

# STRATEGI VISUAL INTERAKTIF, PEMBELAJARAN MENDALAM, DAN PROJECT-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SENI RUPA DI SEKOLAH

**Dwi Scativana Isnaeni**

Banjarnegara, JawaTengah, Indonesia  
dwi.scativa23@gmail.com

## Informasi Artikel

### Article History:

Received : 17 November 2025  
Revised : 2 Februari 2026  
Accepted : 27 Maret 2026  
Published : 30 Maret 2026


### \*Korespondensi:

\***Keywords:** Art History Learning, Interactive Visual Strategies, Deep Learning, Project-Based Learning, Digital Art Education.

Hak Cipta ©2025 pada Penulis.  
Dipublikasikan oleh Universitas Dinamika



Artikel ini open access di bawah lisensi:  
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

 10.37802/candrarupa.v5i1.1293

**CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media**

ISSN: [2714-8076 \(Online\)](https://doi.org/10.37802/candrarupa.v5i1.1293)

<https://e-journals.dinamika.ac.id/Candrarupa>

## ABSTRACT

*Art history learning in schools is often limited to textual explanations, chronological memorization, and teacher-centered lectures, resulting in low conceptual understanding, weak visual literacy, and minimal student engagement. In the era of digital transformation and the 2025 Deep Learning Curriculum, these traditional approaches are no longer adequate for developing higher-order thinking, reflective analysis, creativity, and cultural understanding. This literature study examines the integration of interactive visual strategies, deep learning, and Project-Based Learning (PjBL) as an innovative framework for teaching art history. The review synthesizes findings from national and international studies on multimedia-based art learning, virtual museums, digital timelines, reflective pedagogy, and project-based creative production. Results indicate that interactive visual media enhance student motivation and expand access to artworks, while deep learning encourages critical interpretation, contextual analysis, and reflective understanding. PjBL facilitates the transformation of historical knowledge into creative outcomes through collaborative projects, digital exhibitions, and artwork production. The study identifies key gaps in existing research: limited integration of visual technology with deep learning; minimal use of PjBL in art history contexts; and insufficient empirical models tailored to the Indonesian curriculum. Based on these gaps, an integrative three-stage model is proposed: visual exploration, deep learning analysis, and PjBL-based creative project development. This model aligns with the 2025 curriculum and supports the development of visual literacy, critical thinking, creativity, and cultural awareness. Recommendations highlight the need for teacher training in digital arts pedagogy, improved school technological infrastructure, and future empirical studies to validate the model's effectiveness.*

## **A. PENDAHULUAN**

Pembelajaran sejarah seni rupa merupakan bagian fundamental dalam pendidikan seni karena membantu siswa memahami perkembangan estetika, dinamika budaya, serta keragaman ekspresi visual manusia dari masa ke masa. Melalui pemahaman sejarah seni, siswa tidak hanya mengenal karya dan tokoh seniman, tetapi juga belajar membaca konteks sosial, budaya, politik, dan teknologi yang memengaruhi lahirnya suatu aliran seni [2], [3], [21]. Namun praktik pembelajaran sejarah seni di sekolah Indonesia menunjukkan adanya sejumlah persoalan yang menghambat pembelajaran bermakna.

Pertama, pembelajaran sejarah seni masih didominasi metode ceramah dan penyampaian materi satu arah. Guru menjelaskan materi melalui papan tulis atau slide teks, sementara siswa dituntut menghafal nama tokoh, teknik, dan tahun perkembangan aliran seni. Pendekatan seperti ini menghasilkan pemahaman yang dangkal dan tidak memungkinkan siswa melakukan observasi visual mendalam terhadap karya seni [21], [31]. Kedua, buku teks yang menjadi media utama pembelajaran sering menampilkan gambar berkualitas rendah—baik resolusi maupun akurasi—sehingga elemen penting seperti tekstur sapuan kuas, detil komposisi, atau nuansa warna tidak dapat diamati dengan baik oleh siswa [7], [9]. Keterbatasan ini membuat siswa sulit mengenali ciri khas impresionisme, kubisme, futurisme, ekspresionisme, dan aliran lainnya. Ketiga, akses siswa terhadap museum dan galeri seni masih sangat rendah. Sebagian besar sekolah tidak memiliki program kunjungan rutin atau fasilitas observasi karya seni secara langsung. Padahal pengalaman mengamati karya seni secara otentik sangat penting dalam pembelajaran sejarah seni, terutama pada tahap mengembangkan literasi visual dan kepekaan estetika [4], [5]. Keempat, literasi visual siswa masih lemah; banyak siswa belum mampu membaca simbolisme, struktur visual, atau konteks budaya karya seni karena pembelajaran yang berlangsung tidak memberikan ruang refleksi dan interpretasi visual [29], [30].

