

PROSIDING SANKARA

Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya

Volume 2 , Nomor 1, Juni 2026

Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

TRANSFORMASI PENDIDIKAN SENI DI ERA DIGITAL: MEMBANGUN DIALOG ANTAR BUDAYA BAGI GENERASI Z DAN ALPHA

Sarah Sabrina Mukaddam

Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua

Email: mrs.sarahsabrina@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan seni. Generasi Z dan Alpha sebagai generasi digital memiliki karakteristik pembelajaran yang visual, interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi sehingga memerlukan transformasi model dan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji transformasi pendidikan seni di era digital melalui penerapan pendekatan STEAM sebagai media dialog antarbudaya bagi Generasi Z dan Alpha. Penelitian menggunakan metode kajian literatur (*literature review*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari berbagai sumber pustaka berupa jurnal ilmiah, buku, prosiding, dan dokumen resmi yang relevan dengan pendidikan seni, teknologi pembelajaran, dan budaya. Teknik analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*) melalui proses identifikasi, seleksi, pengelompokan, dan interpretasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan STEAM relevan diterapkan dalam pendidikan seni karena mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis budaya. Selain itu, pendidikan seni berbasis digital dapat menjadi media dialog antarbudaya melalui integrasi teknologi, eksplorasi budaya lokal, dan pengalaman artistik yang kontekstual. Dengan demikian, transformasi pendidikan seni di era digital perlu tetap menempatkan budaya dan nilai kemanusiaan sebagai inti pembelajaran agar pelestarian budaya dapat berjalan seiring dengan perkembangan teknologi.

Kata Kunci: dialog antarbudaya, generasi Z, generasi Alpha

ABSTRACT

The development of digital technology has brought about major changes in the world of education, including arts education. Generation Z and Alpha, as digital generations, have visual, interactive, collaborative, and technology-based learning characteristics, thus requiring a transformation of more adaptive learning models and approaches. This study aims to examine the transformation of arts education in the digital era through the application of the STEAM approach as a medium for intercultural dialogue for Generation Z and Alpha. The study used a literature review method with a qualitative descriptive approach. Data were obtained from various library sources such as scientific journals, books, proceedings, and official documents relevant to arts education, learning technology, and culture. The data analysis technique used content analysis through the processes of identification, selection, grouping, and interpretation of data. The results of the study indicate that the STEAM approach is relevant for application in arts education because it can enhance creativity, critical thinking skills, collaboration, and student engagement in culture-based learning. In addition, digital-based arts education can become a medium for intercultural dialogue through the integration of technology, exploration of local culture, and contextual artistic experiences. Thus, the transformation of arts education in the digital era needs to continue to place culture and human values at the core of learning so that cultural preservation can go hand in hand with technological developments.

Keywords: generation Alpha, generation Z, intercultural dialogue

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan internet, media sosial, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), serta perangkat digital modern telah memengaruhi pola belajar, cara berkomunikasi, dan pola interaksi sosial generasi masa kini. Generasi Z dan Generasi Alpha merupakan generasi yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital yang sangat pesat sehingga memiliki karakteristik berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Generasi Z dikenal sebagai *digital natives* yang lebih menyukai pembelajaran berbasis visual, interaktif, fleksibel, dan kolaboratif (Nuryadin, Fairuz, and Sembodo 2024). Sementara itu, Generasi Alpha tumbuh bersama teknologi yang lebih canggih seperti AI, *virtual reality* (VR), dan *augmented reality* (AR), sehingga mereka cenderung menyukai pengalaman belajar yang imersif dan eksploratif (McCrindle 2020).

