

## Pola Penerapan Apresiasi Seni 2D Melalui Playmat Audio Visual Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Guru PPG Seni Budaya Dalam Jabatan

Abdul Rahman Prasetyo<sup>1</sup>, Putra Hilmi Prayitno<sup>2</sup>, Fikri Aulia<sup>3</sup>, Eka Putri Surya<sup>4</sup>,  
Nila Rahmawati<sup>5</sup>, Adinda Marcelliantika<sup>6</sup>, Alby Aruna<sup>7</sup>

<sup>1234567</sup>Universitas Negeri Malang

prasetyo.fs@um.ac.id<sup>1</sup>, putra.hilmi.fe@um.ac.id<sup>2</sup>, fikri.aulia.fip@um.ac.id<sup>3</sup>,

eka.putri.2304318@students.um.ac.id<sup>4</sup>,

nila.rahmawati.2001219@students.um.ac.id<sup>5</sup>, adinda2231@gmail.com<sup>6</sup>,

alby.aruna.2301218@students.um.ac.id<sup>7</sup>

### ABSTRACT

*Exploration of the application of 2D art appreciation patterns through the use of gamification-based interactive audio visual Playmats designed specifically for in-service PPG Arts and Culture teachers. A qualitative approach with a case study design was used as a research method, with data collected through in-depth interviews, participant observation, and analysis of related documents. The results show that the use of gamification-based interactive Playmats can increase teacher interest and involvement in appreciating 2D works of art. Apart from that, this Playmat has also proven effective in developing teachers' critical analysis skills and aesthetic understanding. These findings provide significant implications for the development of more innovative and interactive arts and culture teaching methods, supporting the improvement of the quality of arts education in Indonesia. Thus, this method not only stimulates teacher interest and involvement, but also enriches their understanding of works of art, so that it can be applied in the learning process in various educational contexts.*

**Keywords:** *Appreciation of 2D art; Interactive Playmat; Gamification; PPG Arts and Culture; Arts Education*

### ABSTRAK

Eksplorasi penerapan pola apresiasi seni 2D melalui penggunaan Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi dirancang khusus untuk guru PPG Seni Budaya dalam Jabatan. Pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus digunakan sebagai metode penelitian, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen terkait. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Playmat interaktif berbasis gamifikasi mampu meningkatkan minat dan keterlibatan guru dalam mengapresiasi karya seni 2D. Selain itu, Playmat ini juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan analisis kritis dan pemahaman estetika para guru. Temuan ini memberikan implikasi signifikan bagi pengembangan metode pengajaran seni budaya yang lebih inovatif dan interaktif, mendukung peningkatan kualitas pendidikan seni di Indonesia. Dengan demikian, metode ini tidak hanya merangsang minat dan keterlibatan guru, tetapi juga memperkaya pemahaman mereka terhadap karya seni, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di berbagai konteks pendidikan.

**Kata Kunci:** Apresiasi seni 2D; Playmat Interaktif; Gamifikasi; PPG Seni Budaya; Pendidikan Seni

## PENDAHULUAN

Era globalisasi yang berkembang pesat memberikan peran penting pada pendidikan seni budaya dalam membentuk karakter dan identitas bangsa. Seni budaya bukan hanya sebagai bagian dari warisan budaya yang harus dilestarikan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengasah kreativitas, estetika, dan nilai-nilai humanistik pada peserta didik (Susanto, Izza, Sulfa, et al., 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, metode pengajaran seni budaya mengalami transformasi yang signifikan. Salah satu inovasi dalam pendidikan seni budaya adalah penggunaan media interaktif berbasis teknologi, seperti Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi (Azizah, 2018). Pengajaran seni budaya di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal peningkatan minat dan keterlibatan siswa (Susanto, Izza, Aruna, et al., 2023). Kurikulum yang kurang fleksibel dan metode pengajaran yang cenderung konvensional sering kali menjadi hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif (Nurlaili, 2022). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi menawarkan solusi potensial untuk mengatasi tantangan tersebut.

