

PELUANG DAN TANTANGAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 PADA KURIKULUM DI PRODI PENDIDIKAN SENI PENRTUNJUKAN, FSP-ISI DENPASAR

Rinto Widyanto

*Performing Arts Education Study Program, Performing Arts Faculty,
Indonesian Institute of the Arts Denpasar
Email : rintowidyarto66@gmail.com*

Revolusi Industri 4.0 dengan hadirnya alat komunikasi internet berkecepatan tinggi mampu mengirim dan memperoleh informasi dengan cepat. Komunikasi melalui media komputer atau android (hasil teknologi menjadi bagian penting di dunia pendidikan. Mata kuliah teknologi pembelajaran, strategi pembelajaran, teknologi informasi dan multimedia merupakan sebagian dalam kurikulum Prodi PSP yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana dan media untuk memberikan pemahaman mahasiswa dalam mewujudkan capaian pembelajaran. Sebanyak 63 MK dari 69 MK, berarti 91,30% dalam proses pembelajaran mengakses internet. 6 MK sebesar 8,70% tidak atau kemungkinan kecil mengakses internet. Hal ini menunjukkan Dosen dan Mahasiswa melaksanakan peluang pembelajaran era baru dan menghadapi tantangan baru dalam metode pembelajarannya. Dosen dan Mahasiswa di dunia seni pada prodi PSP saat ini tatarannya sebagai *user*. Keempat MK teknologi pembelajaran, strategi pembelajaran, teknologi informasi dan multimedia bersinergi dalam menghasilkan produksi video pembelajaran sebagai tugas akhir mahasiswa. Skripsi video pembelajaran berhasil diwujudkan sebanyak 34 karya dengan bidang tari, karawitan, tembang, musik, dan teater/drama. Hal ini merupakan wujud pelestarian, dan pengembangan seni yang bertujuan sebagai media belajar di dunia pendidikan, khususnya siswa SMP dan SMA. Metode penelitian menggunakan metode evaluasi program. Hasil skripsi video pembelajaran tersebut sampai saat diujikan pada Ujian Tugas Akhir telah dinyatakan layak dan menjadi salah satu alat media dalam proses pembelajaran. Hasilnya juga dinyatakan media pembelajaran dalam bentuk DVD pembelajaran sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan seni.

Kata kunci: video, pembelajaran, manfaat, peluang dan tantangan.

Pendahuluan

Revolusi 4.0 urutan mata rantai kemajuan industri dengan pembabakan menandai perubahan radikal (revolusioner) bidang industri. Berbagai pembabakan tersebut diberi predikat Revolusi. Hadirnya alat komunikasi internet dengan kecepatan tinggi mampu mengirim dan memperoleh informasi. Komunikasi dalam penyampaian informasi yang memanfaatkan komputer atau android (hasil teknologi) melalui internet menjadi bagian penting di dunia pendidikan. Sementara ini dalam pendidikan dosen dan mahasiswa pada prodi Pendidikan Seni Pertunjukan (PSP) masih dalam tataran sebagai *user*/pengguna teknologi informasi. Peningkatan kualitas pembelajaran secara efektif dan efisien diupayakan memanfaatkan internet. Berkaitan kurikulum prodi PSP dalam mewujudkan capaian pembelajaran salah satunya mencetak calon guru, maka kurikulum Program Sarjana disusun dengan jumlah sebanyak 69 mata kuliah (MK). Berkaitan kependidikan/*paedagogie* sebanyak 32 MK berarti 46,38 %. Tentang seni sebanyak 38 MK sama dengan 55,07 %. Mata kuliah gabungan antara *Paedagogie* dan seni sebanyak 12 berarti 17,39 %. Sedangkan mata kuliah umum dan juga gabungan dengan *paedagogie* sebanyak 18 berarti 26,09%. Untuk bidang teknologi hanya terdapat 4 MK berarti hanya 5,80 %. Dengan kondisi kurikulum yang telah disusun tersebut perlu terus ditinjau dan disempurnakan demi peningkatan penjaminan mutu perguruan tinggi.

