

PENDAMPINGAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TARI UNTUK PENGEMBANGAN KOMPETENSI GURU TARI MENUJU PENDIDIKAN BERKUALITAS

Dwi Kusumawardani, Rizki Taufik Rakhman, Selly Oktarini, Farhan Apriadhi
Ghazaly, Fitriana Eka Putri, Siti Alsyamsari Abriyanti

Prodi Magister Pendidikan Seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur, Indonesia 13220.

Email: dwikusumawardani@unj.ac.id^{1*}, rizkitr@unj.ac.id², sellyoktarini@unj.ac.id³,
farhan.apriadhi@mhs.unj.ac.id⁴, fitriana.eka@mhs.unj.ac.id⁵,
siti.alsyamsari@mhs.unj.ac.id⁶

Abstract

Improving teacher performance in designing, using, and evaluating learning media is a critical need, as teachers face Generation Z and Alpha students who must have digital literacy. This community service activity aims to improve the competency of dance teachers who are members of the DKI Jakarta Senior High School Arts and Culture MGMP as partners, so they can conduct multimedia research and development in their respective schools. The implementation method of the activity uses a mentoring pattern, namely training that does not stop at delivering material, but continues with the application of the material through direct guidance. The activity is carried out through material presentations, interactive discussions, and mentoring in creating multimedia for implementation and evaluation in their respective schools. The results of the activity showed an increase in participants' knowledge regarding the process and practice of multimedia research and development for dance learning. Participants had positive opinions regarding the implementation of the community service. The findings of the activity were that highly committed participants were able to write a framework for the results of the implementation of multimedia research and development in their respective schools correctly. The implications of this activity increased dance teachers' awareness that the multimedia learning that has been created and used is important to evaluate and reflect on through the research process, even at a simple research level.

Keywords: *mentoring; research and development; multimedia; dance teacher*

Abstrak

Peningkatan kinerja guru dalam merancang, menggunakan dan mengevaluasi media pembelajaran menjadi kebutuhan kritis, karena guru menghadapi peserta didik generasi Z dan Alpha yang seharusnya memiliki literasi digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru tari anggota MGMP Seni Budaya SMA DKI Jakarta sebagai mitra, untuk dapat melakukan penelitian dan

pengembangan multimedia di sekolah masing-masing. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pola pendampingan yaitu pelatihan yang tidak berhenti pada penyampaian materi, tetapi dilanjutkan dengan penerapan materi melalui bimbingan langsung. Kegiatan dilaksanakan melalui penyajian materi, diskusi interaktif, pendampingan membuat multimedia untuk diimplementasikan dan dievaluasi di sekolah masing-masing. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta mengenai proses dan praktik penelitian dan pengembangan multimedia untuk pembelajaran tari. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta pendampingan berpendapat positif terhadap pelaksanaan pengabdian. Temuan kegiatan adalah peserta yang berkomitmen tinggi, bersedia menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan pendampingan, dapat menuliskan *outline* hasil penerapan penelitian dan pengembangan multimedia di sekolah masing-masing dengan benar. Implikasi dari kegiatan ini menumbuhkan kesadaran guru tari bahwa multimedia pembelajaran yang telah dibuat dan digunakan, penting untuk dilakukan evaluasi dan refleksi melalui proses penelitian meskipun pada tingkat penelitian sederhana.

Kata Kunci: *pendampingan; penelitian dan pengembangani; multimedia; guru tari*

1. PENDAHULUAN (*Introduction*)

Kesenjangan keterampilan digital ditemui disebagian besar masyarakat Indonesia (Putranto, 2024), termasuk masyarakat di dunia pendidikan. Pada hal literasi digital merupakan salah satu *softskill* Abad 21 yang seharusnya dimiliki oleh peserta didik saat ini. Literasi digital menjadi keterampilan yang esensial, terutama bagi generasi muda yang akan menjadi pengguna utama teknologi di masa depan (Nadia Febriantii et al., n.d.2024). Martin menjelaskan literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital secara tepat, sehingga pengguna terfasilitasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital agar membangun pengetahuan baru, membuat media berekspresi, berkomunikasi dengan orang lain. Beberapa bentuk literasi yaitu: komputer, informasi teknologi, visual, media dan komunikasi (Naufal, 2021). Dalam upaya peningkatan literasi digital untuk peserta didiknya, guru seharusnya juga memiliki literasi digital. Dalam pendidikan, kompetensi digital lebih efektif ditanamkan melalui pembelajaran (Ilomäki et al., 2016). Implikasinya guru dalam melaksanakan pembelajaran, harus memperlihatkan kemampuannya mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital, untuk membangun pengetahuan baru bagi peserta didik, dengan cara membuat dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Oleh karena itu, pelatihan tentang media dan teknologi bagi guru sangatlah penting (Martua Mahuraja Purba et al., 2024).

