

# PEMANFAATAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM SENI PERTUNJUKAN DI ERA DIGITAL

Ni Luh Sustiawati

*Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Email: sustiawati@isi-dps.ac.id*

## Abstrak

Revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, dan seni. Dunia kreatif seperti seni, sebenarnya tidak perlu khawatir terhadap perkembangan ini, karena justru sebaliknya akan mendapatkan peluang dalam kemeriahan ciptaan yang ditimbulkan oleh industri digital era ini. Keberkahan ini bukan menjadi hambatan tetapi justru peluang baru untuk menciptakan berbagai model pembelajaran seni dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti media audiovisual.

Salah satu media audiovisual yang mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian peserta didik serta efektif dan efisien dalam pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran adalah media video pembelajaran. Media video adalah media visual gerak (*motion pictures*) yang dapat diatur percepatan gerakannya (gerak dipercepat atau diperlambat). Hal ini memungkinkan media video sangat efektif bila digunakan untuk membelajarkan pengetahuan yang berhubungan dengan unsur gerak (*motion*) seperti pada mata pelajaran seni budaya (seni pertunjukan).

Penelitian ini dilakukan dengan metode kajian literatur dengan menambahkan contoh konkret pengembangan dan pemanfaatan media video pembelajaran bidang seni pertunjukan. Hasil dari kajian ini menemukan bahwa pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran atau digitalisasi dalam seni pertunjukan sangat penting dikembangkan mengarah pada terwujudnya sistem pendidikan terpadu yang dapat membangun bangsa yang mandiri, dinamis, dan maju. Tentunya semua ini harus diikuti oleh kesiapan seluruh komponen sumber daya manusia baik dalam cara berpikir, orientasi perilaku, sikap dan sistem nilai yang mendukung pelestarian, pemeliharaan dan pengembangan seni budaya sebagai identitas diri dan kekayaan bangsa Indonesia.

*Kata Kunci: Teknologi pembelajaran, seni pertunjukan, pembelajaran digital*

## Pendahuluan

Profesor Klaus Schwab, ekonom terkenal yang berasal dari Jerman, pendiri dan ketua Eksekutif *World Economic Forum* (WEF), mengenalkan konsep Revolusi Industri 4.0. Dalam bukunya yang berjudul "*The Fourth Industrial Revolution*" (2017), Schwab menjelaskan revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, dan seni. Bidang-bidang yang mengalami terobosan berkat kemajuan teknologi baru diantaranya (1) robot kecerdasan buatan (*artificial intelligence robotic*); (2) teknologi nano; (3) bioteknologi; (4) teknologi komputer kuantum; (5) *blockchain* (seperti *bitcoin*); (6) teknologi berbasis internet, dan (7) printer 3D (Rosyadi, 2018:10). Dunia kreatif seperti seni, sebenarnya tidak perlu khawatir terhadap perkembangan ini, karena justru sebaliknya akan mendapatkan peluang dalam kemeriahan ciptaan yang ditimbulkan oleh industri digital era ini. Keberkahan ini bukan menjadi hambatan tetapi justru peluang baru untuk menciptakan berbagai model pembelajaran seni. Salah satu komponen pembelajaran yang penting digunakan adalah media pembelajaran. Pemanfaat teknologi media untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran diharapkan berpegang pada empat aspek, yaitu aksesibilitas, biaya, efektivitas dalam fungsi pembelajaran dan kemampuan teknologi dalam mendukung interaktivitas antara peserta didik dan tenaga pendidik (Warsita, 2008:47).

Pembelajaran digital (*digital learning*), pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan keseluruh dunia

menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini gagap teknologi maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*).

Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak anti pati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya menjadi subjek atau pelopor dalam pengembangannya. Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya atau melek teknologi yang disebut juga memiliki literasi teknologi, karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Akibatnya, dalam dunia pendidikan pada masa kini dan masa yang akan datang ada beberapa kecenderungan antara lain sistem pembelajaran yang semakin berkembang dengan adanya kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan.