Berkaitan memasuki era RI 4.0, mau tidak mau harus berhadapan dan menyesuaikan diri untuk memanfaatkan, karena baru 5,80 % menggunakan atau bersentuhan secara langsung dengan teknologi digital dan internet. Hal ini menjadi tantangan prodi untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai *user* yang diaplikasikan dalam kurikulum. Untuk mata kuliah yang bersentuhan dengan aplikasi dan pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran melalui program multimedia pembelajaran interaktif. Dalam hal ini multimedia digunakan dengan mengkombinasikan dengan banyak media. Seperti yang diungkapkan Warsita kombinasi dengan teks, grafik, gambar foto, animasi, suara dan video

dapat menyampaikan pesan kepada publik (2008: 153). Hasil karya teknologi dalam bentuk media seperti yang diungkapkan Warsita berupa Video Pembelajaran yang hingga kini masih sangat diperlukan oleh masyarakat.

Media sebagai alat bantu belajar meliputi media berbasis manusia, cetak, visual, audio-visual, dan komputer, dan penggunaan perpustakaan sebagai sumber belajar (Arsyad, 2016: 79). Pembahasan pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu strategi pembelajaran dalam bentuk produk pembuatan video pembelajaran pada Tugas Akhir (TA) Prodi PSP di ISI Denpasar. Video pembelajaran adalah media pembelajaran sebagai inovasi baru bagi Prodi PSP. Pembuatan video pembelajaran sebagai Tugas Akhir Mahasiswa dengan menggabungkan pengetahuan mengenai multimedia, teknologi pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Mahasiswa dituntut untuk belajar, memahami dan menerapkan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan teknologi pendidikan sesuai dengan kurikulum. Kurikulum 2013 (K-13) yang diterapkan di tingkat SMP dan SMA menuntut siswa untuk lebih aktif dalam belajar di dalam dan di luar kelas. Pemanfaatan video pembelajaran hasil Tugas Akhir mahasiswa FSP-ISI Denpasar menjadi salah satu media dan strategi dalam proses pembelajaran mata pelajaran seni dan budaya bagi siswa SMP dan SMA.

Multimedia, Teknologi Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Teknologi Informasi merupakan mata kuliah yang memberikan pengetahuan, teori, pemahaman dan penguasaan serta keterampilan di bidang teknologi untuk menghasilkan mahasiswa sebagai calon pendidik. Fungsi teknologi informasi dan teknologi pembelajaran di dunia pendidikan sangat penting sebagai modal dasar seorang guru. Tantangan menjadi guru juga sangat dituntut menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi melalui internet. Keterampilan mengajar menuju strategi, mengorganisir pembelajaran sangat ditekankan bagi mahasiswa calon guru.

Salah satu alternatif penelitian mahasiswa untuk menyelesaikan studi Sarjana Pendidikan dengan memproduksi video pembelajaran dalam bentuk VCD (Video Compact Disc) atau DVD (Digital Versatile Disc). Skripsi dalam pembuatan video pembelajaran diawali dari penentuan materi, memilih model, lokasi, narator, dubber hingga tahap pengeditan video. Hasil video pembelajaran adalah bentuk seni, drama, tari dan kompetensi musik. Perbedaan VCD/DVD yang beredar di masyarakat atau yang diperdagangkan, hasil produksi rekamannya baik, tari atau tabuh hanya untuk ditonton, didengar dan dinikmati.