Kondisi tersebut pada akhirnya menciptakan kebutuhan tentang pentingnya dilakukan pelatihan yang berkaitan dengan media pembelajaran bagi guru. MGMP Seni Budaya SMA DKI Jakarta merupakan organisasi kelompok guru SMA khusus dibidang studi seni termasuk bidang studi seni tari, tentunya menghadapi tantangan dan kebutuhan yang sama dengan guru bidang studi lainnya. Guru seni tari juga memiliki kewajiban mempersiapkan peserta didiknya agar memiliki literasi digital.

Kajian berikut ini menunjukkan bahwa telah dilakukan upaya-upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi guru, melalui *tren* pelatihan media pembelajaran berbasis digital. Pelatihan pengembangan bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik menggunakan metode *blended learning* bagi guru SMP/MTs Muhammadiyah Palembang. Hasil pelatihan menunjukkan 87 % guru memenuhi indikator keberhasilan pelatihan (Heru et al., 2020). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. Guru selaku peserta mendapatkan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan media pembelajaran dengan Canva (Rusdiana et al., 2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. Guru menghasilkan gambar/video dengan kualitas yang baik dengan praktik editing video. Para peserta dapat memadukan bahan ajar baik teks, foto, audio dan video menjadi media pembelajaran (Sunardi et al., n.d.2021). Pelatihan multimedia bagi guru dalam menunjang pembelajaran daring. Pelatihan berhasil meningkatkan penggunaan media ppt 7%, google meet 7%, alat peraga 40%, dan video animasi sebesar 25% (Harlinda Syofyan et al., 2021). Pelatihan pembuatan *game* edukasi *WordWall* bagi guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. Hasilnya lebih dari 75 % guru memahami manfaat dan fitur yang ada di *WordWall*. Guru dapat membuat *game* edukasi *WordWall* dengan berbagai macam fitur dan memanfaatkannya untuk pembelajaran (Nafida Hetty Marhaeni et al., 2023). Pelatihan media pembelajaran dan kecerdasan buatan (AI) bagi guru matematika di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak. Materi pelatihan tentang cara pembuatan media pembelajaran matematika berbasis *ChatGPT* dan *Gamma-App*, *Wolfram Mathematica*, *Canva*, dan *Class Point*. Hasilnya 53,6% guru menyatakan sangat puas dan 46, 4% menyatakan puas. (Shodiqin & Pramasdyahsari, 2024). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan SLIDO untuk guru di SMA 1 Minggir Sleman (Imam Suharjo, et al., 2025)

Tren pelatihan lima tahun terakhir tersebut, kebanyakan mengarah kepada membuat media pembelajaran yang termasuk dalam kelompok media berbasis digital. Namun, pelatihan tentang bagaimana guru seharusnya merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, mengevaluasi dan merevisi media pembelajaran belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini difokuskan kepada pendampingan penelitian dan pengembangan multimedia untuk

pembelajaran tari. Diharapkan dapat (1) mengisi kekurangan topik yang belum banyak dibahas; (2) melengkapi kompetensi guru tari dapat membuat multimedia pembelajaran; dan (3) membangun kesadaran guru tari tentang pentingnya kegiatan evaluasi, refleksi dan revisi setelah kegiatan implementasi media pembelajaran, walaupun dengan penelitian sederhana.

2. TINJAUAN LITERATUR

Pemberdayaan guru dilakukan melalui kegiatan pendampingan penelitian dan pengembangan multimedia untuk pembelajaran tari. Mengingat guru adalah salah satu penentu keberhasilan dan kemajuan pendidikan dan gurulah yang memahami kebutuhan siswa dikelasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sihombing et al., 2021). Maka, idealnya setiap guru melakukan penelitian pengembangan terhadap perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran yang telah disiapkan, untuk diketahui efektivitasnya terhadap capaian pembelajaran. sekaligus sebagai realisasi konsep belajar sepanjang hayat bagi dirinya. Belajar sepanjang hayat adalah proses pendidikan berlangsung terus menerus, dimulai sejak lahir sampai akhir hayat (Puspitasari et al., 2024).

