

## MANAJEMEN PENDIDIKAN SENI DI ERA DIGITAL: TANTANGAN DAN PELUANG DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN ABAD 21

Siti Fatmasari

Email: [nongsari@gmail.com](mailto:nongsari@gmail.com)

Magister Pendidikan Seni, Universitas Negeri Jakarta

### Abstrak

Di tengah pesatnya laju digitalisasi, bidang pendidikan, termasuk pendidikan seni, telah mengalami transformasi yang signifikan. Meskipun seni telah lama dikenal sebagai wahana untuk mengekspresikan diri dan berkreasi, perannya dalam mempersiapkan siswa untuk masa depan menjadi semakin menonjol. Akan tetapi, mengelola program pendidikan seni di era digital menghadirkan tantangan yang unik. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan akses terhadap teknologi, pelatihan guru yang tidak memadai, dan perubahan kurikulum yang cepat. Studi kualitatif ini menggunakan tinjauan pustaka untuk mengeksplorasi landasan teori manajemen pendidikan seni di era digital, dengan fokus pada tantangan dan peluang untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Dengan mengkaji literatur yang relevan, makalah ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi digital dapat meningkatkan pendidikan seni, mengidentifikasi peluang yang muncul, dan mengusulkan strategi untuk mengoptimalkan pembelajaran seni di era digital.

**Kata Kunci:** manajemen pendidikan seni, keterampilan abad 21, era digital

### Abstract

*In the midst of the rapid pace of digitalization, the field of education, including arts education, has experienced a significant transformation. Although the arts have long been known as a vehicle for self-expression and creativity, its role in preparing students for the future is becoming increasingly prominent. However, managing arts education programs in the digital era presents unique challenges. These challenges include limited access to technology, inadequate teacher training, and rapid curriculum changes. This qualitative study uses a literature review to explore the theoretical foundations of arts education management in the digital era, with a focus on the challenges and opportunities for developing 21st century skills. By reviewing relevant literature, this paper aims to provide insight into how digital technology can improve arts education, identify emerging opportunities, and propose strategies for optimizing arts learning in the digital era.*

**Keywords:** arts education management, 21st century skills, digital era

### Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/Sindoro.v1i2.365

**Copyright:** Author

**Publish by:** Departemen  
Ilmu Pendidikan, Cahaya  
Ilmu Bangsa, Sindoro,  
Jurnal Pendidikan



This work is licensed under  
a [Creative Commons  
Attribution-  
NonCommercial 4.0  
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan seni, sejak lama diakui sebagai pilar penting dalam perkembangan individu. Melalui seni, siswa tidak hanya mengembangkan kreativitas, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seni menjadi wahana bagi siswa untuk mengeksplorasi diri, berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka, dan membangun pemahaman yang lebih dalam tentang keindahan dan makna hidup. Namun, di era digital yang semakin kompleks, pendidikan seni menghadapi tantangan dan peluang baru.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pendidikan secara drastis. Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah membuka pemandangan baru dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan seni, teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses sumber daya yang tak terbatas, berkolaborasi dengan teman sebaya dari berbagai belahan dunia, dan menciptakan karya seni yang lebih inovatif. Seperti yang dijelaskan oleh Prensky (2001), generasi muda saat ini adalah "digital natives" yang tumbuh dengan teknologi sebagai bagian integral dari kehidupan mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidikan seni untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar tetap relevan dan menarik bagi siswa.

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky memberikan landasan yang kuat bagi pendidikan seni. Konsep bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman langsung sangat relevan dalam konteks pembelajaran seni. Pendidikan seni yang berbasis proyek dan kolaborasi memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses kreatif, mengeksplorasi ide-ide mereka, dan membangun pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep seni. Di era digital, siswa dapat memanfaatkan berbagai platform online untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dari berbagai belahan dunia, menciptakan proyek seni yang lebih kompleks dan inovatif.