Berbeda dengan VCD / DVD pembelajaran yang dihasilkan dari Multimedia, Teknologi Pembelajaran dan mata kuliah Strategi Pembelajaran, video pembelajaran dalam bentuk gambar dan teks yang diberi narasi oleh dubber, yang menjelaskan sejarah atau asal dari materi yang disajikan. Selanjutnya menjelaskan tentang memahami materi yang disajikan, deskripsi rinci tentang elemen atau bagian materi dengan menampilkan gambar dan teks secara jelas dan terperinci.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mata pelajaran ini masih relevan dengan produk video pembelajaran. Produk video untuk mahasiswa sarjana, masih dalam tahap uji ahli, belum mencapai tahap uji publik untuk mahasiswa pascasarjana S2. Proses pembuatan dan pengeditan video, untuk siswa yang kurang menguasai TI, dapat meminta bantuan dari videografer/editor video. Tetapi siswa harus belajar tentang teori estetika dalam memvisualisasikan gambar dan teks. Teori tersebut berkaitan dengan tampilan gambar, ukuran teks, warna gambar atau teks, bentuk dan warna latar belakang, posisi pemotretan, dan keakuratan suara dengan gambar.

Adanya peluang dan tantangan di era RI 4.0 menjadi penting bahwa Tugas Akhir dengan hasil video pembelajaran sebagai media pembelajaran masih bermanfaat hasilnya dan sangat diperlukan. Apalagi Bali memiliki beragam karya seni yang perlu didokumentasikan dan dianalisis untuk dijadikan video pembelajaran sebagai media belajar dengan memanfaatkan teknologi. Pembuatan video pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan teknologi pendidikan dan tidak kalah menariknya materi yang belum didokumentasikan, sehingga selalu seni tradisi yang belum tersentuh sebelumnya. Penguasaan materi perkuliahan bagi mahasiswa yang berkaitan dengan pembelajaran maupun teknologi, informasi, strategi dan prosesnya. Hasil karya Tugas Akhir berupa video pembelajaran untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan 2016-2019 telah lahir sebanyak 34 karya video pembelajaran.

Tiga puluh empat karya Tugas Akhir dalam bentuk video pembelajaran di atas menunjukkan bahwa tingkat kesadaran mahasiswa untuk mendokumentasikan dan memanfaatkan jenis seni tersebut sebagai menarik sebagai media pembelajaran dan sangat diperlukan di sekolah-sekolah maupun di sanggar-sanggar. Alat bantu media ini sangat mempermudah para siswa tingkat SMP maupun SMA untuk dipelajarinya dan sekaligus menjadi referensi dalam belajar seni. Media ini dapat diputar, dilihat/ditonton berkali-kali hingga para siswa mampu melakukan seni yang ada dalam rekaman media tersebut. Dengan demikian peluang dan tantangan ke depan sebagai *user* dosen dan mahasiswa dalam mendorong penyelesaian Tugas Akhir dalam materi Video Pembelajaran masih bisa dipacu menghadapi tantangan tersebut. Hal ini bertujuan semakin menambahkan sumber referensi media pembelajaran dalam bentuk video tari, drama dan musik dalam pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah dan Tinggi.

Metode untuk mengetahui, mempelajari dan memecahkan masalah menggunakan langkah-langkah sistematis sangat penting dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam ilmu sosial pada dasarnya tergantung pada pengamatan manusia dan wilayah itu sendiri berhubungan dengan orang-orang dalam bahasa dan terminologi mereka (Moeleng 2001: 2). Kajian ini menggunakan metode evaluasi karena data diperoleh berdasarkan pengamatan dan deskripsi hasil studi kegiatan pembelajaran dengan tiga aspek yaitu proses, hambatan, dan hasil belajar.

Studi tentang manfaat hasil video pembelajaran untuk guru dan siswa SMP dan SMA serta faktor pendukung dalam membuat video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan Teknologi Pendidikan dalam pekerjaan Tugas Akhir. Tugas dalam mata kuliah Teknologi Pembelajaran dan Strategi Pembelajaran mengharuskan siswa dapat menyusun atau membuat produk media pembelajaran VCD/DVD, sehingga penelitian ini menarik untuk mengembangkan keberlanjutan model Penelitian & Pengembangan yang menghasilkan video pembelajaran.

Analisis data observasi, wawancara, rekaman, rekaman, dokumen dan sebagainya (Moleong, 1991: 190), dilakukan setelah semua data dikumpulkan dan lengkap. Pemrosesan data dimulai dengan pengelompokan data observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur untuk diklasifikasikan dan dianalisis berdasarkan minat Studi. Hasil analisis data disajikan dalam analisis deskriptif dengan menggambarkan informasi yang telah dianalisis berdasarkan teori yang ada.