Pendampingan adalah bagian dari proses pemberdayaan masyarakat. (Ife & Tesoriero, 2008). Pendampingan suatu proses interaksi sosial yang dilakukan oleh pendamping untuk memotivasi, mendidik, serta membimbing masyarakat agar mereka mampu mengidentifikasi, merencanakan, dan mengatasi permasalahan yang dihadapi secara mandiri (Mardikanto & Soebiato, 2013). Tahapan kegiatan pelatihan dan pendampingan meliputi pendataan dan indentifikasi masalah, pelaksanaan, evaluasi dan *post test* (Harini et al., 2023). Tahap lainnya meliputi langkah studi pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan perbaikan, dan desiminasi (Solechan et al., 2023). Kegiatan juga dapat dilakukan mulai dari pemberian *pre test* atau tes awal, pelaksanaan pengabdian, pemberian tes akhir serta evaluasi dan refleksi. (Markos Siahaan et al., 2025). Berdasarkan penjelasan tersebut kegiatan pendampingan ini dilakukan dalam empat tahap yaitu (1) persiapan; (2) pelaksanaan; (3) penerapan teknologi; dan (4) evaluasi dan refleksi. Masing-masing tahap memiliki langkah detail yang lebih teknis.

Materi untuk kegiatan pendampingan meliputi hakikat multimedia, serta penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran tari. Multimedia merupakan media yang dikembangkan dengan menggabungkan beberapa media. (Owens, 2004; Smaldino, 2008). Media yang digabungkan adalah teks, audio, gambar, video, animasi dan *platform online* (Dian Novita Siswanti, 2024). Prinsip multimedia pembelajaran adalah pemberian sinyal, prinsip redudansi, prinsip kedekatan ruang, prinsip keterdekatan waktu, prinsip modalitas, dan prinsip perbedaan individu (Mayer, 2014). Penelitian pengembangan adalah jenis

penelitian untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, seperti kurikulum, bahan ajar, teknik pengajaran (Borg, W.R., & Gall, 1983) terapan dari pengetahuan dalam bentuk produk, proses, atau sistem baru (Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT), 2023) untuk menghasilkan inovasi (OECD, 2024). Model penelitian pengembangan multimedia meliputi 7 langkah *assessment/analisis, need assessment, front-end, design, development, implementation, evaluation* (Owens, 2004) Materi tersebut diramu disajikan menjadi materi yang ringkas, padat, jelas dan komprehensif.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pendampingan ditujukan kepada guru tari anggota MGMP Seni Budaya SMA DKI Jakarta berjumlah 9 orang guru. Kegiatan tatap muka dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta. Kegiatan mandiri dilaksanakan di sekolah masing-masing peserta. Rangkaian kegiatan seluruhnya berdurasi setara 32 JP. Kegiatan pendampingan dipilih karena kegiatannya interaktif, sistematis dan berkelanjutan. Harapannya dapat membantu proses pendalaman pengetahuan dan keterampilan bagi peserta pendampingan. Metode pelaksanaan pendampingan, sebagai berikut:

Tabel.1. Metode Pelaksanaan Pendampingan

| No | Tahap | Kegiatan |
|----|----------------------------|--|
| 1 | Persiapan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tim pengabdian melakukan analisis masalah dan kebutuhan kegiatan, berdasarkan data hasil diskusi kebutuhan kegiatan dengan guru tari dan ketua MGMP Seni Budaya SMA DKI dan observasi di sekolah. Dilanjutkan dengan permohonan izin dan persetujuan pelaksanaan kegiatan kepada pihak terkait. ➤ Tim pengabdian melakukan sosialisasi kegiatan kepada calon peserta bekerjasama dengan ketua MGMP Seni Budaya SMA DKI Jakarta dan melalui poster. ➤ Tim pengabdian melakukan persiapan administratif meliputi surat perijinan kegiatan dan kerjasama. Persiapan akademik meliputi melakukan analisis kebutuhan, merancang pemecahan masalah, merancang tujuan dan desain pendampingan, menyiapkan instrumen untuk <i>pre test</i> dan <i>post test</i> dan menyiapkan materi. |
| 2 | Pelatihan dan Pendampingan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta mengikuti <i>pre test</i> yaitu mengisi <i>outline</i> hasil penerapan multimedia untuk pembelajaran |