Teori multiple Intelligences Gardner memberikan kerangka kerja yang berguna untuk memahami keberagaman kemampuan siswa. Dalam konteks pendidikan seni, teori ini menekankan pentingnya menyediakan berbagai aktivitas yang dapat mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan. Misalnya, siswa dengan kecerdasan spasial dapat mengeksplorasi seni rupa, siswa dengan kecerdasan musikal dapat menciptakan karya musik, dan siswa dengan kecerdasan kinestetik dapat mentransmisikan diri melalui tari atau teater. Dengan demikian, pendidikan seni dapat memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal.

Konsep TPACK yang diperkenalkan oleh Mishra dan Koehler semakin relevan di era digital. Guru seni dituntut untuk tidak hanya menguasai konten seni, tetapi juga memiliki pemahaman yang mendalam tentang teknologi dan bagaimana mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Misalnya, siswa dapat menggunakan perangkat lunak desain grafis untuk membuat karya seni digital, atau menggunakan aplikasi musik untuk menciptakan komposisi musik. Selain itu, teknologi juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih personal dan spesifik kepada siswa.

Dalam konteks pendidikan saat ini, di mana teknologi semakin terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari, penerapan teori-teori di atas menjadi semakin penting. Pendidikan seni yang berbasis proyek, kolaboratif, dan memanfaatkan teknologi dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Siswa akan memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, yang merupakan kompetensi yang sangat dibutuhkan di abad ke-21. Bagaimana teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni? Tantangan apa yang memimpin dalam mengelola program pendidikan seni di era digital? Strategi apa yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan tersebut?

## 2. METODE PENELITIAN

Studi kualitatif ini menggunakan tinjauan pustaka untuk mengeksplorasi landasan teori manajemen pendidikan seni di era digital, dengan fokus pada tantangan dan peluang untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Dengan mengkaji literatur yang relevan, makalah ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi digital dapat meningkatkan pendidikan seni, mengidentifikasi peluang yang muncul, dan mengusulkan strategi untuk mengoptimalkan pembelajaran seni di era digital.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan seni telah lama dianggap sebagai sarana efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan penting pada siswa. Studi-studi empiris menunjukkan korelasi positif antara keterlibatan dalam aktivitas seni dengan peningkatan, kreativitas berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya pengalaman aktif dalam membangun pengetahuan. Melalui proses kreatif dalam seni, siswa diajak untuk bereksperimen, mengambil risiko, dan mencari solusi atas permasalahan yang kompleks. Selain itu, seni juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, berkolaborasi, dan memancarkan karya sendiri maupun orang lain.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan seni. Berbagai perangkat lunak desain grafis, aplikasi musik, dan platform virtual reality kini tersedia secara luas dan dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Mishra dan Koehler (2006) memperkenalkan konsep Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menyampaikan pentingnya integrasi teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran. Dalam konteks pendidikan seni, TPACK dapat digunakan untuk merancang pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan seni dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperluas akses terhadap sumber daya belajar, dan memfasilitasi kolaborasi antar siswa.

Keterampilan abad 21, seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi, menjadi semakin penting dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang terus berubah. Pendidikan seni memiliki peran sentral dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut. Melalui aktivitas seni, siswa diajarkan untuk berpikir secara divergen, menghasilkan ide-ide asli, dan memecahkan masalah secara kreatif. Selain itu, seni juga mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis, serta bekerja sama dengan

orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam program pendidikan seni cenderung memiliki keterampilan abad 21 yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak mengikuti program tersebut.

Manajemen pendidikan seni yang efektif sangat penting untuk memastikan bahwa program seni dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Prinsip-prinsip manajemen pendidikan yang relevan dengan seni pendidikan meliputi perencanaan kurikulum, penilaian, dan pengembangan guru profesional. Perencanaan yang baik akan memastikan bahwa program mencakup berbagai aspek seni, sesuai dengan perkembangan siswa, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Penilaian yang valid dan reliabel akan membantu guru dalam memuaskan perkembangan siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Pengembangan profesional guru sangat penting untuk memastikan bahwa guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengajar seni secara efektif. Penelitian menunjukkan bahwa guru yang memiliki kualifikasi yang baik dan dukungan yang memadai dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap keberhasilan program seni.