Tugas Akhir Proyek Video pembelajaran adalah dalam bentuk gambar dan teks yang diberi narasi oleh dubber, yang menjelaskan sejarah atau asal materi yang disajikan. Selanjutnya menjelaskan tentang memahami materi yang disajikan, deskripsi rinci tentang elemen atau bagian materi dengan menampilkan gambar dan teks secara jelas dan terperinci. Sebelum video pembelajaran yang dimaksud kemudian dikemas dalam bentuk cakram DVD, tahap penilaian telah dilakukan untuk tes ahli seni, tes ahli media, tes guru/pelatih, tes individu dan tes kelompok kecil dengan tujuan untuk diberikan penilaian dan masukan serta saran tentang hasil video itu. Pada saat penelitian ini dilakukan, tiga belas karya disiapkan yang menyusun video pembelajaran, yaitu:

Peluang dan Tantangan bagi Prodi dalam Penyusunan Kurikulum

Menghadapi era RI 4.0 prodi PSP memiliki peluang dan tantangan agar kurikulum mampu mewujudkan capaian pembelajaran prodi seperti yang telah ditetapkan. Berkaitan kurikulum prodi PSP dalam mewujudkan capaian pembelajaran salah satunya mencetak calon guru, untuk kurikulum Program Sarjana yang telah disusun sebanyak 69 mata kuliah yang terdiri dari bidang kependidikan/*paedagogie* sebanyak 32. Bidang seni sebanyak 38 MK, mata kuliah gabungan antara *paedagogie* dan seni sebanyak 12 MK, sedangkan mata kuliah umum dan juga gabungan dengan *paedagogie* sebanyak 18. Untuk bidang teknologi hanya terdapat 4 MK. Kurikulum yang telah disusun pada tahun ini tentu akan terus ditinjau dan disempurnakan sesuai dengan situasi dan kondisi perkembangan dunia pendidikan. Peningkatan penjaminan mutu perguruan tinggi tentu menjadi prioritas utama.

Muara program sarjana dengan Skripsi bagi mahasiswa jurusan akhir PSP banyak ditempuh dengan penelitian memilih materi video pembelajaran yang menggunakan metode *Research dan Development*. Hasil karya video pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Denpasar memiliki banyak manfaat yang

dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Semua institusi pendidikan, baik formal maupun non-formal, publik dan swasta di kota Denpasar. Bukti dari hasil video pembelajaran ini sangat berguna bagi guru dan siswa, bahwa MGMP (Konsultasi Guru Mata Pelajaran) di seluruh kota Denpasar mengungkapkan bahwa: Drama, video tari dan musik yang diproduksi oleh siswa S1 sangat diperlukan dalam pendidikan tari. Beberapa manfaat dari hasil video pembelajaran ini adalah:

1. Manfaat bagi Dosen: sebagai bahan pengukur / evaluasi dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran Teknologi Pembelajaran dan Strategi Pembelajaran. Demikian juga sebagai media pembelajaran bagi siswa di tingkat SMP dan SMA.
2. Manfaat Bagi Siswa: dapat menambah pengetahuan tentang proses pembuatan video pembelajaran. Video pembelajaran dapat diterapkan ketika PPL di SMP dan SMA. Dari studi manfaat ini jelas ada peningkatan 13 karya video pembelajaran yang siap.
3. Manfaat untuk Program Studi Sendratasik: sebagai sumber belajar dan referensi. Selain itu, ini adalah sumber belajar informasi video dalam membantu mata pelajaran seni dan budaya. Hasil video pembelajaran sangat berguna, sehingga institusi harus mengevaluasi dan meningkatkan produksi video pembelajaran.
4. Manfaat untuk Guru Seni dan Budaya Guru: mempermudah, mengembangkan proses belajar, siswa belajar secara efektif dengan video pembelajaran ini. Suasana belajar di kelas semakin meningkat.