Perubahan karakteristik peserta didik tersebut menuntut adanya transformasi dalam sistem pendidikan, termasuk pendidikan seni. Pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan dominasi metode ceramah mulai dianggap kurang efektif dalam menarik perhatian generasi digital. Penelitian Rozi & Hafidz (2024) menjelaskan bahwa masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media pembelajaran digital karena keterbatasan kemampuan teknologi, minimnya pelatihan, dan keterbatasan fasilitas pendukung. Akibatnya, proses pembelajaran sering kali monoton dan kurang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Bahkan penggunaan media digital sederhana seperti *PowerPoint* mulai menimbulkan kejenuhan karena kurang interaktif dan hanya bersifat satu arah (Anam, Mulasi, and Rohana 2021).

Padahal, Generasi Z dan Alpha membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif, kreatif, dan berbasis pengalaman. Beberapa metode pembelajaran yang dianggap cocok bagi Generasi Z dapat meliputi *blended learning*, gamifikasi, *project-based learning*, *microlearning*, dan *edutainment*. Sementara itu, Generasi Alpha lebih sesuai dengan pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti *AI-assisted learning*, VR, dan AR yang memungkinkan pengalaman belajar lebih nyata dan partisipatif (Nuryadin et al. 2024). Dengan demikian, transformasi pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga bagaimana menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan, karakteristik, dan budaya generasi masa kini.

Dalam konteks pendidikan seni, transformasi tersebut menjadi sangat penting karena seni memiliki peran strategis sebagai media pembentukan karakter, ekspresi budaya, dan komunikasi sosial. Pendidikan seni tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan artistik, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pewarisan dan pengembangan budaya. Parsons (1964) menyatakan bahwa pendidikan merupakan media pengalihan dan pengembangan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan menjadi institusi sosial yang menjaga kontinuitas budaya sekaligus membantu masyarakat beradaptasi terhadap perubahan zaman. Pendapat tersebut diperkuat oleh Rohidi (1994) yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan strategi adaptasi budaya dalam mempertahankan dan mengembangkan nilai-nilai budaya tradisional.

Di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi digital, pendidikan seni memiliki peluang besar untuk menjadi media dialog antarbudaya. UNESCO (2006) menegaskan bahwa pendidikan harus mampu membangun kesadaran budaya dan kapasitas

kreatif peserta didik dalam menghadapi perubahan sosial yang dinamis. Melalui pendidikan seni, peserta didik dapat belajar memahami keberagaman budaya, menghargai identitas lokal, serta membangun komunikasi yang terbuka terhadap budaya lain. Seni dapat menjadi ruang dialog yang mempertemukan berbagai latar belakang budaya melalui proses kreatif, kolaboratif, dan ekspresif.

Bagi Generasi Z dan Alpha yang hidup dalam ekosistem digital global, dialog antarbudaya menjadi semakin penting karena mereka berinteraksi dengan berbagai budaya melalui media digital setiap hari. Namun, keterbukaan terhadap budaya global juga dapat menyebabkan berkurangnya pemahaman terhadap budaya lokal apabila tidak diimbangi dengan pendidikan yang tepat. Oleh karena itu, pendidikan seni perlu ditransformasikan menjadi pembelajaran yang adaptif, interaktif, berbasis teknologi, sekaligus tetap menanamkan nilai-nilai budaya lokal dan kemanusiaan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan model dan metode pembelajaran seni yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z dan Alpha di era digital. Transformasi pendidikan seni diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik, tetapi juga menjadikan seni sebagai media dialog antarbudaya yang memperkuat kesadaran budaya, toleransi, dan identitas generasi muda di tengah perkembangan teknologi global.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (*literature review*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Kajian literatur dilakukan untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, serta menganalisis berbagai sumber ilmiah yang berkaitan dengan transformasi pendidikan seni di era digital, pendekatan STEAM, model *Hybrid Learning*, pendidikan budaya, serta karakteristik Generasi Z dan Alpha. Metode kajian literatur digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengembangan konsep dan analisis teoritis berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu (Zed 2014).