### **Tantangan Dalam Manajemen Pendidikan Seni Di Era Digital:**

Kurangnya Akses terhadap Teknologi, salah satu tantangan utama dalam manajemen pendidikan seni di era digital adalah ketidakmerataan akses terhadap teknologi. Tidak semua sekolah, terutama di daerah terpencil atau dengan keterbatasan anggaran, memiliki fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung pembelajaran seni. Kurangnya akses terhadap komputer, perangkat lunak desain grafis, alat musik digital, dan internet dapat membatasi kreativitas siswa dan menghambat mereka dalam mengeksplorasi berbagai teknik dan media seni.

Kurangnya Kompetensi Guru dalam Menggunakan Teknologi, meskipun teknologi menawarkan banyak potensi untuk meningkatkan pembelajaran seni, tidak semua guru memiliki kompetensi yang mumpuni dalam menggunakannya. Kurangnya pelatihan dan pengembangan profesional di bidang teknologi dapat menjadi kendala bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Guru mungkin merasa kesulitan dalam memilih alat dan sumber daya yang tepat, merencanakan aktivitas pembelajaran yang efektif, atau mengatasi masalah teknis yang muncul.

Perubahan Kurikulum yang Cepat, perkembangan teknologi yang begitu pesat menyebabkan kurikulum pendidikan harus terus diperbarui agar tetap relevan. Perubahan kurikulum yang cepat dapat menjadi tantangan bagi guru dan sekolah. Guru perlu terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan terbaru dalam bidang seni dan teknologi. Selain itu, perubahan kurikulum juga memerlukan sumber daya tambahan, seperti pelatihan guru, pengembangan materi pembelajaran, dan pengadaan perangkat keras dan lunak.

Kurangnya Dukungan dari Sekolah dan Komunitas, dukungan dari sekolah dan komunitas sangat penting untuk keberhasilan program pendidikan seni. Kurangnya dukungan finansial, fasilitas, dan kebijakan yang mendukung pendidikan seni dapat menghambat pengembangan program. Selain itu, kesadaran dan apresiasi terhadap pentingnya pendidikan seni di kalangan masyarakat juga dapat menjadi tantangan. Sekolah dan komunitas perlu bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan bakat seni siswa.

Tantangan di atas menunjukkan bahwa manajemen pendidikan seni di era digital membutuhkan pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan upaya bersama dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, guru, dan komunitas. Dengan dukungan yang memadai, pendidikan seni dapat menjadi kekuatan yang mendorong siswa untuk menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

### **Peluang Dalam Manajemen Pendidikan Seni Di Era Digital:**

Pembelajaran yang Lebih Pribadi dan Menarik, era digital memungkinkan pembelajaran seni menjadi lebih personal dan menarik. Dengan adanya berbagai platform online dan aplikasi pendidikan, siswa dapat belajar dengan ritme yang sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing. Materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, sehingga siswa tidak merasa bosan atau tertinggal. Selain itu, teknologi juga memungkinkan penggunaan berbagai media interaktif, seperti video, animasi, dan simulasi, yang dapat membuat pembelajaran seni menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Kolaborasi Global, Teknologi telah menghubungkan dunia, memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dari berbagai negara. Melalui platform online, siswa dapat berbagi ide, bertukar karya, dan bekerja sama dalam proyek seni. Kolaborasi global ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, memperluas wawasan mereka, dan mendorong mereka untuk berpikir secara lebih inklusif.

Pengembangan Kreativitas dan Inovasi, Teknologi menyediakan berbagai alat dan platform yang dapat mendukung pengembangan kreativitas dan inovasi siswa. Perangkat lunak desain grafis, aplikasi musik, dan alat pemodelan 3D memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai ide dan menciptakan karya seni yang unik dan orisinal. Selain itu, teknologi juga memfasilitasi proses eksperimen dan iterasi, yang merupakan bagian penting dari proses kreatif.