Banyak manfaat dari hasil video pembelajaran ini dan adanya faktor pendukung sesuai dengan kebutuhan teknologi pendidikan, proses pembuatan video secara keseluruhan dapat berjalan dengan lancar. Tahapan membuat video pembelajaran yang dilewatkan:

1. Tentukan materi video pembelajaran yang akan dibuat.
2. Siapkan bahan untuk dituangkan ke dalam video pembelajaran.
3. Tentukan model / model dalam video pembelajaran.
4. Proses pengambilan / perekaman video / audio.
5. Proses pengeditan / pencampuran.
6. Tes konten ahli materi, uji ahli media, penilaian guru / pelatih, tes individu, dan tes kelompok kecil.

Penutup

Karya-karya video pembelajaran yang dihasilkan oleh siswa Tugas Akhir dari Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan 2016 - 2019 telah dinyatakan layak untuk diuji dan digunakan sebagai salah satu alat media dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya di sekolah menengah pertama dan menengah atas. Berdasarkan hasil penelitian informan yang membuat Tugas Akhir video pembelajaran dan kepala MGMP dan guru seni budaya di kota Denpasar menyatakan bahwa media pembelajaran dalam bentuk DVD pembelajaran sangat diperlukan dalam dunia pendidikan terkait untuk pengembangan teknologi informasi untuk meningkatkan kuantitas dan kualitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Faktor pendukung dalam pembuatan video pembelajaran tentu saja menentukan materi, kurikulum dan dukungan untuk fasilitas infrastruktur dari lembaga pendidikan ISI Denpasar itu sendiri.

Daftar Rujukan

- Anggreni, Eva. 2017. Skripsi: "Pengembangan Video Pembelajaran Elemen Dasar Drama pada Siswa SMA Negeri 3 Denpasar". Denpasar: ISI Denpasar.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bawa Grace Wilesthari, Sayu Gde. 2016. Skripsi: "Pengembangan Video Pembelajaran Tari Legong Lasem untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Baturiti Tabanan". Denpasar: ISI Denpasar.
- Bayu Widyanto, I Kadek. 2017. Skripsi: "Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Suling Gong Kebyar di Sanggar Seni Alit Sundari Desa Batubulan Kangin Sukawati Gianyar". Denpasar: ISI Denpasar.
- Budiarti, Ni Luh Ratih. 2016. Skripsi: "Pengembangan Video Pembelajaran Tari Sekar Jagat di SMP Negeri 10 Denpasar". Denpasar: ISI Denpasar.
- Devita Sari, Putu Rahayu. 2016. Skripsi: "Pengembangan Video Pembelajaran Senam Dasar Tari Putri Di Sanggar Taksu Kumara Desa Sanur Denpasar". Denpasar: ISI Denpasar.

- Erawati, Ni Putu. 2016 Skripsi: “Pengembangan Video Pembelajaran Tari Mregapati di Sanggar Apti Bangli”. Denpasar: ISI Denpasar.
- Jimmy Kresna Loka, Bagus. 2016. Skripsi: “Pengembangan Video Pembelajaran Tari Condong Legong Kraton Bagi Siswa SMP Negeri 3 Selemadeg Timur Tabanan”. Denpasar: ISI Denpasar.
- Moelong, 1991. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Moelong, 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Noviana Sari, Gusti Ayu Kadek. 2016. Skripsi: “Pengembangan Video Pembelajaran Tari Tarunajaya di Yayasan Sanggar Tari Bali Warini Denpasar”. Denpasar: ISI Denpasar.
- Phyartini, Ni Luh Putu Letsu. 2016. Skripsi: “Pengembangan Video Pembelajaran Tokoh Galuh Dalam Dramatari Arja Di Sanggar Seni Siwaratri Desa Keramas Blahbatuh Gianyar”. Denpasar: ISI Denpasar.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Lampiran 1

**FOTO COVER DVD HASIL KARYA TUGAS AKHIR MAHASISWA
PRODI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN**