Salah satu perhatian pendidikan yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan adalah berkaitan dengan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan untuk peningkatan kualitas tersebut adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar. Pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan pembelajar memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi. Pembelajar harus mampu memiliki kopentasi yang berguna bagi masa depannya. Seiring dengan perkembangan teknologi berikut infrastruktur penunjangnya, upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi tersebut dalam suatu sistem yang dikenal dengan pembelajaran digital (*digital learning*). Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, *audio*, dan gerak.

Ada anggapan dari sebagian orang bahwa pembelajaran digital tidak banyak memberikan manfaat atau menjadi interaktif dibandingkan dengan pola pembelajaran konvensional secara tatap muka langsung (*face to face*) yang sudah dikenal dan biasa dilaksanakan. Anggapan itu bisa benar bisa pula salah. Pembelajaran digital dapat dilakukan secara lebih efektif dan memberikan manfaat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka langsung jika strategi pembelajarannya benar dan tepat. Apalagi pembelajaran digital pun dapat mengembangkan pembelajaran tatap muka secara fisik dan sosial yang selama ini dilaksanakan. Di dalam pembelajaran digital itu, pembelajar dapat mengakses alat atau media yang akan membuat mereka dapat mengulang materi pembelajaran dan berinteraksi dengan pembelajaran lainnya meskipun tempatnya berbeda-beda dan berjauhan. Alat atau media seperti komputer, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena ada potensi besar dari media tersebut. Melalui media dalam pembelajaran ini dapat melibatkan pembelajar berperan aktif dan interaktif, tidak seperti dengan sistem pembelajaran konvensional melalui tatap muka yang dibatasi oleh waktu. Sistem pembelajaran dengan memanfaatkan media ini juga memiliki kemampuan untuk memantau kegiatan pembelajar, kemudian melakukan *review* atas aktivitas yang dilakukan oleh pembelajar sebagai laporan kepada pengajar untuk mengetahui bagaimana para pembelajar itu belajar (*learning how to learn*), sehingga para pengajar semakin menyadari bagaimana kemampuan para pembelajar di dalam belajarnya.

Munir dalam bukunya menjelaskan bahwa pembelajar digital dapat memberikan sumbangsih secara kuantitas terhadap interaksi pembelajaran. Interaksi pembelajaran melalui *face to face* sangat terbatas, karna hanya terjadi antara pengajar dengan pembelajar saja, namun pada pembelajaran digital interaksi pembelajaran terjadi lebih luas. Interaksi yang terjadi seperti pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan lingkungan, atau pembelajar dengan media (2017:17). Selanjutnya interaksi tersebut terjadi karena ada dukungan alat yaitu *e-learning*, meliputi web statis dan dinamis, grup diskusi, *e-mail*, *chatting*, *instant messaging*, *video streaming*, *animation*, *sharing application*, dan *video conferencing*. Pembelajaran digital dirasakan mampu mengaktifkan pembelajar yaitu berinteraksi secara aktif untuk menggunakan komputer, aktivitas fisik, dan mental yang terjadi secara intensif misalnya *drop and drag*, input data, pencarian data yang dibutuhkan, menyusun materi pembelajaran dan lain-lain.

Berikut adalah contoh strategi pembelajaran yang biasa diterapkan dengan strategi pembelajaran yang menimbulkan kebermaknaan "*meaningful learning*", diantara strategi tersebut adalah: *Ice Breaker* dan *Opener*, *Student Expedition*, *PCT (Purposive Creative Thinking)*, *P2P (Peer to Peer Interaction)*, *Streaming Expert* dan *Mental Gymnastic* (Munir, 2017:18-19). Keenam pembelajaran digital dapat diuraikan sebagai berikut.