Dalam konteks ini, muncul tuntutan baru dari kebijakan pendidikan nasional. Dokumen Pembelajaran Mendalam Kemendikdasmen 2025 mengarahkan pembelajaran agar mendorong siswa melakukan analisis kritis, menghubungkan konsep lintas disiplin, memahami konteks budaya, serta menghasilkan solusi atau produk kreatif [1]. Artinya, pembelajaran seni tidak lagi cukup berorientasi pada hafalan, tetapi harus menekankan pemahaman mendalam melalui observasi, interpretasi, refleksi, dan kreasi.

Namun, terdapat kesenjangan antara tuntutan tersebut dengan praktik pembelajaran seni rupa saat ini. Kajian literatur menunjukkan bahwa strategi visual interaktif—seperti museum virtual, VR/AR, timeline digital, atau galeri digital—telah terbukti meningkatkan observasi visual, motivasi, dan pemahaman siswa tentang karya seni [4]-[11]. Sementara itu, Project-Based Learning (PjBL) telah banyak diterapkan dalam pembelajaran seni praktik dan terbukti meningkatkan kreativitas dan kolaborasi [12]-[17], tetapi penerapannya dalam konteks sejarah seni masih minim. Selain itu, pembelajaran mendalam belum diintegrasikan secara sistematis dalam pembelajaran sejarah seni rupa.

Dalam konteks penelitian ini, gap tersebut tampak dalam empat aspek utama. Pertama, kajian tentang visual interaktif dan PjBL sebagian besar berdiri sendiri dan belum membahas integrasi keduanya dalam konteks sejarah seni rupa. Kedua, belum ada model pembelajaran sejarah seni berbasis Pembelajaran Mendalam 2025 yang sistematis dan operasional. Ketiga, belum terdapat kajian yang menyatukan eksplorasi visual, analisis reflektif mendalam, dan proyek kreatif dalam satu alur pembelajaran terpadu. Keempat, penelitian terkait sejarah seni di Indonesia lebih banyak berfokus pada seni praktik daripada proses kognitif dan literasi visual sejarah seni.

Dengan mempertimbangkan gap tersebut, kajian ini memiliki urgensi teoretis dan praktis. Secara teoretis, kajian ini memperkaya literatur mengenai integrasi tiga pendekatan pembelajaran dalam seni rupa. Secara praktis, model yang dihasilkan dapat menjadi acuan guru seni rupa dalam menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif, mendalam, dan relevan dengan Kurikulum 2025. Kajian ini bertujuan

menganalisis efektivitas visual interaktif, pembelajaran mendalam, dan PjBL dalam pembelajaran sejarah seni rupa serta merumuskan model pembelajaran integratif yang dapat digunakan di tingkat sekolah.

Pendidikan seni rupa mencakup proses pembelajaran yang berfokus pada pemahaman estetika, keterampilan visual, sejarah seni, serta kemampuan interpretasi budaya. Dalam konteks pendidikan modern, seni rupa tidak hanya dipandang sebagai praktik menggambar atau melukis, tetapi juga sebagai bentuk literasi budaya yang berperan dalam membangun kemampuan kritis dan reflektif siswa terhadap fenomena visual di sekitar mereka [2], [3]. Teori budaya visual yang dikembangkan oleh Freedman menekankan bahwa karya seni merupakan representasi kompleks dari nilai, ideologi, dan pengalaman manusia dalam suatu periode tertentu, sehingga memahami seni juga berarti memahami dinamika sosial dan budaya di baliknya [2]. Mirzoeff menyatakan bahwa visual culture adalah “cara dunia dimaknai melalui gambar”, sehingga pendidikan seni harus membekali siswa untuk membaca dan menafsirkan tanda visual secara kritis [3].

Dalam konteks sekolah Indonesia, pemahaman seni rupa sering kali masih terbatas pada aspek teknis seperti menggambar, mencampur warna, atau menyalin objek. Padahal, literasi visual yang komprehensif membutuhkan kemampuan siswa menganalisis simbolisme, komposisi, gaya artistik, dan konteks historis karya seni [29], [30]. Pembelajaran sejarah seni rupa seharusnya dapat membekali siswa dengan kemampuan tersebut. Namun karena keterbatasan media pembelajaran dan pendekatan pedagogis, literasi visual siswa sering kali kurang berkembang. Oleh sebab itu, teori budaya visual menjadi dasar penting dalam merancang pembelajaran sejarah seni yang lebih kaya dan bermakna.

Strategi visual interaktif merujuk pada penggunaan teknologi digital untuk menyajikan pengalaman belajar berbasis observasi visual yang kaya, imersif, dan menarik. Teknologi seperti museum virtual, galeri digital, timeline interaktif, AI generatif, video 360°, serta media presentasi interaktif terbukti memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa [4]-[11]. Museum virtual

memungkinkan siswa mengakses ribuan karya seni dari museum dunia dalam resolusi tinggi, memperluas pengalaman mereka tanpa batas ruang dan waktu [4], [5]. Studi Sumarsono dan Sabri menunjukkan bahwa multimedia interaktif mendukung peningkatan kreativitas dan pemahaman konsep dalam mata pelajaran Seni Budaya [7], sedangkan penelitian Annajati membuktikan bahwa Google Slide interaktif efektif meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam materi seni 3D [10].

