

Pemanfaatan Seni Pertunjukan Digital Dalam Strategi Pembelajaran Teknologi Informatika

Yuliza Aryani

AKBID Nusantara Indonesia Lubuk Linggau, Indonesia

Email: lizaaryani095@gmail.com

Abstrak

Perkembangan Teknologi Informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dalam kehidupan. Secara umum pengertian dari sistem teknologi informasi adalah sistem yang terbentuk sehubungan dengan penggunaan teknologi informasi. Suatu sistem teknologi informasi pada dasarnya tidak hanya mencakup hal-hal yang bersifat fisik, seperti komputer dan printer, tetapi juga mencakup hal-hal yang tidak terlihat secara fisik, yaitu perangkat lunak atau software. Secara umum penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang selengkap mungkin menjelaskan serta mendeskripsikan, menganalisis, sekaligus menafsirkan. Penelitian deskriptif artinya data yang terurai dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar, bukan dalam bentuk angka-angka. Secara luas strategi dapat diartikan sebagai suatu cara menetapkan keseluruhan aspek yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Adapun kesimpulan dari tulisan penelitian ini adalah Upaya secara total dari sekolah-sekolah baik negeri maupun swasta di beberapa kota besar di Indonesia yang telah berupaya mengintegrasikan teknologi informatika ke dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Seni Pertunjukan, Strategi, Teknologi Informatika

Abstract

The development of Information Technology spurs a new way of life, from the beginning of life to the end, this kind of life is known in life. In general, the definition of an information technology system is a system that is formed in connection with the use of information technology. An information technology system basically not only includes physical things, such as computers and printers, but also includes things that are not physically visible, namely software. In general, this research uses a descriptive method, namely a method that is as relevant as possible in explaining, describing, analyzing and interpreting. Descriptive research means data that is described in the form of words or pictures, not in the form of numbers. Broadly speaking, strategy can be interpreted as a way of determining all aspects related to achieving learning objectives, including planning, implementation and assessment of learning. The conclusion of this research paper is the total efforts of both public and private schools in several large cities in Indonesia which have attempted to integrate information technology into the learning process.

Keywords: Performing Arts, Strategy, Information Technology

A. PENDAHULUAN

Teknologi informasi berkembang sangat pesat dan dampaknya telah kita rasakan. Berbagai kemudahan yang kita terima, antara lain kemudahan untuk memperoleh informasi melalui telepon seluler maupun internet, kemudahan dalam bertransaksi dengan

menggunakan kartu kredit atau kartu debit, dan kemudahan untuk mengambil uang melalui ATM, semua itu adalah dampak positif dari kemajuan teknologi informasi. Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, rohani dan seni. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, asosiasi profesi, dan juga apresiasi seni. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran. Perkembangan Teknologi Informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan e-life, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik.

Secara umum pengertian dari sistem teknologi informasi adalah sistem yang terbentuk sehubungan dengan penggunaan teknologi informasi. Suatu sistem teknologi informasi pada dasarnya tidak hanya mencakup hal-hal yang bersifat fisik, seperti komputer dan printer, tetapi juga mencakup hal-hal yang tidak terlihat secara fisik, yaitu perangkat lunak atau software, dan yang lebih penting lagi adalah orang yang mengendalikan sebuah aplikasi dalam teknologi informasi.

Peranan teknologi informasi pada masa kini tidak hanya diperuntukkan bagi organisasi, perusahaan, melainkan juga untuk kebutuhan kelompok, dan juga perseorangan. Bagi organisasi atau perusahaan, teknologi informasi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan kompetitif, sedangkan bagi perseorangan maka teknologi informasi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan pribadi, termasuk untuk promosi diri dan mencari pekerjaan, pembelajaran, dan juga kekarayaan dalam bidang seni. Teknologi informasi dapat dikatakan telah merasuki segala bidang kehidupan manusia dan ke berbagai lapisan masyarakat.

Pada masa sekarang ponsel dengan kemampuan mengambil informasi dari Internet telah menjadi barang yang biasa dipakai orang banyak termasuk anak-anak untuk berkomunikasi, dan menjadikan jarak seperti bukan menjadi kendala lagi, dan juga bagi pertunjukan dan seni sangat bermanfaat dalam menyampaikan tujuan dari apresiasi.

Sebuah Sistem Informasi pada hakekatnya merupakan suatu sistem yang memiliki komponen-komponen atau sub sistem untuk menghasilkan informasi. Pada bagian ini akan dibahas mengenai pengertian-pengertian mendasar yang menuju pada pemahaman

Sistem Informasi secara menyeluruh dengan cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh individu atau kelompok untuk beroperasi dengan cara yang efektif dan untuk mengapresiasi suatu seni petunjukan khususnya teater dengan cara yang menggunakan alternative dalam penggunaan teknologi informasi dalam bentuk pembelajaran seni terutama seni pertunjukan teater.