| | |
|-------------------------|---|
| | tari. |
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta mengikuti penyajian materi dan pendampingan oleh tim pengabdian. Kegiatan menggunakan kombinasi metode ceramah, diskusi interaktif, pendampingan dan monitoring. Materi 1 tentang konsep dasar penelitian dan pengembangan multimedia untuk pembelajaran tari, cara mempraktikkan ujicoba di sekolah, serta cara menulis <i>outline</i> hasil penerapan multimedia untuk pembelajaran tari. Materi 2 tentang konsep dan praktik membuat infografis. Materi 3 tentang konsep dan praktik mengintegrasikan infografis dan video kedalam media presentasi. |
| 3 Penerapan teknologi | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta pendampingan mengimplementasikan multimedia yang telah dibuat pada tahap pelatihan di sekolah masing-masing. Tim pengabdian memberikan pendampingan atau saran bagi peserta yang mengalami kendala. ➤ Peserta pendampingan memberikan kuestioner yang telah disediakan oleh tim pengabdian kepada siswa di sekolah masing-masing. ➤ Peserta pendampingan mengisi <i>outline</i> hasil penerapan multimedia di sekolah masing-masing dan mengirimkannya kembali kepada tim pengabdian. |
| 4 Evaluasi dan refleksi | Peserta pendampingan diberikan kuestioner untuk jejak pendapatnya terhadap pelaksanaan kegiatan pendampingan. |

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan dan pembahasan kegiatan pengabdian masyarakat dibahas berikut ini.

Tahap Persiapan

Kegiatan persiapan adalah kegiatan awal sebelum pelaksanaan pelatihan dan pendampingan meliputi persiapan akademik dan persiapan administratif. Persiapan akademik diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Data diperoleh dari hasil diskusi kebutuhan kegiatan dengan guru tari dan dengan ketua MGMP Seni Budaya SMA DKI. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kegiatan yang dibutuhkan adalah pelatihan multimedia untuk pembelajaran tari, karena pelatihan

yang sering diikuti oleh guru tari adalah membuat media dan multimedia secara umum, tidak khusus untuk pembelajaran tari. Hasil observasi di sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat dan diimplementasikan dalam pembelajaran tidak dilakukan evaluasi berdasarkan data dari siswa. Padahal evaluasi media penting dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan, efisiensi, dan daya tarik media pembelajaran (Arsyad, 2011)

Berdasarkan informasi tersebut digunakan untuk dasar membuat rancangan kegiatan. Rancangan kegiatan diawali dengan penetapan tujuan kegiatan, menentukan jenis dan topik kegiatan yaitu pendampingan penelitian dan pengembangan multimedia untuk pembelajaran tari, menyiapkan instrumen untuk *pre test* dan *post test* kegiatan, serta menyiapkan materi.

Analisis kebutuhan dilaksanakan, karena kegiatan yang diawali dengan analisis kebutuhan akan tepat sasaran dan sesuai kebutuhan (Czabanowska et al., 2023). Persiapan yang matang, pelatihan berjalan lebih terstruktur, menghindari pemborosan sumber daya (Mehner et al., 2025), dan sesuai dengan tujuan pelatihan dan gaya belajar peserta (Weng et al., 2024).

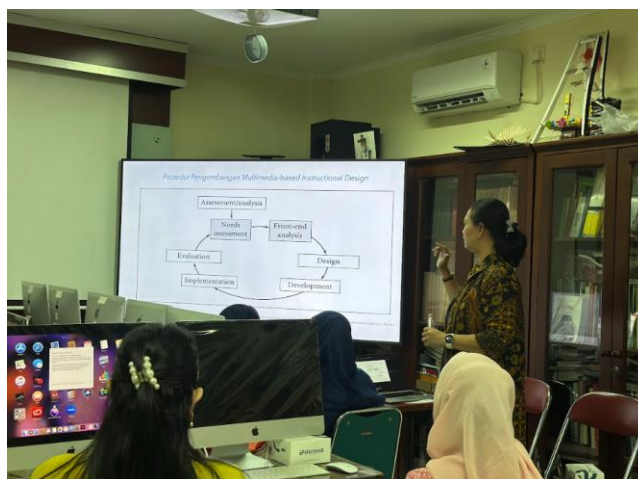
Selanjutnya dilakukan persiapan administratif. Hasilnya berupa surat ijin dan persetujuan pelaksanaan kegiatan, *implementing agreement* (IA) dengan pihak mitra, serta pernyataan kesediaan mengikuti seluruh kegiatan bagi calon peserta, dan mendata peserta. Harapannya kegiatan pendampingan yang diawali dengan analisis kebutuhan, persiapan akademik dan persiapan administrasi yang matang akan tepat sasaran dan sesuai kebutuhan.