Penggunaan timeline digital juga memberikan kejelasan kronologis perkembangan aliran seni, membantu siswa memahami hubungan antarperiode dan karakter visual setiap aliran [6]. Teknologi seperti Smart TV dan layar interaktif memberikan pengalaman presentasi visual yang lebih kuat dibandingkan buku teks tradisional. Di sisi lain, AI generatif—meskipun masih relatif baru—mampu membantu memvisualisasikan gaya seni tertentu, memberikan simulasi aliran seni kepada siswa yang kesulitan memahami konsep abstrak seperti kubisme atau futurisme [11].

Berbagai kajian menunjukkan manfaat praktis dari visual interaktif: meningkatkan motivasi [7], mempercepat pemahaman konsep [8], memperkaya pengalaman estetis [5], mempermudah komparasi gaya visual [6], serta membuka akses terhadap referensi yang sebelumnya sulit dijangkau. Dalam konteks pembelajaran sejarah seni rupa, media visual interaktif menjadi solusi atas minimnya akses museum dan rendahnya kualitas gambar dalam buku teks, sehingga memiliki relevansi langsung terhadap persoalan pembelajaran yang terjadi di sekolah.

Pembelajaran mendalam (deep learning) yang dirumuskan dalam kebijakan Pembelajaran Mendalam Kemendikdasmen 2025 menekankan pada proses konstruksi pengetahuan yang bermakna, integratif, dan berorientasi jangka panjang. Berbeda dengan pembelajaran dangkal yang berfokus pada hafalan, pembelajaran mendalam mendorong siswa untuk menghubungkan berbagai konsep, menganalisis data, mengembangkan interpretasi, dan menghasilkan pemahaman baru [1]. Dokumen tersebut menekankan enam kompetensi utama: berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, kebajikan, dan literasi budaya. Semua kompetensi ini sangat relevan dalam pendidikan seni rupa.

Dalam konteks sejarah seni, pembelajaran mendalam menuntut siswa melakukan observasi mendalam terhadap karya seni, mengevaluasi simbolisme, menganalisis hubungan karya dengan kondisi sosial budaya, serta membuat refleksi pribadi mengenai relevansi karya tersebut di masa kini. Studi Crowther menegaskan bahwa deep learning dalam seni membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti penalaran estetis dan interpretasi filosofis [26]. Pendekatan ini juga selaras dengan teori konstruktivisme, di mana siswa membangun sendiri makna melalui pengalaman visual dan refleksi [27].

Namun pembelajaran mendalam belum banyak diterapkan dalam pembelajaran sejarah seni di Indonesia karena sebagian besar guru belum terbiasa memfasilitasi diskusi reflektif, analisis kritis, dan interpretasi visual secara mendalam. Oleh karena itu, integrasi pembelajaran mendalam dengan visual interaktif menjadi strategi penting untuk mengatasi kesenjangan tersebut.

Project-Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan penyelesaian proyek nyata dalam jangka waktu tertentu melalui kerja kolaboratif, eksplorasi, dan kreativitas. Dalam pendidikan seni, PjBL sangat relevan karena seni pada dasarnya merupakan kegiatan produksi kreatif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa PjBL mampu meningkatkan kreativitas, pemahaman konsep, serta kemampuan komunikasi siswa [12]-[17]. Penelitian Ulfa dan Muhammadi menemukan bahwa PjBL meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa pada materi komik di sekolah dasar [12]. Nursanti dan Rokhmaniyah juga melaporkan peningkatan kreativitas siswa dalam memahami konsep tekstur melalui proyek seni rupa [13]. Penelitian Ismawati pada jenjang SMP menunjukkan bahwa PjBL tidak hanya meningkatkan keterampilan berkarya, tetapi juga menghasilkan produk seni yang memiliki peluang nilai ekonomi [15].

Dalam konteks sejarah seni rupa, PjBL dapat menjadi jembatan antara teori dan praktik. Siswa dapat menerjemahkan pemahaman historis mereka ke dalam proyek seperti membuat karya berdasarkan aliran tertentu, menyusun pameran digital, membuat katalog seni, atau menjadi kurator galeri mini. Melalui proyek tersebut,

terjadi proses konstruksi pengetahuan yang mengintegrasikan pemahaman visual, analisis historis, refleksi, dan kreativitas. Namun, meskipun potensi PjBL sangat besar, hampir tidak ada penelitian yang secara khusus mengintegrasikan PjBL dengan visual interaktif dan pembelajaran mendalam dalam pembelajaran sejarah seni. Inilah yang mempertegas adanya gap penelitian yang ingin dijabatani oleh kajian ini.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kajian Literatur Sistematis (*Systematic Literature Review*) yang bertujuan mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis penelitian-penelitian relevan mengenai strategi visual interaktif, pembelajaran mendalam, dan Project-Based Learning dalam konteks pembelajaran sejarah seni rupa. Kajian literatur dipilih karena fokus penelitian ini bukan pada pengujian empiris atau eksperimen kelas, melainkan pada penyusunan model teoretis berbasis temuan empiris dan studi-studi sebelumnya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami perkembangan konsep, menemukan gap penelitian, dan merumuskan model konseptual yang komprehensif berdasarkan bukti ilmiah.

