

**Article History**

Received : 22 September 2025;
Revised : 09 October 2025;
Accepted : 22 October 2025;
Available online : 31 October 2025.

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Pendekatan Deep Learning Dalam Kurikulum Merdeka Pada Jenjang Operasional Formal

Aida Roihana Zuhro¹, Pramudya Cahyandaru*², Sumiyati³, Ambar Fidianingsih⁴

^{1,3,4} Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: pramudya@ustjogja.ac.id

Abstract:

Penelitian ini menganalisis kebutuhan media pembelajaran Seni Budaya berbasis pendekatan deep learning dalam implementasi Kurikulum Merdeka di jenjang SMP. Latar belakang penelitian didasari oleh kesenjangan antara peluang pemanfaatan teknologi digital (seperti multimedia interaktif, AR, dan VR) dengan keterbatasan infrastruktur, kompetensi guru, serta minimnya integrasi refleksi dalam praktik pembelajaran seni. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam dan focus group discussion (FGD) bersama 25 guru MGMP Seni Budaya di Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan adanya ketidakkonsistenan dalam penerjemahan capaian pembelajaran, keterbatasan waktu tatap muka, preferensi siswa terhadap media digital, dan lemahnya aspek refleksi. Guru membutuhkan media pembelajaran yang sederhana, mobile-first, offline-friendly, serta berbasis budaya lokal. Rekomendasi penelitian ini mencakup pengembangan media hybrid (digital dan cetak), repositori kolaboratif “Rumah Media Seni Budaya”, serta pelatihan modular bagi guru. Dengan integrasi teknologi dan prinsip mindful, meaningful, dan joyful, pembelajaran seni budaya diharapkan dapat mendorong kreativitas siswa, memperkuat identitas budaya, dan mendukung pencapaian deep learning sesuai semangat Kurikulum Merdeka.

This study analyzes the needs for cultural arts learning media based on the deep learning approach in implementing the Indonesian Merdeka Curriculum at the senior high school level. The research is motivated by the gap between the potential of digital technologies (such as interactive multimedia, AR, and VR) and the limitations of infrastructure, teacher competencies, and the lack of reflective practice in arts education. A qualitative method was employed through in-depth interviews and focus group discussions (FGDs) involving 25 Cultural Arts teachers in Yogyakarta. Findings reveal inconsistencies in interpreting learning outcomes, limited instructional time, students' preference for digital media, and weak reflective components in learning. Teachers require learning media that are simple, mobile-first, offline-friendly, and rooted in local culture. Recommendations include developing hybrid media (digital and print), establishing a collaborative repository called “Rumah Media Seni Budaya,” and providing modular training for teachers. By integrating technology with the principles of mindful, meaningful, and joyful learning, cultural arts education is expected to foster student creativity, strengthen cultural identity, and support the achievement of deep learning within the spirit of the Merdeka Curriculum.



Keywords: Kurikulum Merdeka; Deep Learning; Media Pembelajaran; Seni Budaya; Generasi Z

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi pendidikan, membuka akses luas terhadap sumber belajar dan mendorong inovasi pedagogis. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berpotensi memberdayakan siswa dan guru, meskipun memerlukan persiapan teknis dan pelatihan (Amalia, 2020; Dharma et al., 2025). Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap kebutuhan fleksibilitas dan pembelajaran berbasis proyek, menekankan pengembangan kreativitas, karakter, dan keterampilan global (Saragih & Marpaung, 2024; Sutrisno & Syukur, 2023). Namun, implementasinya menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan guru, serta kesenjangan dalam pengembangan media inovatif (Najibulloh & Rahmalia, 2024; Wibawanto & Prihatin, 2023). Pendidikan seni, sebagai bagian integral kurikulum, memerlukan adaptasi teknologi seperti augmented reality (AR) dan multimedia interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa (Ahmad & Julia, 2022; Sumarsono et al., 2024).

Generasi Z, sebagai digital natives, memiliki karakteristik unik: preferensi terhadap pembelajaran visual, kebutuhan fleksibilitas akses digital, dan kecenderungan berpikir kritis terhadap isu sosial-lingkungan (Hamijaya & Ida, 2024; Purnomo et al., 2016; P. A. Sari & Fazda Oktavia, 2021). Mereka menghendaki metode pembelajaran interaktif, seperti blended learning dan proyek kolaboratif, yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka (Maskar & Priatna, 2023; Yemima, 2021). Namun, tekanan akademis dan dampak media sosial berpotensi memengaruhi kesehatan mental mereka, menuntut pendekatan pendidikan yang holistic (Patricia & Utami, 2024; Solihin et al., 2022).

Pembelajaran Seni Budaya di SMP, sesuai teori Jean Piaget, menuntut pemikiran abstrak dan logis, serta kemampuan untuk memahami konsep yang lebih kompleks. Sehingga, integrasi teknologi diperlukan untuk efektivitas dan efisiensi. Sayangnya, kesenjangan implementasi teknologi dalam pembelajaran seni budaya terlihat melalui minimnya pemanfaatan TIK, keterbatasan fasilitas, dan rendahnya keterlibatan siswa (Mayar et al., 2022; Wahyu Mukti & Lestari, 2021). Studi mengungkapkan bahwa banyak guru belum terlatih dalam mengintegrasikan alat digital, sementara infrastruktur seperti perangkat AR/VR masih terbatas (Fakhira & Pamungkas, 2023; Muslihin et al., 2021). Akibatnya, pembelajaran seni cenderung konvensional, kurang mendorong eksplorasi kreatif (Astuti et al., 2021). Sudah terdapat beberapa solusi yang telah diterapkan, seperti adanya pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan teknologi, pelatihan guru berkelanjutan, serta kolaborasi antar-pemangku kebijakan (Adiaya et al., 2024; Imaniyati, 2022; D. N. L. K. Sari et al., 2025). Sejalan dengan penerapan tersebut, pemerintah Indonesia melalui kemendikbudristek baru-baru ini mengagas alternatif pendekatan yang relative baru guna memitigasi kekurangan dalam implementasi Kurikulum Merdeka selama pandemi COVID-19 beberapa tahun lalu. Pendekatan ini, yang telah memiliki naskah akademik sejak Februari 2025, disebut "pembelajaran mendalam" atau deep learning, dengan jargon "Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua."