Data penelitian diperoleh melalui sumber pustaka berupa artikel jurnal ilmiah, prosiding seminar, buku, dokumen kebijakan, dan laporan resmi yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data berasal dari jurnal nasional maupun internasional, dokumen UNESCO, serta berbagai referensi ilmiah yang membahas pendidikan seni, teknologi pembelajaran, dialog antarbudaya, dan pelestarian budaya di era digital.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, yakni (1) identifikasi topik dan permasalahan penelitian, (2) penelusuran sumber pustaka, (3) seleksi sumber berdasarkan kesesuaian tema, kebaruan, dan relevansi, (4) pengelompokan data berdasarkan fokus bahasan, serta (5) pencatatan dan pengorganisasian data untuk dianalisis. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*), dengan menelaah, membandingkan, dan menginterpretasikan berbagai hasil penelitian serta teori yang berkaitan dengan pendidikan seni di era digital (Creswell 2014). Dalam menjaga validitas data, peneliti melakukan triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai referensi dari jurnal ilmiah, buku, dan dokumen resmi agar diperoleh data yang lebih objektif dan relevan.

Metode kajian literatur dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai perkembangan konsep pendidikan seni di era digital serta relevansinya

terhadap kebutuhan Generasi Z dan Alpha dalam membangun dialog antarbudaya melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pendidikan seni di era digital akan lebih efektif apabila bersifat visual, interaktif, personal, kolaboratif, dan berbasis teknologi, namun tetap menyentuh aspek emosional serta budaya. Kondisi ini sejalan dengan karakter Generasi Z dan Alpha sebagai *digital native*, tetapi tetap mempertahankan fungsi pendidikan seni sebagai sarana membangun kepekaan budaya dan nilai kemanusiaan.

Dalam konteks tersebut, pendidikan seni di era digital dapat menggunakan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) untuk mengembangkan kreativitas, kolaborasi, kemampuan berpikir kritis, serta dialog antarbudaya bagi Generasi Z dan Alpha.

Berdasarkan hasil kajian pustaka, penerapan pendekatan STEAM dalam pembelajaran seni perlu diintegrasikan melalui model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan komponen STEAM antara lain Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PjBL*), Pembelajaran Berbasis Inkuiri (*Inquiry-based Learning*), Pembelajaran Berbasis Penemuan (*Discovery-based Learning*), dan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) (Mu'minah 2021)

Pendekatan STEAM juga terbukti memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain meningkatkan wawasan sains, pendekatan ini mampu menjadi strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Widyastika et al. 2025). Penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM dapat meningkatkan kreativitas siswa, membuat peserta didik lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran, serta mampu menstimulasi kemampuan pemecahan masalah melalui metode berbasis proyek (Agnes et al. 2022)

Keberhasilan pendekatan STEAM juga sangat dipengaruhi oleh peran guru. Guru yang memiliki pemahaman interdisipliner dan mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran berbasis STEAM secara efektif akan lebih mampu mendorong kreativitas dan inovasi peserta didik (Arifudin, Bumbungan, and Kartika 2025). Selain itu, pendekatan STEAM dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam menyelesaikan tugas dan menghasilkan karya kreatif melalui eksplorasi berbagai media dan bahan artistik (Hasanah, Hikmayani, and Nurjanah 2021).

Pembahasan

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dikaji, pembelajaran seni bagi Generasi Z dan Alpha tidak lagi efektif apabila hanya menggunakan metode ceramah, hafalan teori, atau sekadar meniru karya guru. Fokus pendidikan yang terlalu menekankan aspek kognitif tanpa diimbangi pengembangan emosi dan budaya dapat menyebabkan rendahnya kreativitas, empati sosial, serta kesadaran budaya peserta didik (Rohidi, 2014).

Kombinasi pendekatan STEAM dengan model *Hybrid Learning* dinilai sangat relevan untuk pendidikan seni berbasis budaya, khususnya dalam upaya pelestarian seni dan budaya di era digital. Namun, penerapannya tidak boleh hanya berfokus pada penggunaan teknologi

semata, melainkan tetap menempatkan budaya lokal dan proses artistik sebagai inti pembelajaran.