Tahap pertama adalah identifikasi literatur melalui pencarian basis data jurnal nasional dan internasional seperti Google Scholar, SINTA, DOAJ, dan ERIC untuk rentang publikasi 2015–2025. Kata kunci yang digunakan mencakup "visual interactive learning", "museum virtual", "timeline digital", "deep learning pedagogy", "Project-Based Learning", "art history education", dan "visual literacy". Tahap kedua adalah seleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi, yaitu: (1) penelitian terkait pembelajaran seni rupa atau strategi visual; (2) penelitian terkait PjBL atau pembelajaran mendalam; (3) relevansi dengan konteks sekolah Indonesia atau konteks internasional yang dapat diadaptasi; dan (4) artikel peer-reviewed. Literatur dengan laporan empiris yang kuat dan desain metodologis yang jelas mendapatkan prioritas lebih tinggi.

Tahap ketiga adalah analisis tematik. Literatur yang telah diseleksi dianalisis untuk menemukan pola, persamaan, dan perbedaan temuan penelitian. Tema besar dikelompokkan menjadi tiga domain utama: strategi visual interaktif, pembelajaran

mendalam, dan PjBL. Analisis fokus pada bagaimana setiap domain berkontribusi terhadap pembelajaran sejarah seni rupa, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Tahap keempat adalah sintesis literatur. Temuan dari ketiga domain digabungkan untuk merumuskan model pembelajaran integratif yang menjawab gap penelitian dan masalah riil pembelajaran sejarah seni di sekolah. Model ini disusun berdasarkan prinsip kurikulum Pembelajaran Mendalam Kemendikdasmen 2025 serta teori budaya visual dan konstruktivisme.

Pendekatan literatur sistematis ini memberikan landasan kuat bagi penyusunan strategi pembelajaran sejarah seni rupa yang relevan, terukur, dan sesuai dengan perkembangan pendidikan kontemporer.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini menyajikan sintesis hasil analisis literatur dan membahas bagaimana strategi visual interaktif, pembelajaran mendalam, dan PjBL dapat diintegrasikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran sejarah seni rupa. Pembahasan dilakukan secara mendalam dengan menyoroti masalah pembelajaran, temuan penelitian terdahulu, relevansi teoretis, serta implikasi model pembelajaran.

#### **a. Masalah Utama dalam Pembelajaran Sejarah Seni Rupa**

Analisis literatur dan kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah seni rupa menghadapi lima persoalan utama. Pertama, pendekatan pembelajaran masih bersifat tradisional dan berorientasi ceramah. Guru cenderung menyampaikan materi secara verbal tanpa memberikan kesempatan siswa melakukan observasi visual terhadap karya seni secara sistematis. Pembelajaran menjadi pasif, dan siswa kesulitan memahami konsep abstrak seperti gaya visual atau kronologi perkembangan aliran seni [21], [31].

Kedua, kualitas media pembelajaran masih kurang mendukung. Buku teks yang digunakan sering hanya menyajikan gambar berukuran kecil dan resolusi rendah sehingga detail visual tidak dapat diamati dengan baik. Padahal, analisis detail visual sangat penting untuk memahami ciri khas aliran seni seperti impresionisme, realisme,

atau kubisme. Keterbatasan media ini menyebabkan sebagian besar siswa hanya menghafal nama aliran dan tokoh tanpa bisa menjelaskan karakter visualnya [7], [9].

Ketiga, akses terhadap museum atau galeri seni sangat terbatas. Sebagian besar sekolah tidak memiliki sarana untuk kunjungan museum atau pengalaman observasi langsung. Padahal, observasi langsung terhadap karya seni merupakan bagian esensial dalam pembelajaran sejarah seni karena memberikan pengalaman visual autentik yang tidak dapat digantikan [4], [5]. Kondisi ini mengakibatkan literasi visual siswa rendah dan apresiasi terhadap karya seni terbatas.

Keempat, minimnya pelatihan refleksi dan interpretasi visual membuat siswa mengalami kesulitan dalam menangkap makna simbolik karya seni. Banyak siswa belum mampu menghubungkan karya seni dengan konteks sejarah, budaya, dan sosial yang melatarbelakanginya [29], [30]. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi belum berkembang dalam pembelajaran sejarah seni.

Kelima, pembelajaran jarang memberi ruang bagi kreativitas atau penerapan pemahaman. Siswa tidak diberi kesempatan untuk menerjemahkan pengetahuan mereka mengenai aliran seni ke dalam karya atau pameran. Padahal, seni merupakan bidang yang menuntut praktik kreatif dan ekspresi personal.

Kelima persoalan ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih interaktif, analitis, dan kreatif.