Pendekatan *Deep Learning* muncul sebagai strategi potensial untuk mengatasi tantangan tersebut. Dengan fokus pada pemikiran kritis dan aplikasi pengetahuan dalam konteks nyata, pendekatan ini memfasilitasi eksplorasi mendalam terhadap seni dan budaya melalui teknologi



seperti virtual reality (VR) untuk simulasi warisan budaya. Integrasi metode ini tidak hanya meningkatkan apresiasi seni tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi dan empati global (Fachmi et al., 2023; Wulan et al., 2024). Dengan demikian, kombinasi antara Kurikulum Merdeka, pemanfaatan teknologi, dan pemahaman karakter Generasi Z dapat menciptakan ekosistem pendidikan seni budaya yang adaptif, relevan, dan berdampak sosial.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan guru dan siswa dalam menerapkan pendekatan deep learning dalam pembelajaran seni budaya, kesenjangan antara kondisi ideal dan aktual, serta spesifikasi dan strategi pengembangannya. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi kebutuhan, menganalisis kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru, serta menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z sebagai rekomendasi untuk mengoptimalkan implementasi Kurikulum Merdeka. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi dan implikasi praktis bagi pengembangan media pembelajaran inovatif, peningkatan keterlibatan siswa, penguatan kompetensi guru, serta optimalisasi infrastruktur dan kebijakan dalam mendukung pembelajaran seni budaya berbasis teknologi.

TINJAUAN PUSTAKA

Kurikulum Merdeka di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran seni budaya melalui prinsip eksplorasi, kreativitas, dan proyek, yang mendukung pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa (Shalehah, 2023). Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis proyek diintegrasikan untuk menambah pemahaman dan apresiasi seni budaya, sejalan dengan profil pelajar Pancasila yang mencakup nilai-nilai agama, karakter, identitas diri, dan literasi (Shalehah, 2023). Meskipun beberapa sekolah mulai menerapkan ini, tantangan dalam desain dan pelaksanaan masih ada (Angga et al., 2022). Kurikulum ini juga menuntut kolaborasi dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterampilan berdebat dan transfer pengetahuan (Z, 2023). Teknologi, seperti multimedia interaktif, juga ditekankan untuk memperkaya pembelajaran seni budaya (Sumarsono et al., 2024). Selain itu, pentingnya integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam kurikulum ditekankan untuk memperkuat identitas siswa dan menghargai keberagaman (Akmalia et al., 2023). Oleh karena itu, Kurikulum Merdeka menawarkan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni budaya di Indonesia, meski memerlukan kerjasama antar berbagai pihak untuk mengatasi tantangan yang ada (Nugraini & Pamungkas, 2023).

Generasi Z, yang tumbuh di era digital, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan dengan kemampuan adaptasi teknologi mereka (Amiruddin et al., 2020). Mereka lebih cenderung terlibat dengan pembelajaran yang menggunakan media interaktif dan metode yang mendukung interaktivitas serta pembelajaran mandiri (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022; Pujiono, 2021). Dalam konteks seni budaya, penting untuk mengintegrasikan teknologi seperti multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya, sebagaimana ditekankan oleh (Saputra et al., 2024). Penggunaan *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) juga disarankan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif (Wibowo et al., 2022). Selain itu, pendekatan pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek diperlukan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, yang sangat relevan bagi Generasi Z (Hardyanti et al., 2023). Media pembelajaran yang efektif untuk Generasi Z harus mencakup elemen kolaborasi dan memanfaatkan platform media sosial untuk memperkuat pengalaman belajar yang inklusif dan

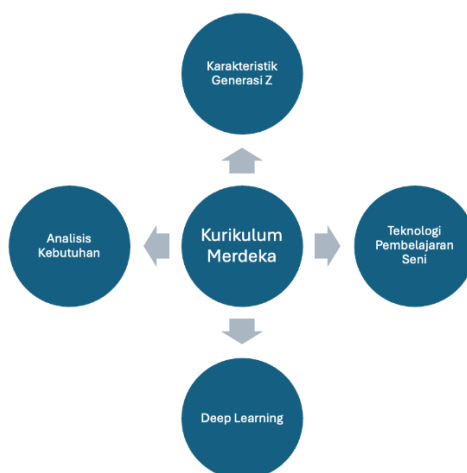
mendukung (Nasution, 2020). Keterlibatan aktif dan penggunaan teknologi yang relevan dalam desain media pembelajaran seni budaya dapat mendukung pembelajaran yang efektif dan relevan bagi Generasi Z, sekaligus membantu mereka menghargai dan melestarikan warisan budaya.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan seni budaya sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa. (Pebriyanti et al., 2021) menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Mariati et al., 2021) juga menunjukkan bahwa *mobile learning* memberikan pengalaman belajar yang fleksibel untuk mahasiswa pendidikan guru. (Ayu, 2022) menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti video dan aplikasi, relevan dalam pembelajaran *online*, khususnya selama pandemi. (Sumarsono et al., 2024) menambahkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran seni budaya dapat meningkatkan kreativitas siswa. Namun, tantangan dalam penerapan teknologi antara lain adalah kurangnya keterampilan guru (Irhandayaningsih, 2018) dan keterbatasan akses teknologi di daerah terpencil (Irhandayaningsih, 2018). (Purnasari & Sadewo, 2020) menekankan pentingnya strategi pembelajaran yang tepat untuk optimalkan penggunaan teknologi. (Sugita & Tilem Pastika, 2021) menggambarkan bahwa inovasi digital dalam seni pertunjukan dapat meningkatkan apresiasi terhadap budaya lokal. (Muhammad Edya Rosadi & Indu Indah Purnomo, 2018) menunjukkan penggunaan augmented reality dalam pembelajaran seni dapat membantu siswa memahami konteks budaya dan sejarah yang lebih luas.

Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) dalam konteks pendidikan dijelaskan sebagai pendekatan yang dirancang untuk mengatasi tantangan krisis pembelajaran dengan memfokuskan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, yang melibatkan aktivitas yang merangsang olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, n.d.).

Prinsip-prinsip utama dalam pendekatan Pembelajaran Mendalam mencakup berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Ini menekankan pentingnya suasana belajar yang mendukung, di mana siswa diundang untuk terlibat penuh, merenungkan materi yang dipelajari, dan menikmati proses pembelajaran itu sendiri. Tujuannya adalah untuk memperkuat peran guru, kepala sekolah, dan pengawas serta untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang kolaboratif dan berbasis teknologi digital (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, n.d.).