1. *Ice Breaker* dan *Opener*

Tujuan kegiatan ini mengkondisikan pembelajar agar fokus terhadap pembelajaran. *Ice breaker* artinya memecahkan es, yang berarti bahwa pembelajar yang berada pada situasi jenuh, tidak perhatian, tidak fokus atau tidak bergairah dalam belajar. Pengajar perlu mengambil tindakan memberikan *treatment* untuk memberikan pembelajaran aktif, sedikit permainan, memperlihatkan sesuatu agar menarik pembelajarannya. Pembelajaran digital ini diperlukan tayangan beberapa gambar atau aktivitas agar perhatian terfokus dan siap belajar.

2. *Student Expedition*

Pembelajaran dengan web, tujuannya untuk mencapai materi pembelajaran yang sudah disajikan terlebih dulu. Materi pembelajaran harus dipelajari oleh pembelajar dalam bentuk peta *content*. Teori medan mengatakan, jika pembelajar dihadapkan pada sejumlah tantangan dalam belajar, maka kecenderungannya pembelajar termotivasi untuk terus belajar dan mencapai tujuan tertinggi atau target akhir dari pembelajaran tersebut. Pada bagian ini juga tersaji *useful* dan cara-cara menggunakan web berupa petunjuk penggunaan agar tujuannya tercapai. Disajikan pula daftar aktivitas yang dilakukan oleh pembelajar selama belajar melalui web tersebut.

3. *PCT (Purposive Creative Thinking)*

Masalah-masalah dalam kegiatan belajar agar dapat diidentifikasi konflik yang dihadapi oleh pembelajar supaya dapat diselesaikan sendiri menggunakan fasilitas yang tersedia, dapat juga dengan *discussion forum* atau *chatting*.

4. *P2P (Peer to Peer Interaction)*

Metode *cooperative* ini digunakan untuk pembelajaran web. Hal ini berkaitan dengan upaya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pembelajar dan mencari solusi melalui forum diskusi.

5. *Streaming Expert*

Bagi pembelajar, tidak semua masalah yang dihadapi mampu dipecahkan. Tanpa melakukan diskusi dengan temannya, untuk itu perlu pendapat orang lain atau dari pakar (*expert*). Melalui kegiatan *video conference* atau melihat video yang ada pada *digital learning (video streaming)* dapat membantu memecahkan masalah. Pada kegiatan ini dapat terjadi diskusi antara pembelajar dengan ahli.

6. *Mental Gymnastic*

Melakukan kegiatan *brain storming* oleh pembelajar yaitu berupa curah pendapat, bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai sesuai yang telah ditetapkan. Pembelajar mengumpulkan topik-topik menarik untuk didiskusikan dan dipresentasikan kepada pembelajar lainnya.

### **Teknologi Pembelajaran, Kekuatan Seni Pertunjukan dan Pemanfaatannya**

Pembelajaran merupakan sumber kemajuan bangsa yang sangat menentukan daya saing

bangsa, sehingga sektor pendidikan harus terus-menerus ditingkatkan mutunya. Fakta ini menunjukkan bahwa faktor kesenjangan pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Kesenjangan mutu pendidikan tersebut selain disebabkan karena faktor sarana dan prasarana yang belum memadai, sumber daya manusia yang masih terbatas dan juga kurikulum yang belum siap untuk menyongsong masa yang akan datang. Penetapan dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bukan sekedar mengikuti *trend global* melainkan merupakan suatu langkah strategis di dalam upaya meningkatkan akses dan mutu layanan pendidikan kepada masyarakat pada masa kini dan masa yang akan datang. Teknologi informasi dan komunikasi masa yang akan datang perlu dikembangkan mengarah pada terwujudnya sistem pendidikan terpadu yang dapat membangun bangsa yang mandiri, dinamis, dan maju. Sudah barang tentu semua ini harus diikuti oleh kesiapan seluruh komponen sumber daya manusia baik dalam cara berpikir, orientasi perilaku, sikap dan sistem nilai yang mendukung pengembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Penyelenggaraan pembelajaran digital prospeknya cukup bagus untuk dijadikan salah satu alternatif sistem pendidikan karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta perangkatnya sangat mendukung terciptanya fasilitas untuk pembelajaran digital ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan mempermudah masyarakat dalam mengakses program pendidikan yang didistribusikan melalui jaringan internet. Faktor pendukung lainnya adalah jumlah pelanggan dan pengguna internet yang terus bertambah dengan pesat yang menunjukkan betapa besar dan antusiasnya masyarakat terhadap jasa internet yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran digital.