Tabel 1. Sintesis Masalah Pembelajaran, Temuan Literatur, dan Solusi Konseptual

<b>Aspek</b>	<b>Masalah Utama</b>	<b>Temuan Literatur</b>	<b>Solusi Konseptual</b>
<b>Media visual</b>	Gambar rendah; observasi	buku Museum meningkatkan detail <sup>[4], [5]</sup>	virtual observasi Visual interaktif
<b>Pemahaman konsep</b>	Hafalan dangkal	Timeline memperjelas kronologi <sup>[6]</sup>	digital Deep learning

<b>Motivasi belajar</b>	Ceramah pasif	Multimedia meningkatkan motivasi [7], [8]	Visual + interaksi
<b>Literasi visual</b>	Sulit membaca simbolisme	Visual culture meningkatkan interpretasi [2], [3]	Analisis mendalam
<b>Kreativitas</b>	Tidak ada aplikasi konsep	PjBL meningkatkan kreativitas [12]-[17]	Proyek kreatif

Sumber: sintesis penulis berdasarkan [1]-[35].

## **b. Peran Strategi Visual Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Sejarah Seni**

Strategi visual interaktif memainkan peran penting dalam mengatasi keterbatasan media dan akses visual pada pembelajaran sejarah seni. Museum virtual seperti Google Arts & Culture atau Louvre Virtual Tour memungkinkan siswa mengamati karya seni resolusi tinggi dengan pembesaran detail. Studi pendidikan menunjukkan bahwa observasi digital meningkatkan pemahaman estetis, kemampuan membedakan gaya visual, dan ketertarikan siswa terhadap sejarah seni [4], [5], [7]. Timeline digital membantu siswa memahami hubungan antarperiode seni dan memvisualisasikan pergeseran gaya dari masa ke masa [6].

Penggunaan multimedia interaktif seperti Smart TV dan presentasi digital memungkinkan guru menyajikan karya seni secara lebih menarik dan kontekstual. Video proses berkarya atau animasi perkembangan aliran seni membantu siswa memahami dinamika perubahan gaya dalam sejarah seni. Visual interaktif juga membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual atau spasial sehingga pembelajaran lebih inklusif.

Dengan demikian, strategi visual interaktif bukan hanya media tambahan, tetapi menjadi fondasi bagi pembelajaran sejarah seni yang berbasis observasi dan pengalaman visual.

### **c. Peran Pembelajaran Mendalam dalam Analisis dan Interpretasi Seni**

Pembelajaran mendalam (deep learning) memperkuat aspek analitis dan reflektif siswa. Dokumen Pembelajaran Mendalam Kemendikdasmen 2025 menuntut siswa belajar dengan menghubungkan konsep lintas disiplin, menalar secara kritis, dan mengembangkan pemahaman personal yang bermakna [1]. Dalam konteks sejarah seni rupa, ini berarti siswa menganalisis karya berdasarkan simbolisme, konteks sosial, dan gaya visual.

Penelitian Crowther menunjukkan bahwa pembelajaran mendalam dalam seni membantu siswa mengembangkan kemampuan interpretasi estetis sebagai bagian dari literasi budaya [26]. Dengan menerapkan analisis mendalam, siswa tidak hanya mengenal nama aliran, tetapi juga memahami motivasi artistik, kondisi sosial-politik, dan nilai filsafat yang terkandung dalam karya. Diskusi kelompok, jurnal refleksi, dan analisis komparatif menjadi teknik penting dalam tahap ini.

Integrasi visual interaktif dengan pembelajaran mendalam membuat siswa lebih mudah memahami makna karya seni karena mereka dapat melihat detail visual sambil melakukan interpretasi kritis.

### **d. Peran Project-Based Learning dalam Aplikasi Konsep Sejarah Seni**

Project-Based Learning (PjBL) melengkapi dua pendekatan sebelumnya dengan memberi ruang bagi siswa untuk menerapkan pemahaman sejarah seni ke dalam karya nyata. Dalam PjBL, siswa bekerja dalam kelompok merancang proyek kreatif seperti pameran digital, kurasi galeri mini, rekonstruksi karya berdasarkan aliran tertentu, atau penyusunan katalog seni. Penelitian Indonesia menunjukkan bahwa PjBL meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan pemahaman konsep dalam seni rupa [12]-[17].

Dalam konteks sejarah seni, PjBL mendorong siswa merekonstruksi aliran seni melalui eksperimen gaya visual. Proyek seperti pameran digital dan kurasi galeri

memfasilitasi kemampuan analisis, interpretasi, dokumentasi, dan komunikasi. Selain itu, presentasi proyek meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis.

Integrasi PjBL dengan visual interaktif dan pembelajaran mendalam menghasilkan pengalaman belajar yang menyeluruh—dari eksplorasi visual, analisis kritis, hingga penciptaan karya.