Playmat audio visual interaktif adalah media pembelajaran yang memadukan elemen visual, audio, dan interaksi langsung dengan pengguna (Sholikhah et al., 2023). Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi, sebagai salah satu pendekatan dalam desain Playmat ini, mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Nurhaliza & Setiana, 2024). Elemen gamifikasi meliputi pemberian poin, tantangan, level, dan penghargaan yang dirancang untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar (Santosa, 2019). Guru PPG Seni Budaya dalam Jabatan adalah target utama dari penelitian ini. Guru-guru ini memainkan peran kunci dalam mengimplementasikan kurikulum seni budaya di sekolah-sekolah. Mereka dituntut untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengembangkan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif. Keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka (Johannes et al., 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pola penerapan apresiasi seni 2D melalui penggunaan Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi. Apresiasi seni merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan seni budaya, yang melibatkan proses mengamati, memahami, dan menilai karya seni (Azizah et al., 2018). Melalui apresiasi seni, siswa dapat mengembangkan kemampuan kritis dan estetika, serta menghargai keberagaman budaya dan ekspresi artistik. Metode

kualitatif dengan desain studi kasus dipilih untuk mendalami fenomena ini secara mendalam dan komprehensif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pandangan guru PPG Seni Budaya dalam Jabatan terkait penggunaan Playmat interaktif ini. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen (Wiharja, 2022). Wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh informasi yang kaya dan mendetail mengenai pengalaman dan pandangan guru. Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana Playmat digunakan dalam proses pengajaran. Analisis dokumen dilakukan untuk mengkaji materi ajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Arsyadana & Soelistijadi, 2020; Susanti et al., 2021).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan metode pengajaran seni budaya yang lebih inovatif dan interaktif. Memahami bagaimana Playmat interaktif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam apresiasi seni 2D memungkinkan guru untuk mengadopsi dan mengadaptasi media ini dalam praktik pengajaran mereka. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pengajaran seni budaya. Integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan mendesak di era digital ini. Penggunaan media interaktif seperti Playmat audio visual berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi untuk menghadapi tantangan dalam pendidikan seni budaya. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan analisis kritis dan pemahaman estetika mereka (Aruna et al., 2023). Penelitian ini memiliki relevansi tinggi dalam konteks pendidikan seni budaya di Indonesia.

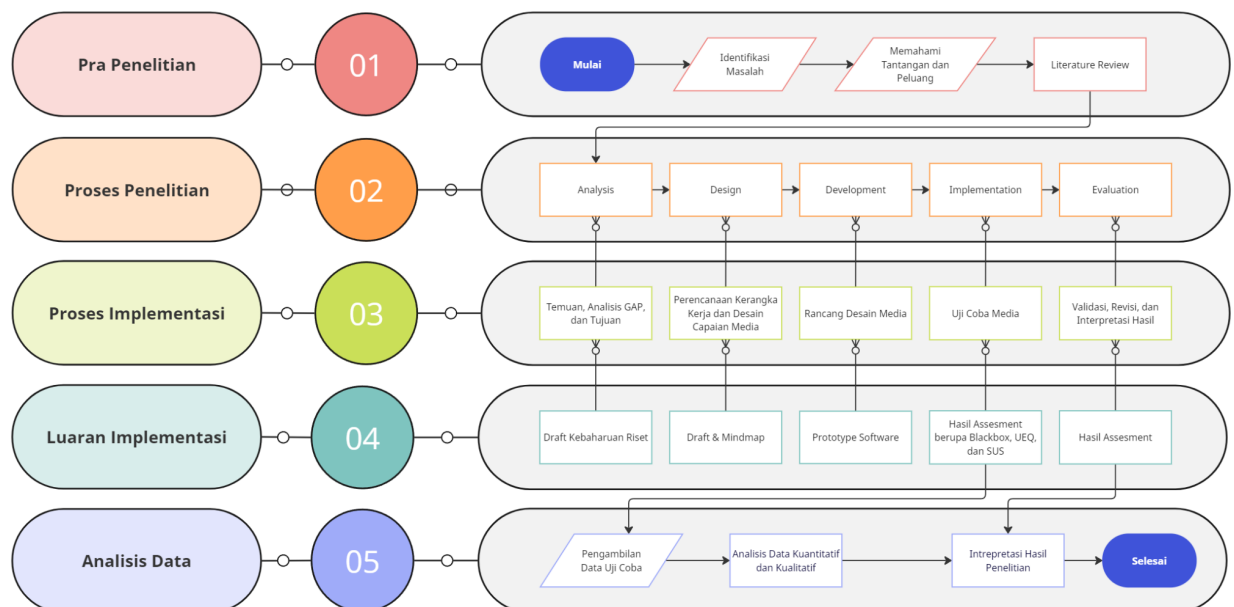
Pendidikan seni budaya harus terus beradaptasi dan berinovasi dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi (Iriaji et al., 2024). Penggunaan Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pengajaran seni budaya di Indonesia. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, serta mampu mengembangkan kemampuan kritis dan estetika mereka. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi berarti bagi pendidikan seni budaya di Indonesia, serta mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Penelitian ini juga relevan dengan upaya global untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan. Penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi telah banyak diterapkan di berbagai negara dengan hasil yang positif (Romadhon et al., 2023). Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi literatur internasional terkait penggunaan teknologi dalam pendidikan seni budaya. Temuan-temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik, peneliti, dan pembuat kebijakan di seluruh dunia yang tertarik untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Penelitian ini tidak hanya memiliki relevansi dalam konteks pendidikan seni budaya di Indonesia, tetapi juga dalam konteks global. Hasil penelitian ini diharapkan