Pembelajaran digital merupakan alternatif pendidikan yang prospeknya cukup cerah karena mulai dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. Pembelajaran digital berbasis web ini tidak hanya diikuti oleh pembelajar, namun juga oleh karyawan, manager, direktur, pensionan, orang lanjut usia, bahkan ibu rumah tangga. Mereka tertarik dengan pembelajaran *online* ini karena penyampaian materi pembelajaran dapat diakses melalui internet. Internet ini untuk melengkapi cara penyampaian pembelajaran digital yang dilakukan sebelumnya yaitu dengan surat menyurat, materi *audio* dan video. *Computer based learning* dikembangkan dengan *e-learning* yang sangat efektif untuk menjadikan pendidikan lebih baik, dengan waktu yang lebih singkat, dan biaya lebih murah.

Perkembangan pembelajaran digital dengan sarana internet sangat prospektif dan diharapkan akan terus berkembang dengan pesat sesuai dengan kecenderungan yang terjadi pada era globalisasi ini. Apalagi pembelajaran yang merupakan potensi pengguna internet dari tahun ke tahun semakin bertambah, karena internet memungkinkan pembelajar belajar sendiri dengan bebas tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Perkembangan ini menjadi perhatian dari kalangan dunia pendidikan dan juga dari kalangan dunia teknologi informasi dan komunikasi. Penerapan dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi akan menjadi tulang punggung sistem pendidikan masa yang akan datang. Teknologi informasi dan komunikasi yang akan dikembangkan harus mampu mengangkat harkat dan nilai-nilai kemanusiaan dengan terciptanya layanan pendidikan yang lebih bermutu dan efisien, sehingga dapat memenuhi kebutuhan manusia di dalam zaman digital dan kompetitif ini.

Sebagai bangsa yang besar, kita harus mampu menjaga identitas bangsa melalui seni dan budaya. Apa lagi ditengah arus globalisasi sekarang ini, peranan seni dan budaya bangsa terasa bermakna untuk mengimbangi budaya asing yang masuk melalui teknologi informasi yang tidak terbatas maupun masuk melalui sarana lainnya. Dengan tetap menjaga seni dan budaya bangsa, berarti kita juga memelihara karakter bangsa. Melalui seni dan budaya yang berdasarkan Pancasila, kita berharap harkat dan martabat bangsa Indonesia akan terangkat di mata dunia. Melalui seni, kita tidak hanya menggali potensi yang kita miliki, melainkan juga bisa kita jadikan sarana mempersatukan dan memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa (Mohammad Nuh, dalam *Asah Asuh Membangun Karakter & Budaya Bangsa*, Edisi 6/Th II, Juni 2011).

Arti penting seni bagi kehidupan manusia pada umumnya dan bangsa khususnya di antaranya dikemukakan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Prof. Dr. Satryo Soemantri Brodjonegoro dalam "Semiloka Peningkatan Kualitas Pendidikan Seni di Indonesia" yang dilaksanakan pada tahun 2003 di Surakarta. Dikemukakan pada kesempatan Semiloka tersebut