Contoh penerapan Pembelajaran Mendalam dalam pembelajaran dapat dilihat pada implementasi kurikulum yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mendorong praktik baik yang sudah ada. Ini termasuk penggunaan simulasi, pembelajaran berbasis permainan, dan pembelajaran berbasis data yang dapat membantu siswa menerapkan pengetahuan mereka dalam berbagai situasi nyata dan kontekstual, memfasilitasi pembelajaran yang tidak hanya mendalam tetapi juga relevan dan bermakna (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, n.d.).

Bagan 1. Kerangka Kurikulum Merdeka Pendekatan *Deep Learning*

Pembelajaran seni budaya dalam Kurikulum Merdeka menghadapi tantangan besar dalam penyediaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan teknologi dalam pendidikan seni budaya, seperti multimedia interaktif (Sumarsono et al., 2024), augmented reality (Wibowo et al., 2022), serta mobile learning untuk mahasiswa pendidikan seni (Mariati et al., 2021). Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dalam pengembangan media pembelajaran seni budaya masih sangat terbatas.

Pendekatan *deep learning* dalam pendidikan telah diperkenalkan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menekankan eksplorasi mendalam, berpikir kritis, dan pemahaman berbasis proyek (Kementerian Pendidikan, 2025). Dalam konteks seni budaya, pendekatan ini dapat diterapkan melalui pemanfaatan teknologi seperti *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), dan multimedia interaktif yang memungkinkan pengalaman belajar lebih mendalam dan kontekstual (Rosadi & Purnomo, 2018). Beberapa studi telah menunjukkan efektivitas teknologi ini dalam meningkatkan apresiasi seni dan kreativitas siswa, tetapi masih ada keterbatasan dalam penerapannya di sekolah menengah.

Selain itu, penelitian mengenai kebutuhan guru dan kesiapan infrastruktur dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran seni budaya masih belum banyak dilakukan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dan STEAM (Sutrisno & Syukur, 2023), serta efektivitas pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 (Ayu, 2022). Namun, penelitian ini berbeda dengan studi sebelumnya karena mengkaji secara spesifik analisis kebutuhan guru dan siswa dalam pengembangan media pembelajaran seni budaya berbasis *deep learning*, serta merancang strategi implementasi yang relevan dengan karakteristik Generasi Z.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan menggali secara mendalam pengalaman, kendala, dan kebutuhan guru dalam penerapan media pembelajaran Seni Budaya berbasis pendekatan *deep learning* pada jenjang SMP. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman komprehensif terhadap konteks sosial dan pedagogis yang dihadapi guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam adaptasi teknologi digital dan strategi pembelajaran kreatif di bidang seni.

Subjek penelitian adalah 25 guru MGMP Seni Budaya SMP di Kota Yogyakarta yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, yaitu memiliki pengalaman mengajar minimal lima tahun, pernah mengikuti pelatihan implementasi Kurikulum Merdeka, dan aktif menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Para informan berusia antara 28 hingga 54 tahun, dengan komposisi 68% perempuan dan 32% laki-laki. Sebagian besar berasal dari sekolah negeri (16 orang) dan sisanya dari sekolah swasta (9 orang). Latar belakang pendidikan mayoritas adalah S1 Pendidikan Seni (80%) dan S2 Pendidikan Seni (20%). Secara umum, para guru ini memiliki pengalaman mengajar yang beragam, mulai dari guru muda yang aktif berinovasi hingga guru senior yang berperan sebagai mentor di komunitas MGMP.

Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara semi-terstruktur dan panduan diskusi kelompok terarah (FGD) yang disusun berdasarkan lima dimensi utama, yaitu kesiapan infrastruktur sekolah, kompetensi TIK guru, karakteristik siswa Generasi Z, kebutuhan fitur media pembelajaran, dan hambatan implementasi teknologi dalam pembelajaran seni. Sebelum digunakan, instrumen diuji coba kepada tiga guru non-partisipan untuk menilai kejelasan bahasa, relevansi, serta urutan pertanyaan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan dapat dipahami dengan baik setelah dilakukan perbaikan minor pada diksi dan alur wawancara. Selain itu, validasi isi dilakukan melalui expert judgment oleh dua pakar pendidikan seni dari Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan masukan terkait kesesuaian konten dengan tujuan penelitian serta kedalaman pertanyaan agar mampu menggali aspek reflektif guru secara optimal.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan FGD. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan daring dengan durasi rata-rata 45–60 menit untuk setiap informan. Sementara itu, FGD dilaksanakan dalam dua sesi, masing-masing berdurasi sekitar 90 menit dan melibatkan 8–10 guru per kelompok. Seluruh proses wawancara dan FGD direkam dengan izin peserta, disertai catatan lapangan untuk menangkap konteks nonverbal serta suasana diskusi.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data hasil wawancara dan FGD ditranskripsi secara verbatim, kemudian dikodekan berdasarkan tema menggunakan perangkat lunak bantu NVivo 14 untuk memudahkan proses kategorisasi dan pengidentifikasian pola temuan. Selanjutnya, hasil analisis disajikan dalam bentuk naratif dan tematik yang menggambarkan keterkaitan antar konsep dan konteks.

Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara dan FGD, triangulasi metode dengan mengonfirmasi hasil temuan melalui dokumen sekolah seperti RPP, modul ajar, dan capaian pembelajaran, serta melakukan member check dengan beberapa informan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman mereka di lapangan. Melalui langkah ini, data yang diperoleh dapat diverifikasi secara berlapis sehingga meningkatkan keandalan temuan penelitian.

Para informan dalam penelitian ini terdiri dari 25 guru MGMP Seni Budaya SMP di Kota Yogyakarta yang mewakili berbagai latar belakang pengalaman, jenjang usia, dan jenis sekolah. Pemilihan informan dilakukan dengan mempertimbangkan keberagaman karakteristik tersebut agar hasil penelitian dapat merepresentasikan kondisi nyata di lapangan secara lebih komprehensif. Gambaran umum mengenai profil guru yang menjadi partisipan penelitian disajikan pada tabel berikut.