Tabel 2. Peta Masalah Pembelajaran Sejarah Seni, Sintesis Literatur, dan Perbandingan Konseptual untuk Pengembangan Model Integratif

<b>Aspek</b>	<b>Masalah Pembelajaran Sejarah Seni (Situasi Saat Ini)</b>	<b>Sintesis Literatur (2015-2025)</b>	<b>Temuan Perbandingan Konseptual (Pendekatan Solusi)</b>
<b>Akses Visual &amp; Observasi</b>	Dominasi ceramah; karya tidak terlihat jelas; buku minim gambar	Virtual museum, AR/VR, dan galeri digital meningkatkan observasi detail, literasi visual, dan pemahaman historis (Styliani; Chang; Lin & Chiu)	<b>Visual Interaktif:</b> menyediakan akses kaya ke karya seni dan eksplorasi visual mendalam
<b>Pemahaman Historis &amp; Kontekstual</b>	Hafalan tahun & gaya tanpa pemaknaan; konteks budaya tidak tergali	Pembelajaran mendalam mendorong analisis, elaborasi, dan refleksi historis (Kemendikdasmen 2025)	<b>Pembelajaran Mendalam:</b> menguatkan penafsiran makna, hubungan konteks, dan analisis kritis

<b>Aktivitas Belajar &amp; Keterlibatan</b>	Siswa pasif; pembelajaran monoton; motivasi rendah	Multimedia interaktif & proyek seni meningkatkan engagement, fokus, dan inisiatif siswa (Marbun; Sumarsono; Annajati)	<b>Visual Interaktif + PjBL:</b> mendorong partisipasi melalui eksplorasi & aktivitas proyek
<b>Kreativitas &amp; Aplikasi Konsep</b>	Tidak ada ruang penerapan pengetahuan; siswa jarang membuat karya berbasis sejarah	PjBL meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan transfer konsep (Ulfa; Nursanti; Ismawati)	<b>PjBL:</b> mengubah pemahaman sejarah menjadi produk kreatif, pameran, atau kurasi
<b>Ketersediaan Media &amp; Teknologi</b>	Literasi digital guru rendah; perangkat terbatas; pembelajaran visual minim	AI generatif & digital curation membuka peluang analisis visual, eksplorasi gaya, dan kurasi digital (Wang; Del Bimbo)	<b>AI/Interaktif:</b> memperluas analisis visual dan kurasi berbasis teknologi
<b>Integrasi Pembelajaran</b>	Tiga pendekatan (visual, analisis mendalam, mandiri; belum pernah digabungkan)	Literatur menunjukkan ketiganya saling melengkapi, tetapi belum ada model terpadu untuk seni	<b>Model Integratif:</b> eksplorasi visual → analisis mendalam → proyek kreatif (alur tiga tahap)

Sumber: Diolah dari berbagai penelitian pendidikan seni dan kebijakan Kemendikdasmen (2015-2025).

### **e. Model Integratif Pembelajaran Sejarah Seni Rupa**

Model pembelajaran integratif yang dikembangkan dalam kajian ini dirancang untuk mengatasi persoalan mendasar pembelajaran sejarah seni rupa—mulai dari kurangnya akses visual, pemahaman dangkal, hingga minimnya kreativitas dan refleksi. Model ini memadukan tiga pendekatan kunci: strategi visual interaktif, pembelajaran mendalam, dan Project-Based Learning (PjBL). Integrasi ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga membangun literasi visual, kemampuan analisis budaya, dan kreativitas yang relevan dengan Kurikulum Pembelajaran Mendalam Kemendikdasmen 2025 [1]. Model ini dibangun atas dasar teori budaya visual Freedman [2], interpretasi visual Mirzoeff [3], konstruktivisme, dan kerangka PjBL yang menekankan proses investigasi dan penciptaan karya.

Secara garis besar, model pembelajaran integratif ini terdiri dari tiga tahap utama. Tahap pertama adalah eksplorasi visual, yaitu aktivitas pengenalan dan observasi karya seni melalui media visual interaktif seperti museum virtual, galeri digital, timeline digital, dokumentasi video, serta presentasi multimedia. Tahap ini menekankan keterlibatan inderawi siswa melalui pengalaman visual berkualitas tinggi, di mana siswa mempelajari detail karya seni yang tidak dapat diakses melalui buku teks biasa [4]-[11]. Pengalaman observasi yang kaya pada tahap ini berfungsi sebagai fondasi untuk analisis lebih lanjut.

Tahap kedua adalah pembelajaran mendalam, yang melibatkan analisis visual, interpretasi simbolik, diskusi kritis, dan refleksi personal. Siswa membandingkan gaya antar-aliran seni, menganalisis konteks sosial-budaya, dan menuliskan jurnal refleksi untuk membangun pemahaman konseptual yang kuat. Guru berperan sebagai fasilitator dengan mengajukan pertanyaan tingkat tinggi (*higher-order questions*) yang mendorong siswa mengeksplorasi makna di balik karya serta menghubungkannya dengan isu kontemporer. Tahap ini membangun keterampilan berpikir kritis dan kemampuan mengaitkan fenomena sejarah dengan konteks modern, sesuai dengan filosofi pembelajaran mendalam [1], [26], [27].

