuti, I. P. (2023). Computational Thinking (CT)-based Student Worksheet to Improve the Mathematical Literacy of Mathematics Prospective Teacher. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 2690–2702. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.4412>
- Mulia, D. S. & Suwarno. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, IX(2), 11.
- Ni'ma, A. A. (2022). Penggunaan Seni Kaligrafi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah). *Tifani: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Putri, N. A., Permana, E., & Subhan, M. N. (2021). Strategi Pemasaran Bisnis Makanan Tradisional Tiwul Sebagai Destinasi Wisata Kuliner di Gunung Kidul Jogja. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, 4(3), 340. <https://doi.org/10.32493/jpkpk.v4i3.10102>
- Ramadhani, I. (2025). Representasi Budaya Indonesia Pada Iklan Animasi Studi Kasus Iklan: Sasa Anime Series X Harousel—Sasa Hadirkan Rasa Untuk Indonesia. *Jurnal Senirupa Warna*, 13(1), 42–55. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v13i1.641>
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)*, 16(06), 188–205. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>

-
- Sayuti, M. (2023). Penciptaan Desain Sistem Tanda (Sign Sytem) di Desa Tematik Bukit Nobita Kota Padang. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 77–82. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i2.155>
- Taufiqurrahman, Salmin, M., Hardinandar, F., Rizqan, M., Apriansyah, M., & Sanusi, G. (2024). Pemberdayaan Siswa SDN Sambori dalam Merawat Budaya Lokal Melalui Program Summer Camp dan Literasi Budaya. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.61461/sjpm.v3i2.77>
- Ubaidillah, I., & El-Yunusi, M. Y. M. (2022). Strategi Pendidik Melalui Aktivitas Kegemaran dalam Meningkatkan Bakat Minat Siswa di SD Mutiara Bunda 1 Sidoarjo. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.17033>