Tabel 1. Profil Guru MGMP Seni Budaya Kota Yogyakarta

No	Kode Guru	Usia (tahun)	Jenis Kelamin	Lama Mengajar (tahun)	Latar Belakang Pendidikan	Jenis Sekolah	Keterangan Tambahan
1	G-01	32	Perempuan	6	S1 Pendidikan Seni Rupa	Negeri	Aktif mengajar seni lukis digital
2	G-02	45	Laki-laki	18	S1 Pendidikan Musik	Swasta	Pengampu seni musik dan teater
3	G-03	29	Perempuan	5	S1 Pendidikan Seni Tari	Negeri	Peserta pelatihan Kurikulum Merdeka
4	G-04	51	Laki-laki	25	S1 Pendidikan Seni Rupa	Negeri	Ketua MGMP Seni Budaya
5	G-05	40	Perempuan	12	S1 Pendidikan Seni Musik	Swasta	Pernah mengikuti workshop AR/VR
6	G-06	28	Perempuan	4	S1 Pendidikan Seni Tari	Negeri	Pengembang media Canva Edu
7	G-07	34	Laki-laki	8	S1 Pendidikan Seni Rupa	Negeri	Fasilitator proyek seni mural sekolah
8	G-08	43	Perempuan	15	S1 Pendidikan Seni Musik	Swasta	Pembimbing ekstrakurikuler band
9	G-09	37	Perempuan	10	S2 Pendidikan Seni	Negeri	Fokus pada literasi budaya lokal
10	G-10	50	Laki-laki	22	S1 Pendidikan Seni Rupa	Negeri	Guru penggerak tahap 2
11	G-11	33	Perempuan	7	S1 Pendidikan Seni Tari	Swasta	Mengajar tari tradisional
12	G-12	46	Laki-laki	20	S1 Pendidikan Musik	Negeri	Pelatih ansambel sekolah
13	G-13	35	Perempuan	9	S1 Pendidikan Seni Rupa	Negeri	Pembuat media berbasis Canva
14	G-14	39	Laki-laki	11	S1 Pendidikan Seni Musik	Swasta	Pemanfaat aplikasi Suno AI
15	G-15	28	Perempuan	4	S1 Pendidikan Seni Tari	Negeri	Mengajar di sekolah perintis Merdeka
16	G-16	42	Perempuan	13	S1 Pendidikan Seni Rupa	Negeri	Pembimbing kegiatan pameran seni
17	G-17	30	Laki-laki	6	S1 Pendidikan Musik	Swasta	Mengelola kanal YouTube seni
18	G-18	38	Perempuan	9	S1 Pendidikan Seni Tari	Negeri	Terlibat dalam proyek "Rumah Media"
19	G-19	29	Perempuan	5	S1 Pendidikan Seni Rupa	Negeri	Membuat LKS digital interaktif
20	G-20	41	Laki-laki	14	S1 Pendidikan Seni Musik	Swasta	Guru aktif pada komunitas seni lokal
21	G-21	47	Perempuan	20	S1 Pendidikan Seni Tari	Negeri	Pembimbing lomba tari pelajar
22	G-22	36	Perempuan	10	S1 Pendidikan Seni Rupa	Negeri	Aktif di pelatihan <i>microlearning</i>
23	G-23	31	Laki-laki	7	S1 Pendidikan Seni Musik	Swasta	Mengembangkan media AR sederhana
24	G-24	54	Perempuan	26	S2 Pendidikan Seni	Negeri	Senior guru, mentor MGMP
25	G-25	33	Laki-laki	8	S1 Pendidikan Seni Tari	Negeri	Mengajar proyek kolaboratif lintas seni



HASIL

Transisi Kurikulum Merdeka: ruang kreatif sudah ada namun penerjemahannya belum seragam

Transisi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Seni Budaya dipandang telah memberi ruang yang lebih luas bagi kreativitas guru dan siswa, namun dalam praktiknya penerjemahan di lapangan masih belum seragam. Interpretasi capaian pembelajaran (CP) maupun alur tujuan pembelajaran (ATP) berbeda-beda antar sekolah dan daerah, sehingga pelaksanaannya tidak konsisten. Kondisi ini semakin nyata pada kesinambungan fase, khususnya dari fase D di SMP menuju fase E di SMA, yang kerap terputus sehingga pembelajaran tidak berkesinambungan. Guru-guru yang terlibat dalam FGD menegaskan adanya variasi penjabaran CP di tiap sekolah, sehingga muncul kebutuhan mendesak untuk melakukan harmonisasi agar materi dasar lintas cabang seni baik rupa, tari, maupun musik dapat disusun secara sinkron, progresif, dan lebih terarah.

Peran AI & Aplikasi Digital: peluang besar tapi rawan distraksi

Pemanfaatan AI dan aplikasi digital dalam pembelajaran Seni Budaya dipandang membuka peluang besar untuk memperluas eksplorasi kreatif siswa, namun sekaligus membawa risiko distraksi. Aplikasi seperti Procreate, Canva, dan ArrangeUs, serta penggunaan AI seperti Suno AI, terbukti memudahkan siswa dalam menghasilkan karya dengan cepat dan variatif. Meski demikian, kecenderungan siswa sering kali lebih terfokus pada keseruan menggunakan aplikasi dibandingkan pada substansi materi seni yang seharusnya dipelajari. Hal ini menunjukkan perlunya rambu-rambu pedagogis yang jelas berupa tujuan, langkah pembelajaran, serta batasan penggunaan, sehingga teknologi benar-benar menjadi sarana untuk memperdalam proses artistik dan bukan sekadar alat hiburan yang mengalihkan perhatian dari esensi pembelajaran.

Preferensi Media Belajar: siswa condong digital, sebagai tetap nyaman konvensional

Hasil FGD menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran Seni Budaya terdapat kecenderungan kuat siswa untuk memilih medium digital, baik dalam bentuk ilustrasi, editing, maupun komposisi visual, karena dianggap lebih praktis dan sesuai dengan tren generasi mereka. Namun demikian, sebagian kelas dan latihan tetap terbukti efektif bila menggunakan bahan fisik seperti cat, kanvas, dan teknik campur warna yang memberikan pengalaman langsung dalam berkarya. Oleh karena itu, diperlukan opsi jalur pembelajaran yang fleksibel, baik digital maupun konvensional, dengan standar capaian yang sama. Penilaian proses pun harus dirancang secara adil sehingga tidak ada perbedaan perlakuan terhadap siswa yang memilih jalur digital ataupun konvensional, dan keduanya tetap dapat menunjukkan kualitas eksplorasi serta kedalaman pemahaman seni.