Pelatihan dan Pendampingan

Kegiatan diawali dengan *pre test*. Peserta pendampingan diminta menulis *outline* laporan hasil penerapan multimedia untuk pembelajaran tari yang disiapkan oleh tim pengabdian. *Outline* meliputi judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, prosedur penelitian, rancangan multimedia, hasil pengembangan media, implementasi multimedia dan evaluasi multimedia. Hasil *pre test* diketahui bahwa peserta dapat mengisi judul, tetapi belum dapat mengisi sub pokok bahasan lainnya. *Pre test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta sebelum diberikan perlakuan (Sitinjak & Simatupang, 2022). Digunakan untuk menggali sejauh mana kemampuan awal peserta terhadap materi yang diberikan, sehingga fasilitator dapat menentukan cara penyampaian pembelajaran yang akan ditempuh (Supriyono, 2024), bertujuan untuk mendiagnosa kemampuan awal dan kesiapan dalam menerima materi pelajaran (Malasasari Siregar et al., 2023) atau materi pelatihan.

Setelah dilaksanakan *pre test* dilanjutkan kepada kegiatan inti pelatihan dan pendampingan oleh tim pengabdian. Diawali dengan penyajian materi 1 tentang hakikat multimedia dan pengetahuan dasar penelitian dan pengembangan

multimedia untuk pembelajaran tari dan cara mempraktikkannya di sekolah.



Gambar 1. Penjelasan materi 1 dan pendampingan teknis tentang hakikat multimedia dan pengetahuan dasar penelitian dan pengembangan multimedia untuk pembelajaran tari dan cara mempraktikkannya di sekolah.

Materi 2 tentang konsep dan praktik membuat infografis. Materi 3 tentang konsep dan praktik mengintegrasikan infografis dan video kedalam media presentasi. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pola pendampingan yaitu pelatihan yang tidak berhenti pada penyampaian materi, tetapi dilanjutkan dengan penerapan materi melalui bimbingan langsung. Kegiatan dilaksanakan melalui penyajian materi, diskusi interaktif, pendampingan membuat multimedia untuk diimplementasikan dan dievaluasi di sekolah masing-masing.



Gambar 2. Pendampingan membuat multimedia mengintegrasikan infografis dan video kedalam media presentasi oleh tim pengabdian.

Hasil kegiatan pelatihan dan pendampingan peserta telah membuat multimedia yaitu mengkombinasikan infografis dilengkapi dengan tautan video dari *Youtube*, dan tautan *powerpoint* yang terintegrasi dalam satu media presentasi. Multimedia ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi peserta didik dalam belajar.



Gambar 3. Tiga infografis karya peserta pendampingan.

Multimedia yang dibuat oleh peserta telah memiliki unsur-unsur kriteria kualitas multimedia. Kriteria multimedia meliputi (1) isi dengan tujuan; (2) kualitas instruksional; dan (3) kualitas teknis dilihat dari segi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penggunaan, kualitas pengelolaan program dan pendokumentasiannya (Arsyad, 2011).

Penerapan teknologi

Penerapan teknologi adalah kegiatan menerapkan solusi masalah. Dalam konteks kegiatan ini adalah penerapan multimedia disekolah masing-masing, setelah peserta mengikuti pelatihan dan pendampingan membuat multimedia. Langkah kegiatan yang peserta atau guru tari lakukan di sekolah masing-masing, yaitu (1) melakukan *pretes*; (2) mengimplementasikan multimedia di pembelajaran tari; dan (3) melakukan *post tes*. Dilanjutkan dengan mengisi *outline* hasil penerapan media pembelajaran. *Outline* yang telah diisi selanjutnya dikirimkan kepada tim pengabdian.

Berdasarkan hasil observasi terhadap *outline* hasil penerapan media

pembelajaran yang telah dikirim oleh peserta. Diketahui bahwa peserta telah menuliskan butir-butir sub pokok bahasan yang berisi tentang judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, prosedur penelitian, rancangan multimedia, hasil pengembangan media, implementasi multimedia dan evaluasi multimedia. Bahkan di dalam *outline* pada sub pembahasan evaluasi multimedia, ada peserta yang menuliskan hasil uji efektifitas. Peserta menyajikan data hasil uji N-Gain dengan menuliskan selisih antara nilai *pre test* dengan *post test*. Berdasarkan isi *outline* yang telah diisi oleh peserta, dapat diketahui tingkat pemahaman peserta terhadap proses penelitian dan pengembangan multimedia untuk pembelajaran tari.