bahwa tatanan sosial masyarakat Indonesia pada saat ini yang sangat majemuk dan kompleks perlu menempatkan seni di tengah-tengah kehidupan. Masyarakat Indonesia yang ditengarai sedang mengalami krisis kebanggaan, martabat, serta jatidiri bangsa yang kurang diakui secara internasional, memerlukan seni sebagai media untuk meraih penghargaan yang diharapkan ini. Bermacam-macam jenis dan bentuk seni yang dicontohkan, termasuk seni pertunjukan di dalamnya. Seni pertunjukan yang banyak memuat dan menawarkan bermacam-macam fungsi bagi kehidupan masyarakat dipandang mampu memunculkan toleransi terhadap berbagai perbedaan. Lebih lanjut Bapak Pendidikan Indonesia, yakni Ki Hadjar Dewantara (1889-1959, dalam Majelis Luhur Taman Siswa, 2004) sekitar setengah abad lalu telah mengemukakan bahwa nilai-nilai moral dapat diajarkan melalui seni pertunjukan. sandiwara atau yang kini dikenal dengan drama. Tokoh pendidikan ini menyebutkan bahwa sandiwara yang berasal dari kata “sandi” yang berarti tertutup atau rahasia dan “wara” yang berarti pelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan yang berhubungan dengan moral.

Perjalanan sejarah mencatat bahwa seni pertunjukan tidak diragukan memiliki arti penting bagi kehidupan bermasyarakat. Seni pertunjukan dengan aspek-aspek pembentuk sosoknya sesungguhnya telah berusaha menempatkan diri sebagai pilar-pilar yang dapat digunakan sebagai penyangga kehidupan berbangsa yang saat ini sedang dalam pembangunan. Masyarakat Indonesia yang sedang dalam pembangunan, khususnya pembangunan moral memerlukan dukungan untuk kebersamaan. Kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat ditawarkan oleh seni pertunjukan kepada kita yang sedang membangun kembali jati diri, kebanggaan, dan martabat bangsa seperti sekarang ini. Seni besar manfaatnya dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkarakter terpuji. Tanpa dirasakan dan disadari, dari ‘pergaulan’ dengan seni, mereka termasuk oleh nilai-nilai, pesan-pesan moral, atau perilaku-perilaku positif yang terkandung dalam seni. Sebagai sebuah karya, seni pertunjukan memiliki nilai bentuk, nilai inderawi, nilai pengetahuan, dan nilai kehidupan. Di satu sisi, aspek moral mesti ada dalam setiap karya seni. Di sisi lain, aspek moral itu pun mesti tersampaikan kepada masyarakat sebagai apresiator seni (*Sumaryadi, 2007*).

Teknologi pembelajaran adalah suatu disiplin ilmu atau bidang garapan yang bertujuan untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi pembelajaran dan untuk meningkatkan kinerja dengan menggunakan pendekatan sistemis (holistik atau menyeluruh) meliputi kegiatan yang berkaitan dengan analisis, desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, implementasi dan evaluasi baik proses-proses maupun sumber-sumber belajar. Jadi teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta penilaian proses dan sumber untuk belajar (Seels dan Richey, 2000: 1). Miarso (2013:139) menyebutkan bahwa teknologi pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah.

Teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja, dan dengan cara dan sumber apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya. Kawasan teknologi pembelajaran adalah pengembangan yang berarti proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan multi media (Seels & Richey, 2000:38).

Salah satu kawasan pengembangan teknologi pembelajaran yang dibahas pada makalah ini adalah media audiovisual atau sering disebut video yang mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (*penetrasi lebih dari 70%*) untuk menyampaikan informasi, hiburan, dan pendidikan. Dengan demikian, salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran adalah media video pembelajaran. Dengan kata lain media video pembelajaran adalah program video yang dirancang, dikembangkan, dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media video adalah media visual gerak (*motion pictures*) yang dapat diatur percepatan gerakannya (gerak dipercepat atau diperlambat). Hal ini memungkinkan media

video efektif bila digunakan untuk membelajarkan pengetahuan yang berhubungan dengan unsur gerak (*motion*), seperti pada mata pelajaran seni budaya (seni pertunjukan).