Permasalahan yang sering muncul adalah pendekatan STEAM dipahami terlalu berorientasi pada teknologi sehingga unsur seni dan budaya hanya menjadi pelengkap. Padahal, dalam konsep STEAM modern, unsur *Arts* tidak hanya berkaitan dengan estetika, tetapi juga mencakup budaya, kreativitas, identitas, ekspresi manusia, serta nilai-nilai sosial budaya. Pandangan tersebut sejalan dengan kerangka UNESCO (UNESCO 2024) yang menegaskan bahwa pendidikan budaya dan seni harus mampu mendorong dialog antarbudaya, melestarikan warisan budaya, mengintegrasikan teknologi digital secara etis, serta memperkuat identitas budaya generasi muda. UNESCO juga menekankan pentingnya pendekatan interdisipliner, digital, *blended/hybrid learning*, serta STEAM untuk meningkatkan kreativitas, inovasi, dan apresiasi budaya peserta didik.

Selain itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis STEAM. Guru perlu memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas artistik, serta penguasaan teknologi agar mampu menghadirkan pengalaman belajar yang inovatif dan relevan bagi peserta didik (Arifudin et al. 2025). Budaya dan seni merupakan bagian penting dalam perkembangan manusia secara menyeluruh karena mampu membangun identitas, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, empati sosial, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya. Pendidikan budaya dan seni juga berperan dalam menciptakan dialog antarbudaya, kerja sama sosial, serta pemahaman lintas budaya yang penting dalam menghadapi tantangan global (UNESCO 2024). UNESCO menjelaskan lebih lanjut bahwa pendidikan budaya dan seni harus: (1) bersifat inklusif dan dapat diakses semua orang, (2) menghargai keberagaman budaya dan bahasa, (3) mendorong kesetaraan gender, (4) mengembangkan pembelajaran sepanjang hayat, (5) mendukung kolaborasi antara sekolah, komunitas budaya, dan lembaga kreatif, serta (6) memanfaatkan teknologi digital dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) secara kreatif dan bertanggung jawab.

Dalam implementasinya, pendidikan seni perlu menggunakan pendekatan interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. UNESCO juga menekankan pentingnya penerapan pendekatan STEAM untuk meningkatkan kreativitas, inovasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, kerja sama antara sekolah, seniman, museum, perpustakaan, dan komunitas budaya perlu diperkuat agar pendidikan seni menjadi lebih relevan dengan kehidupan masyarakat. Pendekatan STEAM dianggap sesuai bagi Generasi Z dan Alpha karena generasi ini lebih dekat dengan media visual, video pendek, platform digital, *AI*, *AR/VR*, dan media interaktif. Jika budaya hanya diajarkan melalui ceramah, hafalan, dan peniruan karya, peserta didik cenderung kehilangan minat belajar (Rohidi, 2014).

Penerapan STEAM dalam pembelajaran seni budaya dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas, seperti: (1) pembelajaran tari tradisional menggunakan video interaktif, (2) desain motif budaya berbasis digital, (3) penggabungan musik tradisional dengan teknologi audio, (4) eksplorasi museum virtual, serta (5) proyek seni budaya berbasis media sosial atau *digital art*. Melalui pendekatan tersebut, budaya tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang kuno, tetapi menjadi lebih hidup, dekat, dan relevan dengan kehidupan generasi muda.

Sementara itu, model *Hybrid Learning* memungkinkan pelestarian budaya dilakukan secara lebih luas melalui kombinasi pembelajaran langsung dan digital. Pembelajaran langsung dapat berupa praktik seni dan workshop budaya, sedangkan pembelajaran digital dapat berupa arsip budaya, dokumentasi karya, maupun *virtual exhibition*. Pendekatan ini penting karena memungkinkan budaya terdokumentasi secara digital, memperluas akses terhadap karya seni

daerah, serta membuka peluang dialog antarbudaya lintas daerah dan lintas komunitas. Kegiatan tersebut sejalan dengan tiga struktur pendidikan seni, yaitu kajian terhadap karya artistik, pengenalan dan pengalaman langsung terhadap karya seni, dan keterlibatan dalam proses kerja atau aktivitas seni (Rohidi, 2014)