Waktu Pembelajaran sangat terbatas

Keterbatasan waktu pembelajaran menjadi salah satu hambatan utama dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Seni Budaya. Dengan durasi hanya dua jam pelajaran atau sekitar 2×40 menit, guru kesulitan menjalankan siklus pembelajaran yang ideal mulai dari tahap kreasi, pemberian umpan balik, hingga refleksi. Upaya menerapkan model flipped classroom sebenarnya telah dicoba, namun kepatuhan siswa terhadap tugas prapertemuan masih rendah sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Kondisi ini mengisyaratkan perlunya desain media pembelajaran yang lebih adaptif, yaitu



berbentuk *microlearning* berseri dengan tugas pra-kelas yang ringan, terukur, serta dapat dipantau secara otomatis. Dengan demikian, waktu tatap muka di kelas dapat lebih difokuskan pada eksplorasi praktik, diskusi, dan refleksi mendalam.

Kesiapan & Kepercayaan Guru: demonstrasi langsung menaikkan trust

Temuan FGD memperlihatkan bahwa kepercayaan siswa terhadap proses pembelajaran meningkat ketika guru mampu mendemonstrasikan teknik atau konsep secara langsung di kelas. Sebaliknya, kegamangan guru dalam menggunakan alat digital justru berpotensi menurunkan otoritas pedagogis karena siswa meragukan kompetensi guru dalam mengelola teknologi yang mereka kuasai dengan cepat. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan paket media pembelajaran yang tidak hanya berisi materi, tetapi juga dilengkapi dengan *script* demo, *worked examples*, serta *quick tips* penggunaan perangkat. Dengan dukungan ini, guru akan lebih percaya diri dalam memimpin sesi pembelajaran, sementara siswa tetap merasa yakin bahwa proses belajar yang dijalani dipandu oleh figur otoritatif yang menguasai baik substansi maupun sarana pembelajaran.

Kebutuhan media inti: sederhana, detil, mobile-first, dan offline-frendly

Para guru dalam FGD menekankan bahwa media pembelajaran ideal untuk Seni Budaya harus sederhana, detail, serta dirancang dengan prinsip *mobile-first* agar mudah diakses melalui gawai yang umum digunakan siswa. Selain itu, media perlu memiliki versi *offline-friendly* untuk mengantisipasi keterbatasan infrastruktur digital di beberapa sekolah. Hal ini berarti setiap modul sebaiknya disediakan dalam dua versi yang saling melengkapi, yakni versi interaktif berupa aplikasi atau video, dan versi *low-tech* berupa PDF atau LKS cetak. Dengan pendekatan ini, media tetap inklusif, memungkinkan semua siswa untuk belajar sesuai kondisi masing-masing, tanpa mengurangi target capaian yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Konten Kontekstual berbasis budaya lokal

Hasil diskusi menegaskan adanya kebutuhan yang kuat terhadap konten pembelajaran yang berbasis budaya lokal sebagai konteks utama dalam tugas Seni Budaya. Guru mengusulkan agar tersedia bank materi lokal, seperti seri video tari Nusantara, dokumentasi artefak khas Yogyakarta, maupun praktik perajin tradisional, yang dapat dijadikan sumber belajar autentik. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar teknik seni secara mekanis, tetapi juga memahami nilai dan makna budaya yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan perlu memuat studi kasus lokal sekaligus menyediakan ruang refleksi, sehingga siswa dapat mengaitkan proses artistik dengan identitas budaya dan kehidupan sosial mereka, bukan sekadar mengikuti *tutorial* teknik.

Deep Learning di seni: kuat di produk, lemah di refleksi

Pembelajaran Seni Budaya berdasarkan hasil FGD menunjukkan bahwa aspek eksplorasi karya siswa sudah cukup kuat, namun kelemahannya terletak pada tahap refleksi. Sering kali proses belajar berhenti pada penciptaan produk tanpa disertai presentasi argumentatif atau kritik sejawat yang mendalam, sehingga hasilnya cenderung berupa imitasi daripada pemahaman yang bermakna. Untuk mengatasi hal ini, setiap unit pembelajaran perlu dirancang dengan menyertakan rutinitas berpikir, seperti *See–Think–Wonder* atau *Claim–Support–Question*, yang dapat menstimulasi siswa untuk mengajukan pertanyaan kritis dan mengaitkan karya dengan alasan konseptual. Selain itu, penerapan *peer critique* yang



terstruktur serta pembangunan portofolio proses akan membantu siswa menelusuri perjalanan kreatif mereka sekaligus melatih kemampuan refleksi, argumentasi, dan evaluasi diri dalam konteks seni.

Format & Platform: hybrid dan Rumah Media bersama

Guru-guru peserta FGD menyampaikan harapan besar terhadap pengembangan media pembelajaran yang bersifat *hybrid*, yaitu memadukan versi digital dan cetak agar dapat digunakan secara fleksibel sesuai kondisi sekolah. Selain itu, muncul gagasan penting mengenai pendirian platform repositori kolaboratif bernama “Rumah Media Pembelajaran Seni Budaya” yang berfungsi sebagai wadah berbagi modul, video, LKS, maupun karya seni antar guru dan sekolah. Keberlangsungan platform ini sangat bergantung pada adanya kurasi konten secara bersama oleh MGMP, penerapan lisensi berbagi yang jelas untuk melindungi karya, serta mekanisme pemutakhiran berkala agar konten yang tersedia tetap relevan, mutakhir, dan dapat diakses secara luas oleh komunitas pendidikan.

Kebutuhan pengembangan profesional dan dukungan institusi

Minimnya program diklat dan pelatihan yang berfokus pada pengembangan media digital, ditambah dengan keterbatasan perangkat di sekolah, menjadi hambatan nyata dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya. Guru sering kali harus berinovasi secara mandiri tanpa dukungan pelatihan yang sistematis maupun fasilitas teknologi yang memadai. Oleh karena itu, dibutuhkan seri lokakarya modular dengan durasi singkat 1–2 jam per sesi yang langsung berorientasi pada produk siap pakai sehingga dapat segera diimplementasikan di kelas. Selain itu, dukungan perangkat dasar seperti tablet dan akses internet yang stabil perlu diprioritaskan, disertai dengan pengakuan beban kerja proyek dalam tugas guru agar upaya pengembangan media pembelajaran ini mendapat legitimasi sekaligus motivasi institusional.