Akses ke Sumber Daya yang Lebih Luas, Internet memberikan akses ke sumber daya pembelajaran yang tak terbatas. Siswa dapat menemukan tutorial, contoh karya seni, dan informasi tentang berbagai gaya seni dan seniman dari seluruh dunia. Perpustakaan digital, museum virtual, dan galeri online juga menyediakan akses ke koleksi seni yang luas. Dengan demikian, siswa dapat memperluas pengetahuan mereka tentang sejarah seni, budaya, dan berbagai teknik seni.

Peluang yang ditawarkan oleh era digital sangat besar bagi pendidikan seni. Dengan memanfaatkan teknologi secara efektif, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih personal, menarik, dan inklusif. Siswa dapat mengembangkan kreativitas, inovasi, dan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan untuk sukses di masa depan.

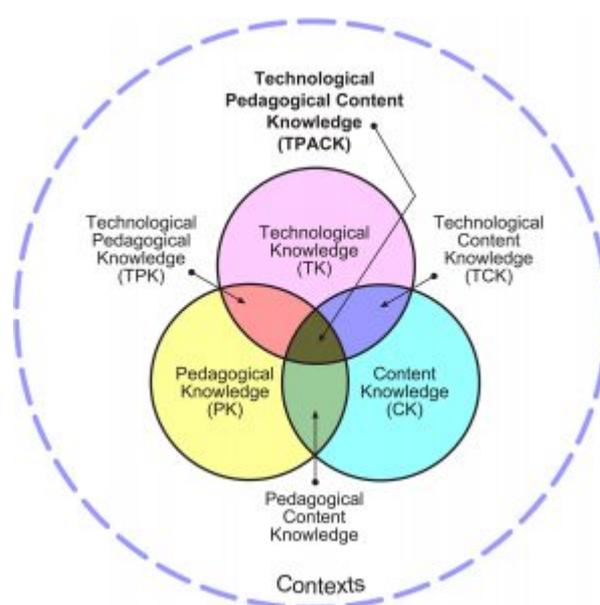
### **Strategi Untuk Mengoptimalkan Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Seni**

Integrasi teknologi dalam kurikulum seni pendidikan merupakan langkah krusial untuk memanfaatkan potensi teknologi secara maksimal. Mishra dan Koehler (2006) memperkenalkan konsep Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menyampaikan pentingnya integrasi teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif

dan menarik. Misalnya, penggunaan perangkat lunak desain grafis, aplikasi musik, dan platform virtual reality dapat mendorong siswa untuk bereksplorasi, berkreasi, dan memecahkan masalah secara lebih efektif.

Kerangka kerja TPACK 2006 karya Punya Mishra dan Matthew J. Koehler, yang berfokus pada pengetahuan teknologi (TK), pengetahuan pedagogi (PK), dan pengetahuan konten (CK), menawarkan pendekatan yang produktif terhadap banyak dilema yang dihadapi guru dalam menerapkan teknologi pendidikan (edtech) di kelas mereka. Dengan membedakan ketiga jenis pengetahuan ini, kerangka kerja TPACK menguraikan bagaimana konten (apa yang diajarkan) dan pedagogi (bagaimana guru menyampaikan konten tersebut) harus menjadi dasar bagi setiap integrasi edtech yang efektif. Urutan ini penting karena teknologi yang diterapkan harus mengomunikasikan konten dan mendukung pedagogi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Menurut kerangka kerja TPACK, perangkat teknologi tertentu (perangkat keras, perangkat lunak, aplikasi, praktik literasi informasi terkait, dll.) paling baik digunakan untuk mengajar dan membimbing siswa menuju pemahaman yang lebih baik dan lebih kuat tentang materi pelajaran. Ketiga jenis pengetahuan – TK, PK, dan CK – dengan demikian digabungkan dan digabungkan kembali dengan berbagai cara dalam kerangka kerja TPACK. Pengetahuan pedagogi teknologi (TPK) menggambarkan hubungan dan interaksi antara perangkat teknologi dan praktik pedagogi tertentu, sementara pengetahuan konten pedagogi (PCK) menggambarkan hal yang sama antara praktik pedagogi dan tujuan pembelajaran tertentu; akhirnya, pengetahuan konten teknologi (TCK) menggambarkan hubungan dan persimpangan antara teknologi dan tujuan pembelajaran. Area triangulasi ini kemudian membentuk TPACK, yang mempertimbangkan hubungan di antara ketiga area dan mengakui bahwa pendidik bertindak dalam ruang yang kompleks ini.