Pendidikan seni budaya tidak dapat meninggalkan pengalaman langsung karena berbagai ekspresi artistik seperti tari, musik, kerajinan, teater, dan ritual budaya memerlukan pengalaman fisik, emosional, dan interaksi sosial. Namun, di era digital, pengalaman tersebut perlu didukung dengan pengalaman digital agar pembelajaran menjadi lebih relevan bagi generasi masa kini. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan seni yang tidak dapat dipisahkan dari kondisi sosial dan budaya masyarakat. Pendidikan seni harus diarahkan pada pemahaman budaya berdasarkan nilai-nilai sosial budaya sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan kreatif dan mengembangkan identitas budayanya sendiri (Iryanti & Jazuli, 2001)

Pendidikan seni juga memiliki peran penting sebagai media dialog. Seni memiliki kemampuan menyampaikan pesan tanpa sepenuhnya bergantung pada bahasa verbal. Dalam berbagai bentuknya, seni mampu menembus batas simbolik, bahasa, dan perbedaan sosial yang sering menjadi penghalang komunikasi antarbudaya maupun antaragama. Dalam konteks ini, seni tidak hanya dipandang sebagai bentuk estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi, refleksi, dan transformasi sosial (Susanto, Munir, and Basuki 2025). Misalnya, seni visual, mural, atau karya instalasi dapat menyampaikan pesan mengenai kemiskinan, kesetaraan gender, solidaritas, perdamaian, identitas budaya, pendidikan, lingkungan, hingga isu sosial-politik lainnya.

Namun demikian, keberhasilan seni sebagai media dialog sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya masyarakat. Seni tidak bertujuan menyeragamkan keyakinan atau identitas budaya, melainkan menciptakan ruang bersama yang menekankan nilai-nilai kemanusiaan universal. Dalam hal ini, seni berfungsi sebagai katalisator perjumpaan sosial dan budaya, bukan sebagai alat dominasi atau konversi keyakinan (Nabilunnuha and Susanto 2025).

PENUTUP

Simpulan

Transformasi pendidikan seni di era digital perlu dilakukan melalui pembelajaran yang adaptif, interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik Generasi Z dan Alpha. Pendekatan STEAM dinilai relevan diterapkan dalam pendidikan seni karena mampu mengintegrasikan kreativitas, teknologi, budaya, dan pengalaman belajar kontekstual. Pendekatan tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan peserta didik, tetapi juga memperkuat kesadaran budaya serta dialog antarbudaya.

Pendidikan seni berbasis budaya tetap memerlukan pengalaman artistik secara langsung, namun di era digital perlu didukung dengan pengalaman digital seperti media interaktif, museum virtual, dokumentasi budaya, dan proyek seni berbasis teknologi. Melalui integrasi teknologi dan budaya, pendidikan seni dapat menjadi sarana pelestarian budaya sekaligus media komunikasi sosial yang mempertemukan berbagai identitas budaya secara lebih terbuka dan humanis. Dengan demikian, transformasi pendidikan seni di era digital harus tetap menempatkan budaya lokal, nilai kemanusiaan, dan proses artistik sebagai inti pembelajaran.

PROSIDING SANKARA

Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya

Volume 2 , Nomor 1, Juni 2026

Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

Saran

Pendidik diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran seni yang lebih inovatif, interaktif, dan berbasis budaya dengan memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan bertanggung jawab. Selain itu, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar mampu mengintegrasikan pendekatan STEAM dalam pembelajaran seni budaya.

Lembaga pendidikan juga diharapkan dapat memperkuat kolaborasi dengan komunitas budaya, seniman, museum, dan lembaga kreatif untuk mendukung pelestarian budaya melalui pendidikan seni. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan implementasi pembelajaran seni berbasis STEAM secara langsung di sekolah untuk mengetahui efektivitasnya terhadap kreativitas, kesadaran budaya, dan dialog antarbudaya peserta didik.