PEMBAHASAN

Makna *deep learning* dalam pembelajaran seni tidak ditentukan oleh seberapa baru aplikasi atau teknologi yang digunakan, melainkan oleh transformasi cara berpikir visual siswa yang bergerak dari tahap amatan, eksplorasi, konseptualisasi, hingga justifikasi estetik. Temuan mengenai kondisi “produk kuat—refleksi lemah” menunjukkan adanya celah pada aspek metakognisi, di mana siswa kurang terbiasa merefleksikan proses dan alasan artistiknya. Oleh karena itu, desain media perlu memandu rutinitas berpikir pada setiap langkah, seperti memberikan prompt observasi, mendorong siswa menjelaskan alasan pilihan teknik, membandingkan referensi, serta membuktikan klaim estetik yang mereka buat. Penilaian juga sebaiknya bergeser dari sekadar menilai hasil akhir menuju pelacakan jejak proses, meliputi studi referensi, sketsa atau iterasi karya, hingga revisi berdasarkan umpan balik. Selain itu, untuk menghindari kecenderungan imitasi, media pembelajaran perlu memberikan pembatas kreatif atau *constraints* sekaligus mengajarkan cara mencantumkan sitasi visual dengan benar, sehingga orisinalitas karya siswa dapat tumbuh dengan tetap dapat dipertanggungjawabkan secara akademis maupun etis.

Siswa SMP pada dasarnya telah berada pada tahap operasional formal menurut Piaget, namun dalam konteks seni jangkar konkret tetap sangat penting untuk memperkuat pemahaman. Hal ini terlihat dari bagaimana demonstrasi langsung oleh guru mampu meningkatkan kepercayaan siswa sekaligus memperjelas penguasaan teknik. Oleh karena itu, pembelajaran seni sebaiknya mengikuti rangkaian progresi yang sistematis, dimulai dari tahap



konkret melalui praktik teknik dan penggunaan materi nyata seperti mencampur warna, gerak tubuh, atau pola lantai; dilanjutkan ke tahap representasional melalui sketsa, *thumbnail*, *floor plan*, atau lembar komposisi; hingga akhirnya mencapai tahap abstrak yang menekankan pada artikulasi konsep, penentuan kriteria estetis, dan justifikasi pilihan artistik. Agar transisi antar tahap ini berjalan lancar, media pembelajaran perlu dirancang untuk memvisualkan lompatan konsep tersebut, misalnya melalui video singkat yang disertai lembar kerja pendukung, sehingga guru lebih mudah mengorkestrasi proses belajar dari konkret menuju abstrak.

Di tengah disparitas perangkat dan jaringan antar sekolah, integrasi teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya perlu dilakukan secara adaptif dengan prinsip *low-tech high-concept*. Kerangka TPACK dapat menjadi acuan, yakni menggabungkan konten seni (C), pedagogi berbasis studio dan kritik (P), serta teknologi yang menunjang (T), misalnya melalui dokumentasi proses menggunakan gawai, pelaksanaan kritik karya secara asinkron, hingga pemanfaatan galeri digital. Sementara itu, integrasi teknologi dapat mengikuti tahapan SAMR secara bertahap: dimulai dari level *Augmentation* seperti penggunaan rubrik digital dan lembar refleksi otomatis, berkembang ke *Modification* melalui *peer critique* daring, dan mencapai *Redefinition* dengan pameran virtual atau berbasis augmented reality (AR) ketika kesiapan sumber daya sudah memadai. Untuk memastikan keterlaksanaan di semua konteks, prinsip *mobile-first* dan *offline-first* harus diterapkan sehingga setiap modul pembelajaran tetap dapat dijalankan meskipun dalam kondisi infrastruktur yang minimal.

Heterogenitas kelas seni, baik dari segi selera, akses teknologi, maupun kebutuhan khusus siswa, menuntut penerapan prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) agar setiap individu tetap dapat mencapai kompetensi yang sama. Dalam praktiknya, guru perlu menyediakan berbagai bentuk representasi materi, seperti video, diagram, maupun teks sederhana, serta memberi opsi aksi yang berbeda, baik melalui medium digital maupun konvensional, dan melibatkan siswa dalam bentuk kerja individu maupun kelompok. Untuk menjaga keadilan capaian, menu proyek sebaiknya disusun secara bertingkat, misalnya siswa dapat memilih jalur *digital illustration* atau teknik cat akrilik, namun tetap dinilai dengan rubrik yang sama. Selain itu, penggunaan *checklist* personal serta pengaturan waktu (*time-boxing*) sangat diperlukan agar setiap proyek tetap dapat terselesaikan secara efektif dalam durasi terbatas, yakni 2×40 menit per pertemuan.

Kelemahan refleksi yang teridentifikasi dalam pembelajaran Seni Budaya menandakan perlunya dibangun sebuah ekosistem asesmen yang lebih otentik dan menyeluruh. Asesmen tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga harus mencakup rubrik proses-produk yang menilai aspek riset visual, eksplorasi teknik, pengambilan keputusan artistik, kualitas eksekusi karya, hingga kedalaman refleksi siswa. Untuk memperkuat budaya umpan balik, protokol kritik sejawat seperti *warm-cool feedback* dapat digunakan agar siswa terbiasa memberikan komentar yang aman, konstruktif, dan berbasis bukti karya. Selain itu, portofolio digital yang merekam seluruh jejak proses mulai dari foto iterasi karya, catatan keputusan, hingga revisi setelah menerima umpan balik dapat menjadi sarana efektif untuk menunjukkan pertumbuhan (*growth*) siswa secara berkelanjutan dalam ranah artistik maupun reflektif.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, produk publik seperti pameran karya seni atau pentas tari menjadi jangkar motivasi penting karena menghadirkan audiens autentik yang mendorong siswa untuk menghasilkan karya berkualitas sekaligus melakukan refleksi mendalam. Agar tujuan ini tercapai, media pembelajaran perlu dirancang dengan pendekatan *backward design* yang berawal dari capaian pembelajaran (CP), kemudian diturunkan menjadi bukti belajar, dan selanjutnya dirinci dalam aktivitas yang sesuai. Selain itu, media sebaiknya

memuat linimasa jelas yang mencakup tahapan riset, sketsa, pembuatan prototipe, kurasi karya, hingga presentasi di depan publik. Dengan mengangkat kearifan lokal, seperti seri tari Nusantara atau artefak khas Yogyakarta, pembelajaran tidak hanya menjadi relevan dengan konteks siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap identitas budaya sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila.

