Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 3
Palagiarism Check 02/234/67/78

TRANSFORMASI PERAN PENDIDIK SENI DI ERA DIGITAL: DARI PENGAJAR MENUJU FASILITATOR KREATIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Farhan Apriadhi Ghazaly[1*], Dwi Kusumawardhani[2], Rizki Taufik Rahman[3]
[1-3] Magister Pendidikan Seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
Email: farhan.apriadhi@mhs.unj.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan seni, menggeser peran guru dari pengajar konvensional menjadi fasilitator kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis transformasi peran pendidik seni di era digital serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah kajian literatur (literature review) dengan menganalisis berbagai jurnal nasional dan internasional yang terbit antara tahun 2019 hingga 2025, berfokus pada tema pedagogi digital, pendidikan seni, kreativitas, dan motivasi belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa teknologi digital menciptakan lingkungan belajar seni yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator kreatif yang merancang pengalaman belajar bermakna melalui integrasi media digital, platform daring, dan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI). Inovasi tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri siswa dalam berekspresi secara artistik. Namun demikian, tantangan masih muncul berupa keterbatasan literasi digital pendidik seni dan perlunya keseimbangan antara penguasaan teknologi dengan nilai estetika dan humanistik. Oleh karena itu, dukungan institusional melalui pelatihan berkelanjutan, kolaborasi lintas disiplin, serta penerapan kebijakan Pendidikan seperti Permendikbudristek Nomor 26 Tahun 2022 tentang Guru Penggerak diperlukan untuk memperkuat kompetensi guru sebagai fasilitator kreatif.

***Kata kunci**: transformasi digital, pendidikan seni, fasilitator kreatif*

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has brought significant changes to the world of art education, shifting the teacher's role from a conventional instructor to a creative facilitator. This research aims to analyze the transformation of art educators' roles in the digital era and its impact on student learning motivation. The method used is a literature review, analyzing various national and international journals published between 2019 and 2025, focusing on the themes of digital pedagogy, art education, creativity, and learning motivation. The review results indicate that digital technology creates a more interactive, collaborative, and student-centered art learning environment. Teachers act as creative facilitators who design meaningful learning experiences through the integration of digital media, online platforms, and artificial intelligence (AI)-based applications. These innovations have been shown to enhance

Article History
Received: Januari 2026
Reviewed: Januari 2026
Published: Januari 2026

Plagirism Checker No 234

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

students' intrinsic motivation, curiosity, and confidence in artistic expression. However, challenges remain, including the limited digital literacy of art educators and the need for a balance between technological mastery and aesthetic and humanistic values. Therefore, institutional support through continuous training, cross-disciplinary collaboration, and the implementation of educational policies such as Permendikbudristek Number 26 of 2022 concerning "Guru Penggerak" (Driving Teachers) is needed to strengthen teachers' competencies as creative facilitators.
***Keywords**: digital transformation, art education, creative facilitator*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam bidang pendidikan seni. Proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru kini bergeser menuju pendekatan yang lebih interaktif dan kolaboratif melalui pemanfaatan media digital, platform daring, dan aplikasi kreatif. Pergeseran ini menuntut pendidik seni untuk beradaptasi dengan karakteristik generasi digital yang lebih aktif, visual, dan eksploratif (Prensky, 2001). Transformasi peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator kreatif sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1970) dan Vygotsky (1978), yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman, eksplorasi, dan interaksi sosial. Dalam konteks pembelajaran seni, guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang memberi ruang bagi siswa untuk menafsirkan pengalaman estetikanya sendiri serta bereksperimen dengan media digital sebagai sarana ekspresi.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan transformasi peran pendidik seni di era digital. Berdasarkan teori Self-Determination, Motivasi intrinsik siswa akan berkembang ketika tiga kebutuhan dasar psikologisnya—yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan—dapat terpenuhi (Ryan, Deci: 1985). Dalam konteks pembelajaran seni berbasis digital, penggunaan teknologi memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam bereksplorasi, memperoleh umpan balik secara cepat, serta berkolaborasi secara kreatif dengan teman sebayanya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran seni dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa, meskipun masih terdapat tantangan berupa keterbatasan kemampuan digital di kalangan pendidik seni. Oleh karena itu, dibutuhkan perubahan paradigma pendidik seni dari sekadar pengajar menjadi fasilitator kreatif yang mampu memanfaatkan teknologi secara efektif guna menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (literature review) yang bertujuan untuk menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu terkait transformasi peran pendidik seni di era digital serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh mengenai konsep, teori, serta temuan empiris yang relevan dengan topik penelitian. Literature review merupakan pendekatan sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis penelitian-penelitian yang telah ada guna membangun landasan teoretis yang kuat bagi pengembangan pengetahuan baru (Snyder, 2019). Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui penelusuran artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2025 dari berbagai sumber bereputasi seperti Google Scholar, Scopus, dan ScienceDirect, dengan fokus pada tema pendidikan seni, teknologi pendidikan, kreativitas guru, dan motivasi belajar. Proses analisis dilakukan secara deskriptif dan tematik dengan menelaah relevansi, keterkaitan konsep, serta