**gambar ©2012 oleh tpack.org**

Model TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seni. Model ini

menunjukkan pentingnya menggabungkan pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan konten seni.

Mishra dan Koehler, peneliti dari Universitas Negeri Michigan, mengembangkan TPACK tanpa adanya teori lain yang memadai untuk menjelaskan atau memandu integrasi edtech yang efektif. Sejak dipublikasikan pada tahun 2006, TPACK telah menjadi salah satu teori terkemuka mengenai edtech dan integrasi edtech: aktivitas penelitian dan pengembangan profesional keduanya banyak mengambil manfaat dari teori ini.

Pengetahuan Konten (CK) – Ini menggambarkan pengetahuan guru sendiri tentang materi pelajaran. CK dapat mencakup pengetahuan tentang konsep, teori, bukti, dan kerangka kerja organisasi dalam materi pelajaran tertentu; CK juga dapat mencakup praktik terbaik di lapangan dan pendekatan yang mapan untuk mengomunikasikan informasi ini kepada siswa. CK juga akan berbeda menurut disiplin ilmu dan tingkat kelas – misalnya, kelas sains dan sejarah sekolah menengah memerlukan lebih sedikit detail dan cakupan daripada kursus sarjana atau pascasarjana, sehingga CK instruktur yang berbeda-beda mungkin berbeda, atau CK yang diberikan setiap kelas kepada siswanya akan berbeda.

Pengetahuan Pedagogis (PK) – Ini menggambarkan pengetahuan guru tentang praktik, proses, dan metode terkait pengajaran dan pembelajaran. Sebagai bentuk pengetahuan umum, PK mencakup tujuan, nilai, dan sasaran pendidikan, dan dapat diterapkan pada area yang lebih spesifik termasuk pemahaman gaya belajar siswa, keterampilan manajemen kelas, perencanaan pelajaran, dan penilaian.

Pengetahuan Teknologi (TK) – Ini menggambarkan pengetahuan guru tentang, dan kemampuan untuk menggunakan, berbagai teknologi, alat teknologi, dan sumber daya terkait. TK menyangkut pemahaman edtech, mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinannya untuk bidang mata pelajaran atau ruang kelas tertentu, belajar mengenali kapan itu akan membantu atau menghambat pembelajaran, dan terus belajar dan beradaptasi dengan penawaran teknologi baru.

Pengetahuan Konten Pedagogis (PCK) – Ini menggambarkan pengetahuan guru mengenai bidang-bidang dasar pengajaran dan pembelajaran, termasuk pengembangan kurikulum, penilaian siswa, dan pelaporan hasil. PCK berfokus pada peningkatan pembelajaran dan pada penelusuran hubungan antara pedagogi dan praktik-praktik pendukungnya (kurikulum, penilaian, dll.), dan seperti CK, juga akan berbeda menurut tingkat kelas dan materi pelajaran. Namun, dalam semua kasus, PCK berupaya meningkatkan praktik pengajaran dengan menciptakan hubungan yang lebih kuat antara konten dan pedagogi yang digunakan untuk mengomunikasikannya.

Pengetahuan Konten Teknologi (TCK) – Ini menjelaskan pemahaman guru tentang bagaimana teknologi dan konten dapat memengaruhi dan saling bertentangan. TCK melibatkan pemahaman tentang bagaimana materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui berbagai penawaran teknologi pendidikan, dan mempertimbangkan alat teknologi pendidikan spesifik mana yang mungkin paling cocok untuk materi pelajaran atau kelas tertentu.

Pengetahuan Pedagogis Teknologis (TPK) – Ini menjelaskan pemahaman guru tentang bagaimana teknologi tertentu dapat mengubah pengalaman mengajar dan belajar dengan memperkenalkan kemudahan dan kendala pedagogis baru. Aspek lain dari TPK menyangkut

pemahaman bagaimana alat tersebut dapat digunakan bersama pedagogi dengan cara yang sesuai dengan disiplin ilmu dan pengembangan pelajaran yang sedang dipelajari.