Keterbatasan waktu pembelajaran yang hanya 2 JP × 40 menit menuntut strategi manajemen kelas yang lebih efektif agar seluruh tahapan belajar tetap tercapai. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah memecah unit belajar menjadi kapsul singkat berdurasi 10–15 menit dalam bentuk video atau lembar kerja yang disertai tugas kecil dengan indikator otomatis, misalnya *exit ticket* reflektif berupa jawaban singkat tiga hingga empat baris. Selain itu, model *flipped classroom* perlu dijalankan dengan sistem yang benar-benar terpantau, di mana prasyarat kehadiran siswa adalah menyelesaikan *quick quiz* refleksi sebelum pertemuan tatap muka dimulai. Dengan demikian, guru tidak lagi mengulang materi di kelas, melainkan dapat langsung memulai pembelajaran dari hasil refleksi siswa, sehingga waktu yang terbatas dapat digunakan untuk eksplorasi, diskusi, dan pendalaman konsep.

Keberlanjutan pengembangan media pembelajaran Seni Budaya sangat bergantung pada terbangunnya ekosistem kolaboratif berupa “Rumah Media” yang berfungsi sebagai repositori bersama di bawah kurasi MGMP. Repositori ini sebaiknya berisi modul siap pakai, contoh karya siswa, rubrik penilaian, hingga video demonstrasi, dengan lisensi berbagi yang jelas agar karya dapat digunakan sekaligus dilindungi hak ciptanya. Untuk meningkatkan kompetensi guru, diperlukan program diklat modular yang singkat namun intensif, misalnya 4 sesi masing-masing 90 menit yang mencakup *backward design* dan pemetaan CP, prototyping media, uji coba terbatas, serta tahap kurasi dan diseminasi hasil. Selain itu, dukungan institusi juga menjadi faktor krusial melalui alokasi anggaran khusus untuk bahan dan alat praktik, penyediaan perangkat dasar seperti tablet dan akses internet, serta pengakuan beban kerja proyek dalam tugas resmi guru. Dengan kombinasi repositori, pelatihan, dan dukungan kelembagaan, pengembangan media tidak hanya berhenti sebagai inisiatif individu, tetapi menjadi gerakan berkelanjutan yang sistematis dan terintegrasi.

SIMPULAN

Penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat dasar konseptual bagi pengembangan media pembelajaran Seni Budaya berbasis pendekatan deep learning yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran mendalam di bidang seni tidak hanya bergantung pada penggunaan teknologi, tetapi pada bagaimana guru mengintegrasikan nilai reflektif, kontekstual, dan budaya lokal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya peran guru sebagai perancang pengalaman belajar yang mindful, meaningful, dan joyful.

Secara teoretis, penelitian ini menawarkan kerangka desain media pembelajaran yang menggabungkan dimensi pedagogis dan teknologi secara seimbang. Prinsip hybrid learning yang memadukan media digital dan cetak menjadi kontribusi penting dalam menjawab kesenjangan infrastruktur dan keterampilan digital guru. Pendekatan ini tidak hanya mendukung fleksibilitas pembelajaran, tetapi juga memperluas makna deep learning sebagai proses berpikir kritis dan reflektif dalam konteks seni dan budaya.

Sebagai arah tindak lanjut, penelitian ini merekomendasikan uji coba pengembangan media pembelajaran berbasis deep learning secara terbatas di sekolah-sekolah perintis Kurikulum Merdeka dengan melibatkan guru MGMP sebagai mitra kolaboratif. Kegiatan ini



diharapkan dapat mengukur efektivitas media dalam meningkatkan keterlibatan reflektif siswa sekaligus memperkuat kapasitas guru dalam transformasi digital pembelajaran seni. Selain itu, pembentukan repositori kolaboratif “Rumah Media Seni Budaya” dapat menjadi langkah strategis untuk membangun ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan, adaptif, dan kontekstual.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiaya, I., Diana, N., Yanti, K., & Kusumaningsih, N. (2024). Pelestarian budaya Bali melalui seni arja menjadi desa budaya di desa Keramas, Gianyar. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 3(11), 919–926. <https://doi.org/10.58344/locus.v3i11.3303>
- Ahmad, S., & Julia, J. (2022). Variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa oleh mahasiswa calon guru sekolah dasar. *Imaji Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 20(2), 114–124. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i2.47266>
- Akmalia, R., Situmorang, M., Anggraini, A., Rafsanjani, A., Tanjung, A., & Hasibuan, E. (2023). Penerapan pembelajaran berbasis budaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di SMP swasta Pahlawan Nasional. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3878–3885. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6373>
- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 152–155. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.900>
- Amiruddin, A. Z., Ab. Halim, Z., & Zainuddin, N. (2020). Kesiapan Pelajar Generasi Z di Universiti Malaysia Kelantan dalam Pembelajaran Teradun Bahasa Arab dalam Era IR4.0: Readiness of Generation Z Students at University Malaysia Kelantan for Arabic Blended Learning in the Era of IR4.0. *‘Abqari Journal*, 22(1), 86–95. <https://doi.org/10.33102/abqari.vol22no1.281>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Astuti, Y. T., Lestari, W., & Cahyono, A. (2021). Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Tari Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 21(1), 101–110. <https://doi.org/10.31599/jki.v21i1.445>
- Ayu, N. M. (2022). Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 93–97. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i1.5909>
- Dharma, S., Latief, M., Perdana, S., Jayadie, A., & Asri, M. (2025). Pengembangan Website Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Kesehatan Siswa. *Epistema*, 6(1), 18–30. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.82451>
- Fachmi, N. M., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Model Inquiry Learning Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1646–1652. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5558>
- Fakhira, D., & Pamungkas, J. (2023). Implementasi PERDA Gubernur DIY Nomor 5 Tahun 2011 pada Pembelajaran Seni PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7638–7648. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4603>