Media video sesuai fungsinya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, karena dapat bermanfaat untuk (a) meningkatkan pengetahuan; (b) menumbuhkan keinginan atau motivasi untuk memperoleh informasi dan pengetahuan; (c) meningkatkan perbendaharaan kosakata, istilah/jargon dan kemampuan berbahasa secara verbal dan nonverbal; (d) meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas peserta didik; (e) meningkatkan kekritisan daya pikir peserta didik; (f) memicu minat baca dan motivasi belajar peserta didik (Sendjaya, 1999:33).

Beberapa contoh video pembelajaran seni pertunjukan karya mahasiswa dan dosen Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.

NO	NAMA PENULIS/ NIM/NIDN	JENIS KARYA	ISI/MATERI
1	I Putu Fery Kencana Putra/ 201509015	Skripsi Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain <i>Rebab</i>	Video pembelajaran Teknik Dasar Bermain <i>Rebab</i> mendeskripsikan materi pengertian <i>Rebab</i> , bentuk dan nama-nama bagian <i>Rebab</i> dan cara memainkan <i>Rebab</i> dilengkapi gambar, tulisan serta suara narator.
2	I Putu Cory Arsatama/ 201509009	Skripsi Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Gamelan Gambang	Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Gamelan Gambang menjelaskan tentang instrumen <i>Gambang</i> di Indonesia, Sejarah gamelan <i>Gambang</i> di Bali, deskripsi gamelan <i>Gambang</i> , mengenal <i>Saih</i> pada gamelan <i>Gambang</i> , teknik dasar <i>Gegebug</i> , dan lagu <i>Gambang</i> dilengkapi gambar, tulisan serta suara narator.
3	Putu Surya Dewi/ 201509036	Skripsi Video Pembelajaran Tari Wiranata	Video pembelajaran tari Wiranata menjelaskan sejarah, fungsi, karakteristik, iringan, pola lantai, ragam gerak, susunan tari, tata rias dan tata busananya dilengkapi gambar, tulisan serta suara narator. Materi akhir adalah penayangan tari Wiranata secara keseluruhan
4	Putu Rahayu Devita Sari/ 201309024	Skripsi Video Pembelajaran Senam Dasar Tari Putri	Video Pembelajaran Senam Dasar Tari Putri mencakup ragam gerak senam dasar tari putri sebagai pelemasan persendian tahap awal pembelajaran tari putri dan proses melakukan gerak tari putri dilengkapi gambar, tulisan serta suara narator.
5	Anak Agung Sri Ayu Ulandari/ 201509010	Skripsi Video Pembelajaran Tari Legong Bapang Saba	Video Pembelajaran Tari Legong Bapang Saba mendeskripsikan sejarah, ragam gerak, proses melakukan gerak tarinya, tata rias dan busana serta materi tari secara keseluruhan dilengkapi gambar, tulisan serta suara narator.
6	Eva Anggreni/ 201309028	Skripsi Video Pembelajaran Elemen Dasar Drama	Video Pembelajaran Elemen Dasar menjelaskan pengertian drama, elemen dasar drama serta pemahaman jenis karakter dalam drama dilengkapi gambar, tulisan serta suara narator.
7	Kadek Nova Ariasa/ 201509006	Skripsi Video Pembelajaran Drama Monolog Bawang Merah Bawang Putih Dengan Teknik <i>Mind, body and soul</i>	Video Pembelajaran Drama Monolog Bawang Merah Bawang Putih Dengan Teknik <i>Mind, body and soul</i> , materinya mencakup deskripsi sejarah drama monolog, fungsi drama monolog, teknik berdrama monolog dengan <i>mind, body and soul</i> , langkah-langkah pembelajaran drama monolog, serta materi drama monolog Bawang Merah Bawang Putih dengan teknik <i>mind, body and soul</i> secara keseluruhan dilengkapi gambar, tulisan serta suara narator.
8	1. Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd/ 0022075916 2.Ni Ketut Suryatini, S.SKar., M.Sn	Hasil Penelitian Produk Terapan (PPT): Video Pembelajaran Tari Megoak-Goakan	Video Pembelajaran Tari Megoak-Goakan mendeskripsikan Sejarah tradisi <i>Magoak-oakan</i> , Fungsi dan Nilai tari <i>Magoak-goakan</i> , Karakteristik tari <i>Magoak-goakan</i> , iringan tari <i>Magoak-goakan</i> , Tata rias dan busana tari <i>Magoak-goakan</i> , Jenis gerak dasar tari <i>Magoak-goakan</i> , Struktur tari <i>Magoak-goakan</i> dilengkapi gambar, tulisan serta suara