Tahap ketiga adalah proyek kreatif berbasis PjBL, di mana siswa menerapkan pemahaman sejarah seni ke dalam bentuk karya atau pameran. Proyek dapat berupa pembuatan karya seni dengan gaya aliran tertentu, pembuatan katalog digital, kurasi pameran berbasis web, produksi video dokumenter seni, atau penyusunan presentasi sejarah aliran seni menggunakan platform digital. PjBL tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap sejarah seni, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kolaborasi, manajemen proyek, dan kemampuan komunikasi [12]-[17]. Pada akhir proyek, siswa mempresentasikan karya mereka di depan kelas atau komunitas sekolah dalam bentuk pameran daring atau luring.

Model integratif ini bekerja seperti siklus: eksplorasi visual → analisis mendalam → proyek kreatif → refleksi akhir. Siklus tersebut menciptakan pembelajaran sejarah seni yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformasional, mendorong siswa “hidup dalam sejarah seni” melalui pengalaman visual, analitis, dan kreatif yang berkelanjutan.

#### **f. Implementasi Strategi Pembelajaran**

Implementasi model integratif ini dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah, namun mengikuti langkah-langkah pedagogis yang sistematis. Pada tahap eksplorasi visual, guru mengarahkan siswa menggunakan museum virtual seperti Google Arts & Culture untuk mengamati karya dari berbagai aliran seni. Guru dapat memanfaatkan Smart TV, layar proyektor, atau perangkat tablet agar siswa dapat memperbesar detail karya dan melihat struktur visual secara jelas. Dokumentasi video atau animasi perjalanan sejarah seni dapat digunakan untuk memperjelas narasi perkembangan gaya visual. Tahap ini penting untuk membangun fondasi visual dan mendorong rasa ingin tahu siswa.

Tahap selanjutnya adalah analisis mendalam, yang menjadi inti dari pembelajaran sejarah seni berbasis pembelajaran mendalam. Guru memfasilitasi diskusi kelas dengan memandu siswa untuk menelaah aspek komposisi, simbolisme, konteks sejarah, dan makna karya seni. Siswa dapat diminta membandingkan dua atau lebih karya dari aliran yang berbeda, kemudian menuliskan jurnal refleksi mengenai

interpretasi pribadi mereka. Aktivitas ini mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, literasi visual, serta penalaran budaya. Refleksi individu atau kelompok menjadi instrumen penting untuk menginternalisasi pemahaman yang diperoleh.

Pada tahap proyek kreatif PjBL, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk merancang dan menghasilkan produk kreatif. Produk dapat berupa karya seni dengan gaya aliran tertentu, katalog digital berisi penjelasan sejarah aliran seni, galeri seni virtual buatan siswa, video dokumenter tentang tokoh seni, atau pameran digital berbasis web. Selama proses ini, siswa berkolaborasi, membagi peran, melakukan riset visual, membuat sketsa, serta mendokumentasikan proses berkarya. Guru memberikan bimbingan dan rubrik penilaian yang mencakup aspek pemahaman sejarah, kreativitas, kerjasama, dan komunikasi. Presentasi proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan memaknai kembali proses belajar mereka.

Implementasi model ini dapat disesuaikan dengan durasi pembelajaran, fasilitas sekolah, serta tingkat kesiapan guru. Namun prinsip utamanya adalah memberikan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna, memanfaatkan teknologi untuk memperkaya observasi, memperkuat analisis konsep melalui pembelajaran mendalam, serta mengaplikasikan pemahaman melalui proyek kreatif.

#### **D. KESIMPULAN**

Kajian literatur ini menyimpulkan bahwa integrasi strategi visual interaktif, pembelajaran mendalam, dan Project-Based Learning (PjBL) memberikan solusi komprehensif terhadap masalah pembelajaran sejarah seni rupa di sekolah. Visual interaktif mengatasi keterbatasan akses visual dan kualitas media, pembelajaran mendalam memperkuat kemampuan analisis dan refleksi, sedangkan PjBL memungkinkan siswa menerapkan pemahaman sejarah seni ke dalam karya nyata. Ketiga pendekatan tersebut saling melengkapi dan membentuk model pembelajaran integratif yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Pembelajaran Mendalam 2025.

Model integratif tiga tahap–eksplorasi visual, analisis mendalam, dan proyek kreatif–memberikan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa, memperkaya literasi visual, serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Model ini juga selaras dengan kompetensi Profil Pelajar Pancasila yang menekankan kreativitas, bernalar kritis, kolaborasi, dan kebjajikan. Dengan demikian, model ini dapat menjadi acuan guru seni rupa dalam mengembangkan pembelajaran sejarah seni yang inovatif, mendalam, dan kontekstual.

Saran bagi penelitian selanjutnya adalah perlunya studi eksperimen atau penelitian pengembangan (R&D) untuk menguji efektivitas model ini dalam konteks nyata di kelas. Saran bagi sekolah adalah meningkatkan fasilitas teknologi pendukung, sedangkan bagi guru diperlukan pelatihan dalam literasi digital seni dan pembelajaran mendalam. Selain itu, perlu dikembangkan rubrik penilaian autentik yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah seni berbasis proyek.