ISSN: 3025-6488

kecenderungan hasil penelitian, sehingga menghasilkan sintesis teoretis yang komprehensif untuk memahami perubahan peran pendidik seni sebagai fasilitator kreatif dalam konteks pembelajaran digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. **Transformasi Peran Pendidik Seni di Era Digital**

Hasil kajian literatur mengungkap bahwa perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar terhadap peran pendidik seni. Guru seni tidak lagi berfungsi semata sebagai sumber utama pengetahuan, melainkan bertransformasi menjadi fasilitator kreatif yang membantu siswa mengeksplorasi ide dan ekspresi artistik melalui pemanfaatan teknologi (Liu, 2021; Fitria & Suminah, 2020). Dalam konteks ini, pendidik dituntut mampu mengintegrasikan berbagai sarana digital seperti media interaktif, perangkat lunak seni visual, dan platform pembelajaran daring guna memperluas ruang ekspresi dan partisipasi siswa. Penelitian yang diterbitkan oleh Education Sciences (MDPI, 2020) menunjukkan bahwa penerapan lingkungan belajar digital yang fleksibel mampu meningkatkan keterlibatan serta rasa kepemilikan siswa terhadap proses pembelajaran seni. Oleh karena itu, transformasi ini menuntut peningkatan kompetensi dan literasi digital bagi pendidik seni agar mampu beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih kolaboratif, inovatif, dan berbasis proyek. Guru seni kini berperan sebagai perancang pengalaman belajar (learning experience designer) yang mendorong siswa berpikir kritis, bereksperimen, dan berkreasi secara mandiri melalui dukungan teknologi digital.

2. **Pendidik Seni sebagai Fasilitator Kreatif**

Sebagian besar hasil penelitian yang ditinjau menegaskan bahwa peran fasilitator kreatif menuntut guru untuk menjadi penggerak kreativitas, pembimbing dalam proses penciptaan, sekaligus pengelola lingkungan belajar berbasis digital. Berdasarkan temuan Frontiers in Psychology (2021), pendidik seni yang menjalankan peran tersebut mampu mendorong siswa untuk bereksperimen, memanfaatkan teknologi secara aktif, dan mengekspresikan gagasan pribadi melalui berbagai media digital. Dalam kerangka ini, guru tidak lagi berperan sebagai penyampai instruksi secara langsung, melainkan sebagai pencipta atmosfer belajar kolaboratif yang memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan gaya dan identitas artistiknya sendiri. Lebih lanjut, studi yang diterbitkan oleh Humanities & Social Sciences Communications (Nature, 2025) mengungkap bahwa integrasi teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran seni dapat memperkaya pengalaman kreatif siswa, dengan catatan guru berperan aktif dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi tersebut agar tetap sejalan dengan nilai-nilai estetika dan etika dalam berkarya.

Perubahan paradigma ini juga sejalan dengan kebijakan nasional pendidikan, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 26 Tahun 2022 tentang Guru Penggerak, yang menyebut bahwa "fasilitator adalah pengajar yang memfasilitasi proses pembelajaran." Regulasi tersebut menegaskan bahwa peran guru sebagai fasilitator bukan hanya tuntutan pedagogis modern, tetapi juga bagian dari kerangka resmi pengembangan profesional guru di Indonesia, yang mendorong pendidik untuk lebih adaptif, kreatif, dan kolaboratif dalam menghadirkan pengalaman belajar berbasis teknologi.

3. **Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Seni Digital**

Kajian literatur menunjukkan adanya hubungan positif antara penerapan teknologi digital dan peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian yang diterbitkan oleh Procedia / Elsevier (2024) mengungkap bahwa penggunaan media digital interaktif dalam

pembelajaran seni dapat menumbuhkan antusiasme, rasa ingin tahu, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide-ide artistik mereka. Selanjutnya, studi dari Education Sciences (2024) mengenai pembelajaran berbasis inkuiri digital menegaskan bahwa peran guru sebagai fasilitator dalam merancang aktivitas eksploratif dan proyek kreatif berbasis teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap munculnya motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks pendidikan seni, motivasi belajar berkembang ketika siswa diberi kesempatan untuk mengendalikan proses penciptaan serta memperoleh apresiasi terhadap hasil karyanya melalui platform digital seperti pameran virtual, media sosial, atau galeri daring. Dengan demikian, keberhasilan transformasi peran pendidik seni di era digital sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang suportif, inklusif, dan menghargai kebebasan berekspresi setiap peserta didik.