Tahap penerapan teknologi ini adalah kegiatan mandiri yang dilakukan oleh peserta di sekolah masing-masing setelah praktik membuat multimedia. Kegiatan mandiri dirancang sebagai rangkaian kegiatan pendampingan, karena praktik mandiri langsung di tempat kerja untuk memastikan transfer pelatihan (Baldwin & Ford, 1998), untuk merealisasikan prinsip *self-directed learning* dan pentingnya praktik nyata dalam pembelajaran orang dewasa (Knowles et al., 2015), serta untuk memperkuat pentingnya belajar melalui pengalaman nyata (Kolb, 2015). Peserta melaksanakan kegiatan mandiri berdasarkan materi pengetahuan dasar proses penelitian dan pengembangan multimedia pada sub pokok bahasan melaksanakan ujicoba multimedia dan menulis *outline* laporan hasil penerapan multimedia.

Evaluasi dan Refleksi

Tahap akhir dari kegiatan pendampingan ini adalah evaluasi dan refleksi. Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui respons peserta terhadap kegiatan pendampingan. Selanjutnya digunakan untuk melakukan refleksi terhadap kelebihan dan kekurangan kegiatan yang telah dilaksanakan. Guna kesempurnaan kegiatan selanjutnya. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan kuestioner kepada peserta pendampingan. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Kuestioner Kepuasan Peserta

| No | Pertanyaan | Jawaban Peserta |
|----|---|---|
| 1 | Bagaimana pendapat Anda mengenai waktu pelaksanaan pelatihan R&D multimedia? | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 80 % menjawab cukup ➤ 20 % menjawab sangat cukup |
| 2 | Bagaimana pendapat Anda mengenai kesesuaian tema dengan materi yang disampaikan dalam pelatihan R&D multimedia? | 100 % menjawab sangat sesuai |

| | | |
|---|---|---|
| 3 | Bagaimana pendapat Anda mengenai R&D multimedia dari narasumber? | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 20 % menjawab jelas ➤ 80 % menjawab sangat jelas |
| 4 | Apakah acara pelatihan R&D multimedia bermanfaat bagi peserta? | 100 % menjawab bermanfaat |
| 5 | Bagaimana pendapat Anda terhadap keseluruhan kegiatan pelatihan R&D multimedia? | 100 % menjawab sangat baik |
| 6 | Manfaat pelatihan modul bagi peserta pelatihan (Boleh dijawab lebih dari satu) | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 80 % menjawab bermanfaat untuk peningkatan kuantitas & kualitas media pembelajaran untuk pembelajaran tari dan peningkatan pemahaman & keterampilan dalam melaksanakan R&D multimedia untuk pembelajaran tari yang telah dibuat. ➤ 20 % menjawab untuk peningkatan pemahaman & keterampilan dalam melaksanakan R&D multimedia untuk pembelajaran tari yang telah dibuat. |
| 7 | Jika ada manfaat lain dari kegiatan R&D multimedia, tulislah..... | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menambah wawasan dan pengetahuan terkait seni rupa dan multimedia yang berguna sebagai penambah atau penunjang perangkat ajar guru seni tari. ➤ Peningkatan kuantitas & |

| | | |
|----------|---|---|
| | | <p>kualitas media pembelajaran untuk pembelajaran tari.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peningkatan pemahaman & keterampilan dalam melaksanakan R&D multimedia untuk pembelajaran tari yang telah dibuat. ➤ Peningkatan pemahaman & keterampilan dalam melaksanakan R&D multimedia untuk pembelajaran tari yang telah dibuat. ➤ Peningkatan kuantitas & kualitas media pembelajaran untuk pembelajaran tari., Peningkatan pemahaman & keterampilan dalam melaksanakan R&D multimedia untuk pembelajaran tari yang telah dibuat. |
| 8 | <p>Topik seminar atau pelatihan yang Bapak/ibu butuhkan untuk kegiatan berikutnya? (Silahkan diisi)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pelatihan pembuatan buku digital seni tari ➤ Pembelajaran <i>Deep Learning</i> ➤ Media pembelajaran masih membutuhkan lebih dan mungkin dari pembuatan musik atau editor musik buat iringan tari juga boleh, atau media lainnya. ➤ Manajemen pertunjukan tari. ➤ Penerapan model atau |

metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik saat ini.

Data tersebut dapat diinterpretasikan bahwa respons peserta pendampingan positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Respons positif tersebut juga diperkuat dengan testimoni peserta yang dinyatakan dalam video dokumentasi pelaksanaan kegiatan.