REFERENSI (Times New Roman, 12)

- Agnes, Shenita, Oktavia Widynur, Aditya Rahman Nur, Lisfi Irmareta Irena, Subrata Heru, Rahmawati Ika, and Lutfi Choirunnisa Nadia. 2022. "Pembelajaran Seni Musik Botol Kaca Berbasis Proyek Dengan Pendekatan STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa." *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 2(2):155–67.
- Anam, Khairul, Syibrani Mulasi, and Syarifah Rohana. 2021. "Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2(2):76–87. doi:<https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>.
- Arifudin, Opan, Sepriadi Bumbungan, and Ika Kartika. 2025. "No Title Application of STEAM Learning Methods to Increase Student Creativity and Innovation." *International Journal of Teaching and Learning (INJOTEL)* 3(1):97–108. <https://injotel.org/index.php/12/article/view/366>.
- Creswell, J. W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. SAGE Publications.
- Hasanah, Aas, Ajeng Sri Hikmayani, and Nani Nurjanah. 2021. "Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 5(2):275–81. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3561>.
- Iryanti, V. Eny, and M. Jazuli. 2001. "Mempertibangkan Konsep Pendidikan Seni." *Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni* 2(2):40–48.
- Mccrindle. 2020. "Understanding Generation Alpha." <https://mccrindle.com.au/article/topic/generation-alpha/generation-alpha-defined/>.
- Mu'minah, Iim Halimatul. 2021. "Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Dalam Menyongsong Era Society 5.0." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 3(3):584–94. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/654>.
- Nabilunnuha, Ahmad Hakim, and Roni Susanto. 2025. "Art as a Medium for Interreligious Dialogue in a Plural Society and Its Challenges in the Public Sphere." *Bidayat: Journal of Islamic Law* 1(1):109–24. <https://www.ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/bidayat/article/view/29>.
- Nuryadin, M. Andi, Furry Fairuz, and Jatmiko Joko Sembodo. 2024. "Metode Pembelajaran Khusus Untuk Generasi Alpha, Generasi Z, Dan Generasi Beta." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 9(4):45–50. doi:<https://doi.org/10.29210/025448jpgi0005>.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2014a. *Pendidikan Seni: Isu Dan Paradigma*. Semarang: Cipta Prima

PROSIDING SANKARA

Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya

Volume 2 , Nomor 1, Juni 2026

Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

Nusantara.

- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2014b. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan)." *Jurnal Imajinasi* 8(1):1–8.
- Rozi, Fahrul, and Hafidz. 2024. "Analisis Fenomena Peralihan Metode Pembelajaran Konvensional Menuju Pembelajaran Berbasis Digital." *Ma'rifatuna: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 1(1):138–49.
<https://ejournal.merivamedia.com/index.php/meriva/article/view/19>.
- Susanto, Roni, Ahmad Munir, and Basuki. 2025. "Preserving the Authenticity of Qirā'āt Sab'ah: A Comparative Study of Musy ĀFahah Methods at Al-Hasan and Al-Munawwir Boarding School." *Dialogia: Jurnal Studi Islam Dan Sosial* 23(1):101–21.
[doi:https://doi.org/10.21154/dialogia.v23i01.10500](https://doi.org/10.21154/dialogia.v23i01.10500).
- UNESCO. 2024. *UNESCO Framework for Culture and Arts Education*. Paris, France.
[https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2024/02/WCCAE_UNESCO Framework_EN_0.pdf](https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2024/02/WCCAE_UNESCO_Framework_EN_0.pdf).
- Widyastika, Dinda, Nur Wahyuni, Novi Cynthia Yustina Yusnita, and Raja Sakti Arief Daulay. 2025. "Efektivitas Pendekatan Steam Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 12(1):292–303.
[doi:https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4631](https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4631).
- Zed, M. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.