- Hamijaya, G., & Ida, I. (2024). Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap investment intention generasi Z. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan*, 8(1), 254–266. <https://doi.org/10.24912/jmbk.v8i1.28429>
- Hardyanti, W., Nafiatur Rosyida, H., & Yuania Fadila Mas'udi, S. (2023). Pelatihan Public Speaking Sebagai Modal Penguatan Kompetensi Dakwah Bagi Generasi Zillennial. *Jurnal Al Basirah*, 3(1), 52–61. <https://doi.org/10.58326/jab.v3i1.60>
- Imaniyati, P. (2022). *Peran Guru Dalam Pengajaran di Abad ke-21*. Thesis Commons. <https://doi.org/10.31237/osf.io/ytzbm>
- Irhandayaningsih, A. (2018). Pelestarian Kesenian Tradisional sebagai Upaya dalam Menumbuhkan Kecintaan Budaya Lokal di Masyarakat Jurang Blimbing Tembalang. *Anuva*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.19-27>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (n.d.). *Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*. Februari 2025. https://bpmmpkaltara.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2025/02/nasmik-deep-learning-2025-full_10-feb.pdf
- Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Mariati, P., Asmarani, R., Sunanto, S., & Hardiningrum, A. (2021). Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5783–5792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1741>
- Maskar, S., & Priatna, N. (2023). Penerapan Sistem Pembelajaran Berbasis Video bagi Siswa SMP pada Materi Ekspresi Aljabar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 289–301. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1972>
- Mayar, F., Fitri, R. A., Isratati, Y., Netriwinda, N., & Rupnidah, R. (2022). Analisis Pembelajaran Seni melalui Finger painting pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2795–2801. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1978>
- Muhammad Edya Rosadi & Indu Indah Purnomo. (2018). Ancang Bangun Media Pembelajaran Seni Dan Budaya Suku Banjar Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 3(2), 53–58. <https://doi.org/10.20527/jtiulm.v3i2.28>
- Muslihini, H. Y., Pranata, O. H., Nurlaela, W., & Cahyana, C. (2021). Hambatan dan tantangan proses pelestarian budaya lokal dalam konteks seni tradisi pencak silat di tasikmalaya. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 17(2), 99–108. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v17i2.37041>
- Najibulloh, I. K., & Rahmalia, L. (2024). Penerapan Teknologi Blockchain Dalam Industri Keuangan Syariah: Tantangan Dan Peluang. *J-EBI: Jurnal Ekonomi Bisnis Islam*, 3(01). <https://doi.org/10.57210/j-ebi.v3i01.295>
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi Media Sosial Dalam Pembelajaran Generasi Z. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 80–86. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.277>
- Nugraini, T., & Pamungkas, J. (2023). Eksistensi Lembaga Taman Kanak-Kanak dalam Mempertahankan Nilai Budaya di Tengah Globalisasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1087–1104. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4105>



- Patricia, C., & Utami, L. S. S. (2024). Makna Insecurity, Video Klip, dan Generasi Z. *Koneksi*, 8(1), 112–121. <https://doi.org/10.24912/kn.v8i1.27595>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Saputra, S., Nugraha, A. Y., Hakim, F. M., & Aldo, D. (2024). Multimedia Interaktif Pengenalan Kerajinan Tangan Budaya Indonesia dengan Metode MDLC. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 8(1), 106–115. <https://doi.org/10.55886/infokom.v8i1.829>
- Saragih, O., & Marpaung, R. (2024). Tantangan dan Peluang: Studi Kasus Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Mandiri Berubah Kabupaten Tapanuli Utara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 888–903. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.632>
- Sari, D. N. L. K., Soepriyanto, Y., & Fadhli, M. (2025). Pengembangan Assessment Technology Innovation untuk Mereduksi Kecurangan Akademik. *Epistema*, 6(1), 72–81. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.84636>
- Sari, P. A., & Fazda Oktavia, F. Z. (2021). Sumber Belajar Alternatif Mata Kuliah Akuntansi Bagi Mahasiswa Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(1), 11–26. <https://doi.org/10.21831/jpai.v19i1.37083>
- Shalehah, N. A. (2023). Studi Literatur: Konsep Kurikulum Merdeka pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 5(1), 70–81. <https://doi.org/10.33387/cp.v5i1.6043>
- Solihin, O., Nurhadi, Z. F., Mogot, Y., & Sovianti, R. (2022). Dampak Sex Roles Stereotypes Dan Gender Stereotyping Dalam Relasi Gender Keluarga. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 8(1), 821. <https://doi.org/10.52434/jk.v8i1.1455>
- Sugita, I. W., & Tilem Pastika, I. G. (2021). Inovasi Seni Pertunjukan Drama Gong Pada Era Digital. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 342–349. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i3.1492>
- Sumarsono, S., Sabri, I., & Suryandoko, W. (2024). Peningkatan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Pemanfaatan Multimedia Interaktif. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 2071–2075. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3712>
- Sutrisno, A. B., & Syukur, S. W. (2023). Desain Pedagogis Pembajaran Project Based Learning (PBL) dalam Pendidikan Seni STEAM. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 3(2), 130–143. <https://doi.org/10.54065/pelita.3.2.2023.386>



-
- Wahyu Mukti, M. P., & Lestari, W. (2021). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya Di Smp 1 Jekulo Kudus Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sitakara*, 6(1), 112–123. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v6i1.5292>
- Wibawanto, H., & Prihatin, R. (2023). Persepsi Peserta Didik Tentang Efektivitas Komunikasi Pembelajaran dan Selera Humor Pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(02), 13–19. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i02.1147>
- Wibowo, J. S., Februariyanti, H., & Utomo, M. S. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Gedung Bersejarah Spiegel Semarang Menggunakan Augmented Dan Virtual Reality. *Jurnal Dinamika Informatika*, 13(1), 55–62. <https://doi.org/10.35315/informatika.v13i1.8923>
- Wulan, R., Muhajir, A., & Ali, N. (2024). Model Case-Based Learning Berbasis Digital: Inovasi dalam Pendidikan di Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(1), 151. <https://doi.org/10.30998/sap.v9i1.24307>
- Yemima, K. (2021). Aplikasi Ibrani 12:5-13 sebagai Model Pendidikan Karakter Disiplin Anak Generasi Z dalam Keluarga Kristen di Era New Normal Pandemi Covid-19. *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristiani*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.33991/epigraphe.v5i1.203>
- Z, S. (2023). Implementasi Proses Pembelajaran Kooperatif Siswa Pada Pembelajaran Belajar Seni Budaya MAN 2 Pesisir Selatan. *ALACRITY: Journal of Education*, 19–32. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v3i2.161>