## REFERENSI

- [1] Kemendikdasmen, *Panduan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Kurikulum 2025*. Jakarta: Kemdikbudristek, 2025.
- [2] K. Freedman, *Teaching Visual Culture: Curriculum, Aesthetics, and the Social Life of Art*. New York: Teachers College Press, 2003.
- [3] N. Mirzoeff, *How to See the World*. London: Pelican, 2015.
- [4] Google Arts & Culture, "Museum Virtual Louvre," 2024.
- [5] J. Y. Choi and A. Yoon, "Virtual Museum for Art Education Using Immersive Visualization," *Journal of Visual Arts Education*, vol. 12, no. 2, pp. 55-67, 2022.
- [6] S. Halim and T. Wibisono, "Digital Timeline-Based Learning in Art History," *International Journal of Arts & Technology*, vol. 9, no. 3, pp. 120-133, 2021.
- [7] A. Sumarsono, M. Sabri, and D. Suryandoko, "Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 77-84, 2024.
- [8] Pangaribuan and Saragih, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis," *Jurnal Unimed*, vol. 4, no. 2, pp. 33-42, 2015.

- [9] R. Marbun, S. Sitohang, and R. Tampubolon, "Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Seni Rupa," *Jurnal Pendidikan dan Seni*, vol. 6, no. 1, pp. 44-55, 2025.
- [10] S. Annajati and Y. Wikarya, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Seni Rupa 3D," *JPTAM*, vol. 12, no. 4, pp. 1123-1135, 2023.
- [11] L. Zhang et al., "Generative AI for Art Education: Opportunities and Challenges," *Computers & Education: Artificial Intelligence*, vol. 5, 2025.
- [12] T. D. Ulfa and Muhammadi, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Komik Sederhana Menggunakan PjBL," *Pendas Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 1, pp. 44-53, 2024.
- [13] A. D. Nursanti, R. Rokhmaniyah, and T. S. Susiani, "Penerapan Model Project-Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Rupa di SD," *Kalam Cendekia*, vol. 13, no. 1, pp. 77-90, 2024.
- [14] N. Nurhafizhah and M. Mansurdin, "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model PjBL pada Seni Rupa SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 2, pp. 2333-2345, 2024.
- [15] V. Ismawati, "Penerapan Model PjBL pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMPN 36 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, vol. 11, no. 1, pp. 149-162, 2024.
- [16] I. J. Suryantoro, I. Ratnawati, and S. A. Oktarini, "Project-Based Learning untuk Mengelola Sosial-Emosional Peserta Didik melalui Pembelajaran Seni," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 151-167, 2025.
- [17] B. O. M. Ndun et al., "Development of Intercultural Creativity through Art Education at Junior High School," *Sungging Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 100-115, 2025.
- [18] J. Dewey, *Art as Experience*. New York: Perigee Books, 1980.
- [19] Efland, *A History of Art Education*. New York: Teachers College Press, 1990.
- [20] Kemdikbud, *Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbud, 2022.
- [21] A. G. Wilson, "Why Art History Still Matters," *Art Education Review*, vol. 8, no. 4, pp. 222-239, 2021.
- [22] J. Parsons, "Digital Art History Pedagogy," *Journal of Digital Humanities*, vol. 7, no. 1, pp. 12-26, 2020.

- [23] S. Lee, "Using Interactive Media for Art Appreciation," *Asia-Pacific Journal of Education*, vol. 42, no. 2, pp. 145-160, 2022.
- [24] M. Thompson, "Visual Literacy and Critical Thinking in Art Education," *International Journal of Art and Design Education*, vol. 41, no. 3, pp. 355-372, 2022.
- [25] P. Black and D. Wiliam, "Assessment for Learning," *Cambridge Journal of Education*, vol. 28, no. 3, pp. 333-343, 1998.
- [26] P. Crowther, *Phenomenologies of Art and Vision*. London: Routledge, 2019.
- [27] J. Bruner, *The Process of Education*. Cambridge: Harvard University Press, 1960.
- [28] R. Reiser and J. Dempsey, *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Boston: Pearson, 2018.
- [29] B. Duncum, "Visual Culture in Art Education," *Studies in Art Education*, vol. 44, no. 2, pp. 101-112, 2002.
- [30] A. Messaris, *Visual Literacy: Image, Mind, and Reality*. Oxford: Westview Press, 1994.
- [31] A. Tavin, "Art Education and Cultural Studies," *Journal of Curriculum Studies*, vol. 32, no. 2, pp. 41-55, 2010.
- [32] UNESCO, *Arts Education for the Future*, Paris, 2021.
- [33] B. Heijnen, *Arts Integration and Student Learning*. New York: Routledge, 2020.
- [34] L. Perkins, "Teaching Art Criticism in the Digital Age," *Journal of Visual Inquiry*, vol. 5, no. 2, pp. 88-105, 2023.
- [35] C. S. Wang et al., "Generative AI for Group-Based Art Learning in Elementary Schools," *arXiv preprint arXiv:2501.00215*, 2025.