Dalam seni terutama pembelajaran seni teater dalam bentuk 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).

B. METODE PENELITIAN

Secara umum penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang seleralatif mungkin menjelaskan serta mendeskripsikan, menganalisis, sekaligus menafsirkan. Penelitian deskriptif artinya data yang terurai dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar, bukan dalam bentuk angka-angka. Pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif berpandangan bahwa semua hal yang berupa sistrtem tanda tidak ada yang patut diremehkan, semuanya penting dan mempunyai pengaruh dan kaitan dengan yang lain.

Penelitian kualitatif sering disebut dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah data yang dikumpulkan peneliti berupa kata-kata, kalimat ataupun gambar yang memiliki arti yang lebih bermakna yang mampu memacu timbulnya pemahaman nyata tentang gambaran sesuatu yang bukan sekedar sajian angka-angka atau frekuensi. Seorang peneliti dalam menggambarkan situasi dan kondisi sesuatu lebih menekankan sajian datanya pada bentuk deskripsi kalimat-kalimat yang rinci, lengkap dan mendalam.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini untuk mengurai dan menjelaskan konsep tua pemaacaat seni dalam bentuk digital dalam proses pembelajaran teknologi Informatika.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Seni Pertunjukan

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang wajib dilakukan pendidik dan peserta didik agar tujuan dari pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dalam pembelajaran merupakan suatu rencana yang berisi tentang rangkaian-rangkaian kegiatan yang dibuat guna mencapai tujuan pendidikan yang merupakan suatu rencana yang berisi tentang rangkaian-rangkaian kegiatan yang dibuat guna mencapai tujuan pendidikan untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentuk sistem pembelajaran, dimana untuk itu pendidik menggunakan langkah tertentu. Merujuk dari beberapa pendapat di atas strategi pembelajaran dapat dimaknai secara sempit dan luas. Secara sempit strategi mempunyai kesamaan dengan metode yang berarti cara untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

Secara luas strategi dapat diartikan sebagai suatu cara menetapkan keseluruhan aspek yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Strategi pembelajaran adalah perencanaan tentang rangkaian kegiatan yang didesain dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam hal ini, strategi pembelajaran menjadi kegiatan yang harus dikerjakan guru dan siswa. Dalam strategi pembelajaran adalah untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan mempertimbangkan dan memilih sistem belajar mengajar yang tepat untuk mencapai sasaran yang akurat.

Secara umum Dalam strategi pembelajaran dilakukan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain istilah ini digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai kerangka konseptual. Atas dasar pemikiran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang

sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tersusun secara sistematis.

Informasi dan komunikasi adalah sebagai bagian dari teknologi juga saat ini sedang berkembang sangat pesat dalam perkembangan zamannya dan mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari yang termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula yang diantaranya dengan adanya pembelajaran digital atau digital learning.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan komunikasi tersebut dalam pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak anti pati atau alergi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Namun sebaliknya menjadi subjek atau pelopor dalam pengembangannya. Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan yang dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya atau melek teknologi yang disebut juga memiliki bagian 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 sehingga ada beberapa kecenderungan antara lain seperti sistem pembelajaran yang semakin berkembang juga dengan adanya kemudahan untuk menyelenggarakan bagian dari pendidikan.

Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, atau pembelajaran dalam untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain, yang dalam pelaksanaannya dibutuhkan strategi pembelajaran melalui sistem teknik informatika terutama dalam memahami, mengapresiasi pemahaman dalam seni pertunjukan.

Sampai sekarang masih banyak permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran seni pertunjukan khususnya teater, tari, dan musik di sekolah, diantaranya menyangkut kebijakan pemerintah, diskriminasi mata pelajaran, jam belajar yang minim, ketersediaan guru dan kompetensi guru, sarana dan prasarana, dan sebagainya. Tentunya kita tidak

ingin permasalahan ini terus berlangsung, dan mestinya bisa diambil sikap dengan pemahaman yang arif agar bisa menentukan solusi yang lebih baik. Kita menyadari pentingnya pendidikan seni budaya bagi pembelajar dan generasi muda, dimana hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian para pakar yang disampaikan dalam banyak laporan ilmiah.

Dalam Pembelajaran Seni Pertunjukan diarahkan untuk bisa mengembangkan segenap potensi anak didik, tidak hanya dalam lingkup seni secara teknis, juga dalam kontribusinya terhadap pelajaran lain. Dalam hal ini anak tidak dituntut menjadi mahir berkesenian, namun dalam prosesnya nilai-nilai kreativitas, kepekaan estetis, dan keberanian berekspresi ditumbuhkan dan dikembangkan dengan baik.

Pembelajaran seni pertunjukan pada dasarnya merupakan pendidikan yang berbasis seni dan budaya. Seiring perubahan dan perkembangan kurikulum, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya banyak pakar pendidikan mengembangkan model dan strategi pembelajaran. Secara konseptual, makalah ini memformulasikan beberapa model dan strategi relevan. Disadari, model dan strategi pembelajaran biasanya juga tidak mudah di pahami guru sehingga sulit diaplikasikan di lapangan, karena model konseptual biasanya merupakan konsumsi kalangan akademisi. Untuk itu, berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi di lapangan, juga akan disampaikan beberapa strategi operasional, yang diharapkan guru bisa mengembangkannya dalam pembelajaran seni pertunjukan dalam ranah seni budaya dalam bentuk teknologi informasi yang memanfaatkan aplikasi, jaringan internet, dan juga multi media.

Strategi Belajar Melalui Teknologi Informatika

Adanya peran pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran jelas telah berubah-ubah karena adanya pengaruh teknologi yang sedang berkembang. Pengajar dan buku teks tidak lagi menjadi sumber belajar satu-satunya yang utama dan juga tidak ada bandingannya dalam struktur pembelajaran. Pengajar telah berubah dalam peran menjadi seorang fasilitator pemerolehan informasi dalam prosesnya. Bahkan dengan beberapa pada tombol keyboard dalam pembelajar dapat menjelajahi berbagai informasi dunia pendidikan dan informasi untuk memperoleh akses dari berbagai informasi seperti perpustakaan dan sekumpulan informasi penting lainnya yang dalam hal ini untuk

mendapatkan pengetahuan dan keterampilan barunya. Fenomena yang terjadi di kalangan masyarakat yang memandang bahwa tugas pengajar hanya seorang pengajar atau pentransfer ilmu dalam di lingkungan pendidikan perlu untuk dirubah. Karena sejatinya seorang pengajar bukan hanya sebagai pelaksana untuk mencerdaskan pola pemikiran pembelajar yang dari tidak tahu menjadi tahu atau sebaliknya.

Pada kata teknologi selalu memiliki banyak sekali penafsiran yang mulai dari sekedar perangkat keras hingga cara yang sistematis dalam menyelesaikan masalah. Ada banyak pendidik yang beranggapan bahwa teknologi merupakan bagian dari solusi pengajaran di dalam prosesnya. Komputer dan juga teknologi lainnya tidak membuat pengajar menjadi lebih bisa. Yang pada akhirnya pengajarlah yang benar-benar harus memiliki beragam pengalaman pada kaitannya dengan proses pembelajaran untuk kemajuan teknologi memainkan peranan penting melalui pendidikan.

Perkembangan teknologi komputer jaringan (computer network/Internet) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Pembelajaran berpusat padamahasiswa (student centered learning/SCL) telah banyak dilaksanakan dalam perkuliahan di perguruan tinggi. SCL memiliki karakteristik pendekatan dalam pembelajaran yang khas yang memungkinkan belum mewadahi gaya dan kebiasaan belajar mahasiswa. Pada penelitian ini akan dikaji hal-hal yang mempengaruhi peningkatan pemahaman materi kuliah berbasis teknologi informasi.

Selain e-Book dan fasilitas e-Learning berbagai aplikasi lain bermunculan dan kadang saling berintegrasi. E-zine dari kata e-magazine, merupakan bentuk digital dari majalah konvensional. Termasuk dalam kategori e-zine ini adalah e-newspaper yang berfokus pada berita terkini dan ejournal yang memfokuskan diri pada laporan hasil- hasil penelitian. E-laboratory, merupakan bentuk digital dari fasilitas dan proses-proses laboratorium yang dapat disimulasikan secara digital. Pada dasarnya, perangkat lunak ini adalah perangkat lunak animasi dan simulasi yang dapat dikemas dalam keping CD, DVD maupun disajikan pada web-site sebagai web-based application (perangkat lunak yang berjalan pada jaringan internet). Blog atau weblog adalah perkembangan mutakhir di bidang web-based application. Pengguna dapat mengisi buku harian tersebut semudah menulis email, mengunggah (upload) ke server hanya dengan meng-klik ikon, dan hasilnya adalah tayangan tulisan di layar browser. Berbeda dengan e-Learning, pemanfaatan Web Blog

lebih kepada memberi kemampuan dosen dan mahasiswa dalam hal menulis baik dalam tulisan ilmiah maupun tulisan non ilmiah. Seperti diketahui bahwa salah satu titik lemah bagi mahasiswa adalah dalam hal menulis terutama dalam bentuk karya ilmiah.

Pembelajaran berpusat pada mahasiswa (student centered learning/SCL) telah banyak dilaksanakan dalam perkuliahan di perguruan tinggi. SCL memiliki karakteristik pendekatan dalam pembelajaran yang khas yang memungkinkan belum mewadahi gaya dan kebiasaan belajar mahasiswa. Pada penelitian ini akan dikaji hal-hal yang mempengaruhi peningkatan pemahaman materi kuliah berbasis teknologi informasi. Variabel-variabel yang diangkat dalam penelitian ini adalah (1) Materi Via Blog/Wordpress, (2) Grup Diskusi di facebook , (3) Video Tutorial, (4) Download Jurnal Online, (5) Download ebook.

Strategi mengorganisasi isi pengajaran mengacu kepada cara untuk membuat urutan dan mensitensiskan fakta, konsep, prosedur, dan prinsip yang berkaitan. Urutan mengacu pada pembuatan urutan penyajian, dan sintesa mengacu pada upaya menunjukkan kepada si belajar keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur, atau prinsip yang terkandung dalam bidang studi terutama di bidang seni pertunjukan untuk mencapai tingkat pengertian estetika, apresiasi, dan edukasi yang diharapkan oleh pengajar. Pelaksanaan pengajaran secara khusus merupakan fase yang amat penting dalam rancangan pengajaran. Sintesa akan membuat topik-topik dalam suatu bidang studi menjadi lebih bermakna bagi pembelajar, yaitu dengan menunjukkan bagaimana topik-topik itu terkait dengan keseluruhan isi bidang studi.

Strategi penyampaian pengajaran merupakan komponen variabel metode untuk melaksanakan proses pengajaran. Sekurang-kurangnya ada dua fungsi dari strategi yaitu menyampaikan isi pengajaran kepada peserta, dan menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan peserta untuk menampilkan unjuk kerja. Paling tidak ada 5 cara dalam mengklasifikasi media dalam strategi penyampaian yang seperti yang dalam pengertiannya bahwa tingkat kecermatan dalam menggambarkan sesuatu, interaksi yang mampu ditimbulkannya, kemampuan khusus yang dimilikinya, motivasi yang dapat ditimbulkannya.

Belajar adalah proses interaksi antara pembelajar dengan sumber belajar. Belajar merupakan tindakan dan perilaku pembelajar yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami pembelajar sendiri. Pembelajar adalah penentu terjadinya atau tidaknya terjadi

proses belajar. Proses belajar terjadi berkat pebelajar memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar atau sumber belajar.

Dalam teknologi informatika yang memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar (multisensory), baik audio, visual, maupun kinestetik. Teknologi informatika memungkinkan pembelajaran disampaikan secara interaktif dan simulatif sehingga memungkinkan siswa belajar secara aktif juga memungkinkan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi.

D. SIMPULAN

Dari hasil kesimpulan dalam tulisan jurnal penelitian ini, menyajikan bentuk motif pertanyaan tentang akankah strategi pembelajaran dalam mengintegrasikan teknologi informatika dalam seni pertunjukan ke dalam proses pembelajaran dalam konteks kondisi Indonesia saat ini dapat berjalan dengan baik. Upaya secara total dari sekolah-sekolah baik negeri maupun swasta di beberapa kota besar di Indonesia yang telah berupaya mengintegrasikan teknologi informatika ke dalam proses pembelajaran. Walaupun mungkin belum sempurna, tapi telah menunjukkan adanya perbedaan baik bagi hasil belajar maupun apresiasi siswa, orang tua maupun guru. Yang lebih penting dijadikan sebagai tumpuan ke depan adalah upaya beberapa sekolah yang secara jelas dan perlu mendapat dukungan secara di berbagai pihak sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan yang lebih terarah.

Daftar Pustaka

Dryden, Gordon; dan Voss, Jeanette; (1999), "the Learning Revolution: to Change the Way the World Learn", the Learning Web, Torrence, USA, <http://www.thelearningweb.net>.

Fryer, Wesley A.; (2001), "Strategy for effective Elementary Technology Integration", <http://www.wtvi.com/teks/integrate/tcea2001/powerpointoutline.pdf>

Nasution, S, prof.DR, MA., Berbagai pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar, Bumi Aksara, 2000

Nurhadi, DR,M.Pd., Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) , Universitas NegeriMalang, 2002

Merrill, M.D., Componen Display Theory, dalam Reigeluth, C.M., Instructional-Design Theories and Models : An Overview of Their Current Status., Hillsdale, New Jersey, Lawrence Erlbaum Assosiate, 1983.

Makalah : Integrasi TIK dalam Pembelajaran versi Teknodik, Disampaikan pada seminar nasional Teknologi Pendidikan, senayan,jakarta 1-2 Desember, 2004.

UNESCO Institute for Information Technologies in Education (2002), "Toward Policies for Integrating ICTs into Education" Hig-Level Seminar for Decision Makers and Policy-Makers, Moscow 2002.