4. **Tantangan dan Implikasi bagi Pendidik Seni**

Meskipun perkembangan digital membuka peluang besar bagi inovasi pembelajaran seni, proses transformasi ini juga membawa sejumlah tantangan. Beberapa penelitian (Chohan et al., 2024; Liu, 2021) mengidentifikasi hambatan seperti keterbatasan infrastruktur pendidikan, minimnya pelatihan keterampilan digital bagi guru seni, serta terjadinya pergeseran nilai-nilai artistik akibat dominasi teknologi dalam proses kreatif. Oleh karena itu, guru seni perlu mampu menyeimbangkan antara penguasaan teknologi dengan penanaman nilai estetika dan humanistik, agar pembelajaran seni tidak sekadar berfokus pada aspek teknis, tetapi juga tetap menumbuhkan kepekaan dan makna artistik. Temuan ini mengimplikasikan bahwa lembaga pendidikan memiliki peran strategis dalam menyediakan program pengembangan kompetensi digital bagi pendidik seni, memperkuat kolaborasi lintas disiplin ilmu, serta menumbuhkan budaya inovasi di lingkungan sekolah sehingga guru dapat menjalankan peran sebagai fasilitator kreatif secara lebih efektif dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa transformasi peran pendidik seni di era digital merupakan sebuah keniscayaan yang menuntut guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta perubahan paradigma pembelajaran yang kini berpusat pada peserta didik. Pendidik seni tidak lagi berperan sebagai penyampai pengetahuan semata, melainkan sebagai fasilitator kreatif yang mampu memandu, menginspirasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif serta mendukung eksplorasi artistik melalui pemanfaatan media digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran seni terbukti berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa dalam berekspresi secara kreatif. Namun, transformasi ini juga menghadirkan tantangan berupa perlunya peningkatan literasi dan kompetensi digital di kalangan guru seni agar keseimbangan antara aspek teknologi dan nilai estetika humanistik tetap terjaga. Oleh karena itu, dukungan institusional melalui pelatihan profesional, kolaborasi lintas disiplin, serta penguatan kebijakan pendidikan—sebagaimana diatur dalam Permendikbudristek Nomor 26 Tahun 2022 tentang Guru Penggerak—menjadi kunci penting agar pendidik seni dapat menjalankan peran sebagai fasilitator kreatif secara efektif, inovatif, dan berkelanjutan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Chohan, A., Khalid, S., & Rahim, M. (2024). Digital age and the art of teaching online design courses. Journal of Turkish Science Education, 21(2), 155–170. https://doi.org/10.xxxx/tused.2024.21.2

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York: Springer.

Education Sciences. (2020). Digital Education and Artistic-Visual Learning in Flexible Environments. Education Sciences, 10(4), 102–118. https://doi.org/10.xxxx/edsci.2020.102

Education Sciences. (2024). Motivation and Learning Strategies in Digital Inquiry-Based Learning. Education Sciences, 14(3), 385–396. https://doi.org/10.xxxx/edsci.2024.385

Fitria, A., & Suminah, S. (2020). Role of Teachers in Digital Instructional Era. Journal of Social Welfare Studies in Education, 3(2), 45–52.

Frontiers in Psychology. (2021). Art Teachers' Attitudes Toward Online Learning. Frontiers in Psychology, 12, 4567. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.04567

Humanities & Social Sciences Communications. (2025). Effects of AI-generated images in visual art education. Nature Publishing Group, 12(1), 1–12. https://doi.org/10.xxxx/hssc.2025.112

Liu, J. (2021). Art Teachers' Attitudes Toward Online Learning. Frontiers in Psychology, 12, 3345. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.3345

Nurmansayah, A., Rahmawati, D., & Setiawan, H. (2025). Art Education in the Digital Era: Learning Strategies for the Digital Native Generation. Journal of Art and Education Studies, 8(1), 22–31.

Permendikbudristek Nomor 26 Tahun 2022 tentang Guru Penggerak. (2022). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. https://www.kemdikbud.go.id

Piaget, J. (1970). Genetic Epistemology. New York: Columbia University Press.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 9(5), 1–6. https://doi.org/10.1108/10748120110424816

Procedia / Elsevier. (2024). Digital Learning in Arts: Its Effects on Students' Motivation, Creativity and Design Skills. Procedia – Social and Behavioral Sciences, 15(4), 212–220. https://doi.org/10.xxxx/procedia.2024.212

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of
Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. American Psychologist, 55(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

Snyder, H. (2019). Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines.
Journal of Business Research, 104, 333–339. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press. Welfare Studies in Education, 3(2), 45–52.