Keberlanjutan program kegiatan pendampingan ini apabila (1) guru tari bersedia melanjutkan melakukan kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran di sekolah masing-masing, meskipun dengan level penelitian sederhana; dan (2) ada *refreshment training* tentang membuat multimedia digital, atau jenis media digital lainnya, atau perangkat pembelajaran untuk pembelajaran tari, dengan proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran.

5. KESIMPULAN

IPTEKS yang diimplementasikan dalam kegiatan pendampingan ini adalah pengetahuan tentang (1) hakikat multimedia ; dan (2) pengetahuan dasar dan praktik penelitian dan pengembangan multimedia untuk pembelajaran tari. Kegiatan pendampingan penelitian dan pengembangan multimedia untuk pembelajaran tari, dilakukan melalui empat tahap, yaitu: (1) persiapan; (2) pelaksanaan; (3) penerapan teknologi; dan (4) evaluasi dan refleksi. Masing-masing tahap memiliki langkah teknis yang detail.

Kesimpulan hasil kegiatan ini adalah peserta mampu membuat multimedia untuk pembelajaran tari sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan mampu memahami proses penelitian dan pengembangan multimedia yang telah dibuat, diukur dari kemampuannya menulis *outline* laporan hasil penelitian yang telah dilakukan di sekolah masing-masing.

Beberapa hal yang disarankan agar kegiatan pendampingan penelitian dan pengembangan multimedia untuk pembelajaran tari optimal, berkelanjutan, dan berdampak bagi guru tari (1) peserta sebaiknya bersikap aktif dan berpartisipasi aktif selama proses kegiatan pendampingan berlangsung; (2) peserta sebaiknya memiliki kesadaran tinggi bahwa media pembelajaran dipersiapkan, dirancang, diterapkan dan dievaluasi akan berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan dan hasil belajar mahasiswa; dan (3) peserta sebaiknya memiliki komitmen tinggi menyelesaikan tugas yang diberikan, sungguh-sungguh menerapkan hasil pendampingan, sebagai wujud dari belajar sepanjang hayat yang akan berdampak baik terhadap kualitas pembelajarannya.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Jakarta atas dukungan pendanaan melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat (P2M) Skema KDUPIP tahun 2025. Dukungan ini sangat berarti dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan P2M. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ketua dan para guru anggota MGMP Seni Budaya SMA DKI Jakarta atas partisipasi aktif, dedikasi, dan kerjasama mereka selama proses implementasi program ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT). (2023). *Laporan Tahunan Penelitian dan Pengembangan Teknologi*.
- Baldwin, T. T., & Ford, J. K. (1998). Transfer of training: A review and directions for future research. *Personnel Psychology*, 41(1), 63–105.
- Borg, W.R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction (5th edition)*. Longman.
- Czabanowska, K., Chudiak, A., Davidovic, M., Kalaitzi, S., Kuhlmann, E., & Burazeri, G. (2023). Training needs assessment tools for the public health workforce at an institutional and individual level: A review. *European Journal of Public Health*, 33(Supplement_2).
- Dian Novita Siswanti, ed al. (2024). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bagi Guru PAUD. *Indo-MathEdu Intelletual Journal*, 5, 6567–6577.
- Harini, N., Suhariyanto, D., Indriyani, I., Novaria, N., Santoso, A., & Yuniarti, E. (2023). Pendampingan Pemberdayaan Masyarakat dalam Meningkatkan Perekonomian Desa. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 4(2), 363–375. <https://doi.org/10.37680/amalee.v4i2.2834>
- Harlinda Syofyan, Ratnawati Susanto, & M. Bahrul Ulum. (2021). Pelatihan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring. *III International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 273–281.
- Heru, Refi Elfira, & Yuliani. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Blended Learning bagi Guru SMP/MTs Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5, 35–44.
- Ife, J., & Tesoriero, F. (2008). *Community development: Alternatif pengembangan masyarakat di era globalisasi*. Pustaka Pelajar.
- Iilomäki, L., Paavola, S., Lakkala, M., & Kantosalo, A. (2016). Digital competence – an emergent boundary concept for policy and educational research. *Education*

and Information Technologies, 21(3), 655–679.