TPACK merupakan hasil akhir dari berbagai kombinasi dan minat ini, yang diambil darinya – dan dari tiga area dasar yang lebih besar yaitu konten, pedagogi, dan teknologi – untuk menciptakan dasar yang efektif bagi pengajaran menggunakan teknologi pendidikan. Agar guru dapat menggunakan kerangka kerja TPACK secara efektif, mereka harus terbuka terhadap beberapa ide utama, termasuk:

1. Konsep dari konten yang diajarkan dapat direpresentasikan menggunakan teknologi,
2. Teknik pedagogis dapat mengkomunikasikan konten dengan cara yang berbeda menggunakan teknologi,
3. Konsep konten yang berbeda memerlukan tingkat keterampilan yang berbeda dari siswa, dan edtech dapat membantu memenuhi beberapa persyaratan ini,
4. Siswa datang ke kelas dengan latar belakang yang berbeda – termasuk pengalaman pendidikan sebelumnya dan paparan terhadap teknologi – dan pelajaran yang memanfaatkan teknologi pendidikan harus memperhitungkan kemungkinan ini,
5. Teknologi pendidikan dapat digunakan bersama-sama dengan pengetahuan yang dimiliki siswa, membantu mereka memperkuat epistemologi sebelumnya atau mengembangkan epistemologi baru

Pengembangan guru profesional merupakan kunci keberhasilan dalam mengimplementasikan teknologi dalam pendidikan seni. Guru perlu memiliki kompetensi yang mumpuni dalam menggunakan berbagai alat dan platform teknologi. Pelatihan yang berkelanjutan sangat penting untuk memastikan bahwa guru dapat terus mengikuti perkembangan teknologi dan menerapkannya dalam pembelajaran. Seperti yang ditekankan oleh Dede (2009), guru perlu memiliki visi yang jelas tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran.

Kolaborasi dengan komunitas dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberikan dukungan yang lebih luas bagi program pendidikan seni. Sekolah dapat bekerja sama dengan seniman profesional, museum, galeri, dan lembaga budaya lainnya untuk menyelenggarakan kegiatan bersama, seperti lokakarya, pameran, dan pertunjukan. Kolaborasi ini dapat memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan para ahli di bidang seni, serta memperluas jaringan mereka.

Penggunaan platform pembelajaran online menawarkan antarmuka dan aksesibilitas yang tinggi. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, serta berinteraksi dengan guru dan teman sebaya melalui forum diskusi, tugas online, dan konferensi video. Platform seperti Google Classroom, Moodle, atau Schoology dapat digunakan untuk mengelola materi pembelajaran, memberikan tugas, dan memberikan umpan balik kepada siswa. Selain itu, platform pembelajaran online juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan belajar siswa secara individual.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan seni dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah (Dede, 2009). Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa pendidikan seni dapat memberikan kontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa (Runco & Richards, 1999). Untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan seni,

diperlukan upaya yang komprehensif dari berbagai pihak. Integrasi teknologi dalam kurikulum, pengembangan guru profesional, kolaborasi dengan komunitas, dan penggunaan platform pembelajaran online merupakan beberapa strategi yang dapat diterapkan. Dengan demikian, pendidikan seni dapat menjadi lebih relevan, menarik, dan efektif dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah mengidentifikasi sejumlah tantangan dan peluang dalam manajemen pendidikan seni di era digital. **Tantangan** utama meliputi kurangnya akses teknologi, kompetensi guru yang terbatas, perubahan kurikulum yang cepat, dan kurangnya dukungan dari sekolah dan komunitas. Di sisi lain, peluang yang ditawarkan oleh era digital sangat besar, termasuk personalisasi pembelajaran, kolaborasi global, kreativitas pengembangan, dan akses yang lebih luas ke sumber daya.

**Implikasi**, temuan penelitian ini memiliki kekuatan yang signifikan bagi berbagai pihak:

- **Praktisi Pendidikan:** Guru seni perlu terus mengembangkan kompetensi digital mereka dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Mereka juga perlu berkolaborasi dengan komunitas untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.
- **Pembuat Kebijakan:** Pemerintah dan pembuat kebijakan perlu mengalokasikan anggaran yang cukup untuk pengembangan infrastruktur teknologi di sekolah, pelatihan guru, dan pengembangan kurikulum yang berbasis teknologi.
- **Sekolah:** Sekolah perlu menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi, menyediakan akses yang memadai terhadap perangkat keras dan lunak, serta memberikan dukungan kepada guru dalam mengadopsi teknologi baru.

**Saran**, untuk penelitian lebih lanjut, disarankan untuk:

- **Meneliti secara mendalam** tentang efektivitas berbagai strategi integrasi teknologi dalam pembelajaran seni.
- **Belajar instrumen** untuk mengukur kompetensi digital guru seni.
- **Menganalisis** faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi program pendidikan seni berbasis teknologi.

Untuk kebijakan pengembangan, disarankan untuk:

- **Membuat kebijakan** yang mendukung kompetensi guru seni digital.
- **Mengelola program** pelatihan guru secara berkelanjutan.
- **Membacakan sinkronisasi** yang fleksibel dan responsif terhadap perkembangan teknologi.
- **Membangun kemitraan** antara sekolah, komunitas, dan industri kreatif untuk mendukung pengembangan pendidikan seni.
- **Evaluasi Berkala:** Melakukan evaluasi secara berkala terhadap program pendidikan seni untuk mengukur keberhasilan dan melakukan perbaikan yang diperlukan.
- **Pemanfaatan Data:** Penggunaan data untuk menginformasikan pengambilan keputusan dalam manajemen pendidikan seni, misalnya untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan menyesuaikan program pembelajaran.

- **Keterlibatan Orang Tua:** Melibatkan orang tua dalam mendukung pembelajaran seni anak-anak mereka, misalnya melalui kegiatan bersama di rumah atau partisipasi dalam acara sekolah

Pendidikan seni di era digital memiliki potensi yang sangat besar untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa. Namun, untuk mencapai potensi tersebut, diperlukan upaya bersama dari berbagai pihak untuk mengatasi tantangan yang ada dan memanfaatkan peluang yang terbuka. Dengan menerapkan strategi-strategi yang tepat, pendidikan seni dapat menjadi kekuatan yang mendorong siswa untuk menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Dede, C. (2009). Teknologi baru: Sebuah visi untuk pembelajaran. *Kepemimpinan Pendidikan*, 67(1), 13-17.
- Dr. Serhat Kurt(2019), *TPACK: Kerangka Pengetahuan Konten Pedagogis Teknologis*,
- Lai, K. W., & Lim, C. P. (2014). The role of technology in enhancing creativity in art education. *International Journal of Art & Design Education*, 33(1), 104-115.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Cognitive principles of multimedia learning: The role of modality, spatial contiguity, and temporal contiguity.\* *Journal of Educational Psychology*, 95(2), 341-352.
- Mishra, P., & Koehler, M. (2006). Pengetahuan konten pedagogis teknologis: Sebuah kerangka kerja untuk pengetahuan guru. *Jurnal Pendidikan Guru*, 57(1), 10-20.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Journal of Teacher Education*, 57(1), 10-20.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2008). Preparing teachers to teach with technology: Developing a technology pedagogical content knowledge model. *Journal of Teacher Education*, 59(1), 10-24.
- Mishra, P., & Koehler, MJ (2006). *Pengetahuan konten pedagogis teknologi: Sebuah kerangka kerja untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengetahuan guru*. *Teachers College Record*, 108 (6), 1017–1054
- Papert, S. (1993). *The children's machine: Rethinking school in the age of the computer*. Basic Books.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6
- Runco, MA, & Richards, R. (1999). Kreativitas, pendidikan, dan seni. *Psikolog Pendidikan*, 34(2), 125-132.
- Sung, Y., & Kim, S. (2016). The effects of technology-integrated art education on students' creativity and critical thinking. *Computers & Education*, 92, 212-223.