/0029045807  
 3. Anak Agung  
 Ayu Mayun  
 Artati, SST,  
 M.Sn/  
 0027126405

narrator.

---

## Penutup

Berdasarkan kajian literatur dan hasil penelitian serta contoh-contoh video pembelajaran seni pertunjukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran sangat penting, karena menjadi tulang punggung sistem pendidikan masa yang akan datang dan harus mampu mengangkat harkat dan nilai-nilai kemanusiaan sehingga dapat memenuhi kebutuhan manusia di zaman digital dan kompetitif ini.
2. Sebagai bangsa yang besar, kita harus mampu menjaga identitas bangsa melalui seni dan budaya. Dengan tetap menjaga seni dan budaya bangsa, berarti kita juga memelihara karakter bangsa. Melalui seni dan budaya yang berdasarkan Pancasila, kita berharap harkat dan martabat bangsa Indonesia akan terangkat di mata dunia. Melalui seni, kita tidak hanya menggali potensi yang kita miliki, melainkan juga bisa kita jadikan sarana mempersatukan dan memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa
3. Permasalahan di lapangan tentang pelaksanaan pendidikan seni sangat kompleks, khususnya bagaimana merancang program pembelajaran yang inovatif dan dapat diimplementasikan oleh guru. Oleh karena itu, permasalahan ini menjadi perhatian dari kalangan dunia pendidikan dan juga dari kalangan dunia teknologi informasi dan komunikasi.
4. Penetapan dan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bukan sekedar mengikuti *trend global* melainkan merupakan suatu langkah strategis di dalam upaya meningkatkan akses dan mutu layanan pendidikan kepada masyarakat pada masa kini dan masa yang akan datang. Teknologi informasi dan komunikasi masa yang akan datang perlu dikembangkan mengarah pada terwujudnya sistem pendidikan terpadu yang dapat membangun bangsa yang mandiri, dinamis, dan maju.

## Daftar Rujukan

- Brodjonegoro, Satriyo Soemantri. 2003. "Semiloka Peningkatan Kualitas Pendidikan Seni di Indonesia" yang dilaksanakan di Surakarta.
- Dewantara, Ki Hadjar. 2004. Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian I Pendidikan. Jogjakarta: Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dibia, I Wayan, 2013. *Puspasari Seni Tari Bali*. UPT. Penerbitan ISI Denpasar.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Schwab, Klaus. 2017. *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum Annual Meeting 2016.
- Rosyadi, Slamet. 2018. *Generasi Mileneal di Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta.
- Nuh, Mohammad. 2011. *Asah Asuh, Membangun Karakter & Budaya Bangsa*. Edisi 6/Th II, Juni 2011. Sendjaya, Sasa Djuarsa. 1999. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Seels, Barbara B & Rita C. Richey. 2000. *Instructional Technology The Definition and Domains of the Field*. Terjemahan Dewi S Prawiradilaga, R. Rahardjo, Yusufhadi Miarso. Jakarta: IPTPI & LPTK.
- Sumaryadi, A. 2007. *Mengenal-Macromedia-Flash* <http://www.adisumaryadi.web.id/tulisan/detail/12/46/mengenal-macromedia-flash.html>. 22 juni 2010. 08.55 PM.
- Miarso. 2013. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana, Jakarta
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena