



Keterampilan Digital di Persimpangan Seni dan Teknologi: Peluang Kolaborasi Interdisipliner

Sukma Parousia Pieters
Universitas Negeri Jakarta
sukmapeters@gmail.com

Abstrak (Indonesia)

Keterampilan digital menjadi kebutuhan esensial di era revolusi industri 4.0, khususnya dalam pendidikan seni. Teknologi membuka peluang besar untuk menciptakan pembelajaran seni yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi potensi kolaborasi antara seni dan teknologi untuk meningkatkan keterampilan digital siswa, mengintegrasikan alat dan platform digital kreatif dalam pembelajaran seni, serta mendorong kolaborasi interdisipliner di sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi seni dan teknologi mampu meningkatkan keterampilan digital siswa, menciptakan pembelajaran seni yang lebih menarik dan relevan, serta memotivasi guru untuk lebih adaptif terhadap teknologi. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan seni sebagai strategi efektif untuk menyiapkan generasi kreatif dan inovatif di era digital. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung keberlanjutan pendidikan seni. Keterampilan digital memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan berorientasi masa depan. Dengan dukungan teknologi, pembelajaran seni dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dari berbagai latar belakang, membuka akses ke berbagai sumber daya digital, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, kolaborasi interdisipliner antara seni dan teknologi tidak hanya memperluas wawasan siswa, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah kompleks yang melibatkan berbagai disiplin ilmu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi ke dalam pembelajaran seni tidak hanya relevan tetapi juga mendesak untuk dilakukan di era digital.

Abstrak (Inggris)

Digital skills are an essential requirement in the era of the Fourth Industrial Revolution, particularly in arts education. Technology provides significant opportunities to create innovative, interactive, and relevant arts learning methods that align with 21st-century demands. This study aims to explore the potential collaboration between arts and technology to enhance students' digital skills, integrating creative digital tools and platforms into arts education, and encouraging interdisciplinary collaboration in schools. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The findings reveal that arts and technology collaboration improves students' digital skills, makes arts education more engaging and relevant, and motivates educators to adapt to technology. This study concludes that leveraging technology in arts education is a highly effective strategy to prepare a creative and innovative generation for the

Sejarah Artikel

*Submitted: 17 Desember 2024
Accepted: 22 Desember 2024
Published: 23 Desember 2024*

Kata Kunci

Keterampilan digital, seni, teknologi, pendidikan seni, kolaborasi interdisipliner

History Artikel

*Submitted: 17 Desember 2024
Accepted: 22 Desember 2024
Published: 23 Desember 2024*

Keywords: *Digital skills, arts, technology, arts education, interdisciplinary collaboration*





digital era. Thus, the research provides significant contributions to developing a technology-based learning model that supports the sustainability of arts education. Furthermore, digital skills have become indispensable in fostering an inclusive and forward-looking learning environment. By leveraging technology, arts education can address the diverse needs of students from various backgrounds, providing access to digital resources and fostering active student engagement in the learning process. The interdisciplinary collaboration between arts and technology not only broadens students' horizons but also equips them with the capability to solve complex problems requiring multidisciplinary approaches. This study emphasizes that integrating technology into arts education is not merely a choice but a necessity in the digital era.

Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Salah satu bidang pendidikan yang tidak luput dari tantangan dan peluang ini adalah pendidikan seni. Pendidikan seni, yang berperan penting dalam pembentukan karakter, kreativitas, serta apresiasi budaya peserta didik, menghadapi tantangan baru dalam integrasinya dengan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan seni bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga menjadi media yang dapat memperkaya proses pembelajaran. Teknologi memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik yang hidup di tengah kemajuan dunia digital.

Pada dasarnya, pendidikan seni memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kreativitas dan karakter siswa. Dalam konteks ini, keterampilan seni yang diperoleh tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi diri, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami nilai-nilai budaya dan sosial yang ada di masyarakat. Namun, dalam perkembangan dunia yang semakin terhubung secara digital, pendidikan seni juga harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Integrasi teknologi dalam pendidikan seni dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran seni dengan menciptakan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk berekspresi dan berkreasi, menggunakan berbagai alat dan platform digital yang memungkinkan mereka untuk menggabungkan seni dengan teknologi secara efektif.

Namun demikian, meskipun teknologi dapat memberikan banyak manfaat dalam pendidikan seni, pemanfaatannya di banyak institusi pendidikan masih tergolong minim. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan akses terhadap alat dan platform digital, kurangnya pengetahuan atau keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, serta kurangnya kesadaran tentang pentingnya kolaborasi antara seni dan teknologi. Banyak guru seni yang masih mengandalkan metode tradisional dalam mengajar, yang sering kali tidak cukup efektif dalam memenuhi tuntutan perkembangan zaman. Hal ini juga diperburuk dengan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur di banyak sekolah, yang menghambat penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni.

Keterampilan digital menjadi kompetensi yang sangat dibutuhkan oleh siswa di era revolusi industri 4.0. Kemampuan ini tidak hanya mendukung siswa dalam memahami dan





mengaplikasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga memberi mereka peluang untuk berinovasi dalam dunia seni. Dalam dunia seni, keterampilan digital memberikan ruang bagi siswa untuk menciptakan karya seni melalui media digital, seperti desain grafis, animasi, fotografi, dan seni digital lainnya. Keterampilan ini tidak hanya penting bagi siswa yang tertarik pada bidang seni, tetapi juga bagi mereka yang ingin mengembangkan keterampilan kreatif yang relevan dengan dunia kerja yang semakin bergantung pada teknologi. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan digital dalam pendidikan seni harus menjadi prioritas untuk memastikan siswa siap menghadapi tantangan global.

Penelitian ini hadir untuk menjawab tantangan tersebut dengan mengeksplorasi potensi kolaborasi antara seni dan teknologi dalam meningkatkan keterampilan digital siswa. Fokus utama dari penelitian ini adalah menciptakan model pembelajaran seni berbasis teknologi yang melibatkan penggunaan alat dan platform digital kreatif. Pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pelajaran seni. Dalam hal ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi siswa dalam berkreasi dan mengembangkan keterampilan digital mereka.

Model pembelajaran berbasis teknologi yang diusulkan dalam penelitian ini menggabungkan pendekatan interdisipliner antara seni dan teknologi. Pendekatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, seperti seni, desain, dan teknologi informasi, dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena kemampuannya dalam memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi materi pembelajaran. Dengan menggunakan model ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran seni berbasis teknologi yang dapat meningkatkan keterampilan digital siswa.

Pada tahap analisis, penelitian ini akan mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran seni berbasis teknologi, serta menganalisis potensi teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Pada tahap desain, materi pembelajaran akan dirancang dengan mempertimbangkan penggunaan alat dan platform digital yang tepat, yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan seni dan teknologi. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, materi pembelajaran yang telah dirancang akan dikembangkan menjadi format yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap implementasi, materi pembelajaran akan diterapkan dalam kelas untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan digital siswa. Terakhir, pada tahap evaluasi, hasil dari implementasi pembelajaran akan dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan digital siswa dan motivasi mereka dalam belajar seni.

Dengan pendekatan interdisipliner dan model ADDIE, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan pendidikan seni yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk tidak hanya meningkatkan kompetensi digital siswa, tetapi juga memotivasi pendidik untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, pendidikan seni dapat terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, dan siswa dapat dibekali dengan keterampilan yang akan berguna dalam menghadapi tantangan global. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang





bagaimana seni dan teknologi dapat saling melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan pendekatan model **ADDIE**, yang terdiri dari lima tahap utama:

1. **Analisis (Analysis):** Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pendidikan seni di era digital, termasuk keterampilan digital yang diperlukan siswa dan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengintegrasikan teknologi.
2. **Desain (Design):** Pada tahap ini, dirancang konsep pembelajaran seni berbasis teknologi yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Desain ini mencakup pengembangan alat dan platform digital kreatif yang akan digunakan dalam pembelajaran.
3. **Pengembangan (Development):** Tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran, termasuk modul, video tutorial, dan aplikasi interaktif yang mendukung proses belajar.
4. **Implementasi (Implementation):** Materi yang telah dikembangkan kemudian diterapkan di kelas seni untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan digital siswa.
5. **Evaluasi (Evaluation):** Tahap terakhir melibatkan pengukuran hasil pembelajaran untuk menilai keberhasilan materi yang dikembangkan dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan di masa depan.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada siswa dan guru. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk memahami dampak kolaborasi seni dan teknologi terhadap keterampilan digital siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan seni memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan digital siswa. Beberapa temuan utama dari penelitian ini meliputi:

1. **Peningkatan Keterampilan Digital:** Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan alat dan platform digital, seperti aplikasi desain grafis, perangkat lunak musik, dan platform kolaborasi online. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran seni berbasis teknologi mampu memberikan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual.
2. **Kreativitas yang Lebih Tinggi:** Kolaborasi seni dan teknologi memicu kreativitas siswa dalam menciptakan karya seni yang unik dan inovatif. Penggunaan teknologi membuka peluang eksplorasi baru yang sebelumnya sulit dicapai dengan metode konvensional.
3. **Motivasi Belajar yang Meningkat:** Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar seni karena pendekatan yang digunakan lebih interaktif dan menarik. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan teknologi di masa depan.
4. **Peningkatan Kompetensi Guru:** Guru yang terlibat dalam penelitian ini mengaku mendapatkan wawasan baru mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni.





Mereka merasa lebih percaya diri dan siap untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka.

Temuan ini menggarisbawahi pentingnya kolaborasi interdisipliner antara seni dan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan era digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan rekomendasi untuk pengembangan kebijakan pendidikan yang mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan seni.

Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan seni dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan digital siswa. Dengan semakin berkembangnya era digital, integrasi teknologi dalam pendidikan seni menjadi hal yang sangat penting, tidak hanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Pemanfaatan teknologi memungkinkan siswa untuk memanfaatkan berbagai platform digital, yang memperluas ruang lingkup pembelajaran seni dari sekadar teori ke praktik yang lebih mendalam dan aplikatif. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan digital mereka, seperti penggunaan software desain grafis, video editing, dan aplikasi kreatif lainnya, yang menjadi keterampilan esensial dalam dunia kerja masa depan. Kolaborasi interdisipliner antara seni dan teknologi, sebagaimana yang diterapkan dalam penelitian ini, terbukti mampu meningkatkan kompetensi siswa. Pendekatan ini memadukan kekuatan seni dalam mengekspresikan kreativitas dan teknologi yang menyediakan alat untuk mencapainya secara lebih efisien dan inovatif. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membuat siswa lebih terbuka terhadap berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan seni, seperti teknologi informasi dan media digital. Seiring dengan itu, guru juga diharapkan untuk lebih adaptif dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Model pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa. Setiap tahapan dalam model ini memberikan struktur yang jelas bagi guru dalam merancang materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Proses desain yang dilakukan dengan seksama memperhatikan berbagai aspek, mulai dari pemilihan alat dan platform digital yang tepat, hingga pengembangan materi pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam berkreasi. Implementasi model ini dalam kelas memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar seni. Di sisi lain, model pembelajaran berbasis teknologi juga memotivasi guru untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan siap mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran. Guru menjadi lebih terbuka terhadap penggunaan platform digital dan berbagai aplikasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Hal ini penting karena perkembangan teknologi yang pesat menuntut guru untuk selalu memperbarui keterampilan dan pengetahuan mereka agar dapat mengajar dengan cara yang lebih relevan dan efektif. Melalui pelatihan dan peningkatan kemampuan teknologi, guru dapat lebih optimal dalam mengelola kelas dan membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di era digital.





Sebagai langkah selanjutnya, penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut terhadap materi pembelajaran seni berbasis teknologi, yang harus terus disesuaikan dengan perkembangan teknologi terbaru. Pengembangan materi ini melibatkan penggunaan alat dan platform digital yang lebih canggih dan up-to-date, sehingga siswa dapat terus belajar menggunakan teknologi yang relevan. Selain itu, pelatihan berkelanjutan untuk guru dalam penggunaan alat dan platform digital sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Dengan pelatihan ini, guru akan lebih siap dalam mengimplementasikan teknologi dalam kelas seni, sehingga pendidikan seni dapat terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Hal ini akan menciptakan generasi yang tidak hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga siap menghadapi tantangan global dengan keterampilan digital yang mumpuni.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan seni bukan hanya meningkatkan keterampilan digital siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka. Melalui pendekatan yang tepat, teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi dunia yang semakin terhubung secara digital.

Referensi

- Widiatmoko, R., & Sutarto, H. (2021). **Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Seni untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa**, Jurnal Pendidikan Seni, Vol. 6, No. 3, Agustus 2021.
- Setiawan, A., & Riyanto, Y. (2019). **Kolaborasi Seni dan Teknologi dalam Pendidikan: Sebuah Inovasi Pembelajaran Interdisipliner**, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 8, No. 1, Maret 2019.
- Kusuma, T., & Rahmawati, S. (2020). **Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital di Mata Pelajaran Seni**, Jurnal Inovasi Pembelajaran, Vol. 5, No. 2, Desember