<https://doi.org/10.1007/s10639-014-9346-4>

- Imam Suharjo¹, I. S. P. W. S., Indah Susilawati, & Putry Wahyu Setyaningsih. (2025). Pelatihan Pengembangan Media pembelajaran Interaktif dengan SLIDO untuk Guru di SMA 1 Minggir Sleman. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(12), 5570–5575.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The Adult Learner: The definitive classic in adult education and human resource development (8th ed.)*. . Routledge.
- Kolb, D. A. (2015).). *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development (2nd ed.)*. . Pearson Education.
- Malasasari Siregar, T., Siahaan, B. M., Nova Enjelika, T., Endayanti Simbolon, M., Maruli Siringo-ringo, R., & Negeri Medan, U. (2023). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SMA Swasta Cahaya Medan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1).
- Mardikanto, T., & Soebiato, P. (2013). *Pemberdayaan masyarakat dalam perspektif kebijakan publik*. Alfabeta.
- Markos Siahaan, S., Astra Patriot, E., Inda Lestari, Y., Helen Simarmata, R., Guna Nugraha, A., & Feranti, H. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Animasi Melalui Aplikasi Canva untuk Guru SMP IPA. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 103–112.
<https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine>
- Martua Mahuraja Purba, B., Noyita, E., Nababan, Y., Elena Br Silaban, E., Deni Siregar, V., Priscila Harahap, H., Christuver, M., Pertiwi, S., Hutagalung, F., Romaito Sitompul, J., Agustina Simanjuntak, M., Herniati Panjaitan, R., & Tinggi Teologi Real Batam, S. (2024). PELATIHAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU UNTUK MENINGKATKAN DIGITAL PEDAGOGIK DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH PERMATA HARAPAN 2 BATAM. *Communnity Development Journal*, 5(2).
- Mayer, R. E. (2014). *Cognitif Theory of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mehner, L., Schmidt, K. H., & Voelkle, M. C. (2025). How to maximize the impact of workplace training: Evidence and recommendations. *European Journal of Work and Organizational Psychology*, 1–18.

Nadia Febriantii, T., Oktavia Putri, D., Mdk, H., Publik, A., Komunikasi, I., & Ilmu Sosial Dan, F. (n.d.). *MENSOSIALISASIKAN PENTINGNYA LITERASI DIGITAL PENGGUNAAN INTERNET UNTUK PELAYANAN PUBLIK BAGI SISWA SMP*.

Nafida Hetty Marhaeni, Ichlasia Ainul Fitri, & Naela Faza Fariha. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 998–997.

Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202.
<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>

OECD. (2024). *Framing Innovation for the Future: A Report on Research and Development Policy*. OECD Publishing.

Owens, Lee. W. William. D. J. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. Pfeiffer An Imprint of Wiley.

Puspitasari, R. E., Mustofa, R. D., Astuningsih, F., & Rofida, A. (2024). *Implementasi Konsep Belajar Sepanjang Hayat Melalui Kurikulum Daur Belajar Pada PKBM Sanggar Anak Alam Yogyakarta*. 4(1), 252–259.

Putranto, S. (2024). Pelatihan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar Negeri Teganing. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1418–1424.
<https://doi.org/10.31949/jb.v5i2.8719>

Rusdiana, R. Y., Widya Kristiyanti Putri, & Vega Kartika Sari. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.

Shodiqin, A., & Pramasdyahsari, A. S. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran dan Artificial Intelligence Bagi Guru Matematika untuk Membantu Kinerja Guru di MGMP Matematika SMA Kabupaten Demak Corresponding Author. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(9), 3031–0059.
<https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>

Sihombing, B., Br Sinaga, J. A., Butar Butar, I. P., & Sitio, H. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Melakukan Penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dan Kemampuan Guru Dalam Publikasi Karya Ilmiah. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 538–542. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.2649>

Sitinjak, R., & Simatupang, S. (2022). Pengaruh Pre-test dan Post-test terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 377–383.

Smaldino, S. E. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Edu.

Solechan, Zahrotun Ni'mah Afif, Sunardi, Binti Masrufa, & Ainur Rofiq. (2023). Pelatihan dan pendampingan tentang Strategi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan kompetensi Guru bidang profesional Di SMA Primaganda Jombang. *AN NAF'AH: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2).

Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (n.d.). Pelatihan pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. Volume: 1; Nomor: 1, Tahun: 2021; halaman. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*), 29–34.

Supriyono. (2024). Deskripsi Nilai Skor Pre Test, Post Test dan Tingkat Kesalahan Materi Etika Publik pada Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. *Science Techno Health Jurnal* , 2(1), 28–37.

Weng, X. , X. M. , & W. H., Xu, M., & Wang, H. (2024). A systematic review of instructional design and student outcomes in digital learning environments. *Journal of Educational Computing Research*, 62(2), 345–367.