dapat memberikan wawasan berharga dan menjadi dasar bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih baik di berbagai negara. Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi signifikan bagi literatur internasional dan praktik pendidikan di seluruh dunia. Penelitian ini diharapkan dapat membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut terkait penggunaan teknologi dalam pendidikan seni budaya. Studi-studi lanjutan dapat mengeksplorasi berbagai aspek yang belum terjangkau dalam penelitian ini, seperti dampak jangka panjang penggunaan Playmat interaktif terhadap prestasi belajar siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan adopsi teknologi oleh guru, serta pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya yang dapat digunakan dalam pengajaran seni budaya. Penelitian ini dapat menjadi awal dari serangkaian penelitian yang lebih luas dan mendalam terkait inovasi dalam pendidikan seni budaya.

## METODE PENELITIAN

Metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah model pengembangan instruksional yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Metode ini memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pembelajaran (Rustandi & Rismayanti, 2021). Dalam konteks integrasi *card game* audio visual dalam pembelajaran berbasis proyek pada Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Seni Budaya dalam Jabatan, metode ADDIE memungkinkan penciptaan pengalaman belajar yang inovatif dan efektif untuk mengembangkan kreativitas dalam seni 2D.



**Gambar 1. ADDIE Model**

Sumber: Dokumen penulis, 2024

Tahap pertama dalam metode ADDIE adalah *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini, langkah awal yang diambil adalah mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran seni 2D dan memahami tantangan serta peluang yang ada. Identifikasi masalah melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, seperti observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta survei (Masruroh et al., 2019). Data ini digunakan untuk menentukan kebutuhan pembelajaran dan mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi saat ini dan tujuan yang ingin dicapai (Cahyadi, 2019). Dalam konteks ini, analisis dilakukan untuk menemukan bahwa pembelajaran seni 2D sering kali kurang interaktif dan tidak memanfaatkan teknologi audio visual yang ada. Temuan ini mengarah pada tujuan untuk mengintegrasikan *card game* audio visual sebagai alat bantu dalam pembelajaran berbasis proyek. *Draft* kebaruan riset disusun berdasarkan analisis ini untuk memastikan relevansi dan efektivitas pendekatan yang akan digunakan.

Tahap kedua adalah *Design* (Desain). Pada tahap ini, perencanaan kerangka kerja dan desain capaian media pembelajaran dilakukan. Desain ini mencakup perancangan elemen-elemen *card game* audio visual dan bagaimana mereka akan diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis proyek. Rancangan ini harus mempertimbangkan aspek-aspek pedagogis dan teknis, memastikan bahwa media yang dibuat tidak hanya menarik tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Yuhana et al., 2021). Pada tahap ini, *draft* dan *mindmap* disusun untuk memberikan gambaran visual tentang struktur dan alur pembelajaran. Desain yang matang akan memastikan bahwa semua komponen pembelajaran saling mendukung dan menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan interaktif.

Tahap *Development* (Pengembangan) adalah tahap ketiga dalam metode ADDIE. Pada tahap ini, media dan materi pembelajaran yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk nyata. Proses pengembangan melibatkan pembuatan *prototype card game* audio visual yang akan digunakan dalam pembelajaran. Prototipe ini dikembangkan dengan kolaborasi antara ahli materi pelajaran, desainer grafis, dan pengembang perangkat lunak. Selama tahap ini, catatan pengembangan disimpan untuk mendokumentasikan setiap langkah yang diambil dan memastikan bahwa semua aspek teknis dan pedagogis terpenuhi (Latip, 2022). *Prototype software* yang dihasilkan kemudian siap untuk diuji coba dalam lingkungan pembelajaran.

Tahap *Implementation* (Implementasi) adalah tahap keempat dalam metode ADDIE. Pada tahap ini, *card game* audio visual yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam *setting* pembelajaran nyata. Proses ini melibatkan uji coba media pembelajaran dengan siswa dan guru di kelas. Uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media pembelajaran (Cahyadi, 2019). Hasil *assessment* berupa *blackbox*, *User Experience Questionnaire* (UEQ), dan *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dan kemudahan penggunaan media (Rustandi & Rismayanti, 2021). Proses implementasi juga melibatkan pelatihan bagi guru untuk memastikan mereka dapat menggunakan

media pembelajaran dengan efektif. Data dari uji coba ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian sebelum media diluncurkan secara luas.

Tahap terakhir dalam metode ADDIE adalah *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap seluruh proses pengembangan dan implementasi untuk menilai keberhasilan program pembelajaran. Evaluasi ini melibatkan penilaian formatif dan sumatif, wawancara, serta analisis data kuantitatif dan kualitatif. Tujuan evaluasi adalah untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan lebih lanjut (Masruroh et al., 2019). Hasil *assessment* yang diperoleh digunakan untuk memberikan umpan balik yang berguna bagi pengembangan program pembelajaran di masa depan. Validasi, revisi, dan interpretasi hasil penelitian dilakukan untuk memastikan bahwa program pembelajaran terus berkembang dan meningkatkan kualitasnya (Yuhana et al., 2021).

Setelah melalui kelima tahap ADDIE, data uji coba yang telah dikumpulkan dianalisis secara mendalam. Proses ini mencakup pengambilan data uji coba, analisis statistik untuk melihat pola dan tren, serta interpretasi hasil penilaian untuk memberikan gambaran yang jelas tentang dampak penggunaan *card game* audio visual dalam pembelajaran seni 2D. Analisis ini penting untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pendekatan yang digunakan serta untuk menyusun rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut (Latip, 2022). Dalam pengembangan model pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan *card game* audio visual untuk PPG Seni Budaya dalam Jabatan, metode ADDIE memberikan pendekatan yang komprehensif dan sistematis. Melalui setiap tahap ADDIE, program pembelajaran dapat dirancang, dikembangkan, diimplementasikan, dan dievaluasi secara efektif, menghasilkan pengalaman belajar yang inovatif dan mendalam. Dengan pendekatan ini, diharapkan mahasiswa PPG dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam seni 2D melalui media yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan kualitas pembelajaran seni di Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Kebutuhan

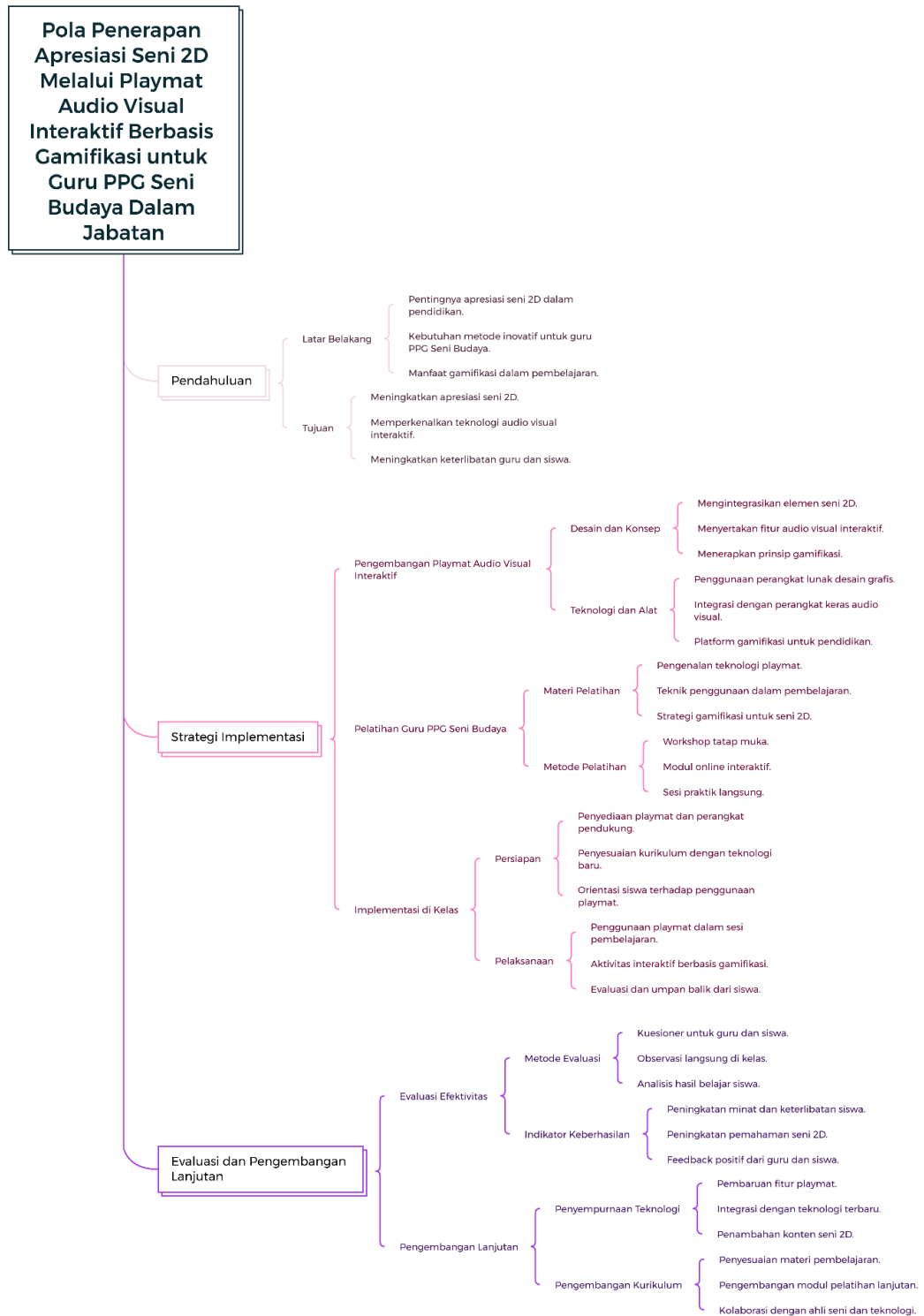
Pembelajaran dalam Pendidikan Profesi Guru (PPG) Seni Budaya membutuhkan pendekatan inovatif untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan mahasiswa, khususnya dalam seni 2D. Penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi *card game* audio visual dan tujuannya. Penggunaan *card game* sebagai media pembelajaran memberikan banyak manfaat, baik dari segi pemahaman konseptual maupun praktikal, serta mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan relevan yang dibutuhkan di industri kreatif saat ini.

*Card game* audio visual adalah alat efektif untuk meningkatkan pemahaman konseptual mahasiswa. Dengan elemen audio visual yang kaya, *card game* memungkinkan mahasiswa melihat dan mendengar konsep seni 2D lebih jelas dan

menarik. Misalnya, kartu yang menampilkan teknik menggambar atau melukis disertai penjelasan audio membantu mahasiswa memahami dan mengingat teknik tersebut lebih baik. Elemen visual dan audio ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Selain meningkatkan pemahaman konseptual, penggunaan *card game* audio visual dalam pembelajaran berbasis proyek juga memiliki manfaat praktikal. Mahasiswa dapat mempraktikkan keterampilan yang telah mereka pelajari melalui permainan ini. Misalnya, *card game* yang mengharuskan mahasiswa menciptakan karya seni 2D berdasarkan instruksi di kartu membantu mengasah keterampilan praktis mereka dalam menggambar dan melukis. Proses ini memperkuat pemahaman mereka tentang teknik seni 2D dan memungkinkan mereka berlatih dalam konteks yang lebih nyata dan aplikatif.

Integrasi *card game* audio visual dalam PPG Seni Budaya bertujuan mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan relevan yang dibutuhkan di industri kreatif. Industri ini berkembang pesat dan memerlukan individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan teoritis tetapi juga keterampilan praktis kuat. Melalui *card game*, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Permainan kartu yang mengharuskan kerja sama dalam menyelesaikan proyek seni membantu mereka belajar bekerja dalam tim, keterampilan penting di industri kreatif. Secara keseluruhan, integrasi *card game* audio visual dalam pembelajaran berbasis proyek di PPG Seni Budaya berperan penting dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan mahasiswa dalam seni 2D. Dengan pendekatan inovatif ini, diharapkan mahasiswa PPG Seni Budaya tidak hanya menguasai teknik seni 2D tetapi juga menjadi profesional yang kreatif, kritis, dan siap menghadapi tantangan di dunia seni dan desain.

## Pola Implementasi



**Gambar 2. Pola Penerapan Apresiasi Seni 2D**

Sumber: Dokumen penulis, 2024

Pendidikan seni budaya memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas budaya bangsa. Apresiasi seni 2D, yang melibatkan pengamatan, pemahaman, dan penilaian terhadap karya seni dua dimensi, merupakan salah satu aspek vital dalam pendidikan seni. Namun, metode pengajaran yang konvensional sering kali kurang efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif untuk mengatasi tantangan ini.

Pentingnya apresiasi seni 2D dalam pendidikan tidak dapat diabaikan. Seni 2D mencakup berbagai bentuk ekspresi visual seperti lukisan, gambar, dan grafik yang dapat mengembangkan kemampuan estetika dan kritis siswa. Guru PPG Seni Budaya dalam Jabatan, yang bertanggung jawab mengajarkan seni budaya, memerlukan metode pengajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni.

Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan seni budaya. Dengan menggabungkan elemen visual dan audio serta prinsip gamifikasi, Playmat ini dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni 2D. Teknologi audio visual interaktif memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sedangkan gamifikasi menambah elemen permainan yang memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

## Strategi Implementasi

Desain dan konsep Playmat interaktif ini mengintegrasikan elemen seni 2D dan menyertakan fitur audio visual yang interaktif. Prinsip gamifikasi diterapkan dengan memasukkan elemen-elemen seperti poin, tantangan, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan perangkat lunak desain grafis dan integrasi dengan perangkat keras audio visual menjadi platform gamifikasi yang mendukung pendidikan seni.

Pelatihan bagi guru PPG Seni Budaya menjadi kunci keberhasilan implementasi Playmat ini. Materi pelatihan mencakup pengenalan teknologi Playmat, teknik penggunaan dalam pembelajaran, serta strategi gamifikasi untuk seni 2D. Metode pelatihan meliputi *workshop* tatap muka, modul *online* interaktif, dan sesi praktik langsung. Penyediaan alat dan perangkat pendukung juga menjadi bagian dari pelatihan untuk memastikan guru dapat menggunakan Playmat secara efektif.

Implementasi Playmat dalam pembelajaran seni 2D di kelas dilakukan melalui beberapa tahap. Persiapan meliputi penyediaan Playmat dan perangkat pendukung, penyesuaian kurikulum dengan teknologi baru, serta orientasi siswa terhadap penggunaan Playmat. Pelaksanaan mencakup penggunaan Playmat dalam sesi pembelajaran, aktivitas interaktif berbasis gamifikasi, dan evaluasi serta umpan balik dari siswa.

## Evaluasi dan Pengembangan Lanjutan

Evaluasi efektivitas penggunaan Playmat dilakukan melalui metode evaluasi yang melibatkan kuesioner untuk guru dan siswa, observasi langsung di kelas, dan analisis hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan meliputi peningkatan minat dan keterlibatan siswa, peningkatan pemahaman seni 2D, dan *feedback* positif dari guru dan siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Pengembangan lanjutan mencakup penyempurnaan teknologi dengan integrasi teknologi terbaru dan penambahan konten seni 2D. Penyesuaian materi pembelajaran juga dilakukan untuk memastikan kesesuaian dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Pengembangan modul pelatihan lanjutan serta kolaborasi dengan ahli seni dan teknologi menjadi langkah penting untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan seni budaya.

Pendekatan inovatif melalui penggunaan Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni budaya, khususnya apresiasi seni 2D. Guru PPG Seni Budaya dalam Jabatan dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Implementasi Playmat ini tidak hanya meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan kritis dan estetika mereka. Evaluasi dan pengembangan lanjutan diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan kualitas metode pengajaran ini. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan pendidikan seni budaya yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

## Tantangan dan Hambatan

Penerapan apresiasi seni 2D melalui Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi bagi guru PPG Seni Budaya dalam jabatan menghadapi beberapa hambatan dan tantangan. Pertama, keterbatasan infrastruktur dan teknologi menjadi kendala utama. Tidak semua sekolah atau lembaga pendidikan memiliki akses ke perangkat teknologi yang diperlukan untuk mengimplementasikan Playmat interaktif ini, seperti komputer, proyektor, atau perangkat audio visual lainnya. Kedua, kurangnya pelatihan dan pemahaman guru tentang penggunaan teknologi berbasis gamifikasi dalam pengajaran juga menjadi hambatan. Banyak guru yang mungkin belum terbiasa dengan metode ini, sehingga membutuhkan waktu dan usaha tambahan untuk beradaptasi.

Selanjutnya, tantangan lain adalah resistensi terhadap perubahan. Beberapa guru mungkin merasa nyaman dengan metode pengajaran konvensional dan kurang termotivasi untuk mencoba pendekatan baru. Mereka mungkin skeptis terhadap efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran seni 2D. Selain itu, pengembangan dan pemeliharaan materi Playmat interaktif membutuhkan sumber daya yang signifikan, baik dari segi waktu maupun biaya, yang bisa menjadi beban bagi institusi pendidikan. Tantangan lainnya adalah memastikan materi gamifikasi yang dibuat tetap relevan dan menarik bagi siswa, yang memerlukan pembaruan secara berkala.

Meskipun penerapan Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan apresiasi seni 2D, hambatan dan tantangan seperti keterbatasan teknologi, kurangnya pelatihan, resistensi terhadap perubahan, dan kebutuhan sumber daya yang signifikan harus diatasi untuk memastikan keberhasilan implementasinya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya, penerapan apresiasi seni 2D melalui Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru PPG Seni Budaya dalam jabatan. Metode ini mampu membuat pembelajaran seni lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan guru serta siswa. Dengan memanfaatkan teknologi audio visual dan elemen gamifikasi, Playmat interaktif ini memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam dan kreatif terhadap konsep-konsep seni 2D, menjadikan proses belajar mengajar lebih dinamis dan efektif.

Namun, agar implementasi ini berhasil, diperlukan beberapa saran. Pertama, penting untuk menyediakan pelatihan intensif bagi para guru agar mereka familiar dan nyaman menggunakan teknologi ini dalam pengajaran mereka. Kedua, infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah harus ditingkatkan untuk mendukung penggunaan Playmat interaktif. Ini mencakup penyediaan perangkat keras dan lunak yang memadai serta konektivitas internet yang stabil. Ketiga, pengembangan materi gamifikasi harus terus dilakukan secara berkelanjutan agar tetap relevan dan menarik bagi para siswa. Terakhir, perlu adanya kolaborasi antara pengembang teknologi, pendidik, dan pihak terkait lainnya untuk memastikan bahwa Playmat interaktif ini benar-benar dapat memenuhi kebutuhan pendidikan dan mampu menghadapi tantangan yang ada. Dengan demikian, penerapan Playmat audio visual interaktif berbasis gamifikasi dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan seni budaya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan ini sepenuhnya didanai oleh Pendanaan dari PPG Universitas Negeri Malang, dan afiliasi PPG Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5, Malang 65145 dengan nomor kontrak 28.5.160/UN32.14.1/LT/2024. Kami menyampaikan apresiasi yang tulus kepada Universitas Negeri Malang atas dukungan finansial yang diberikan untuk pelaksanaan kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyadana, G., & Soelistijadi, R. (2020). *Pengembangan Game Kuis Edukasi Audio Visual Bagi Anak Balita Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle*. unisbank.ac.id.

<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/8014/2984>

- Aruna, A., Surya, E. P., Marcelliantika, A., & Iriaji, I. (2023). Rancang Desain Interaktif Pattern Kebudayaan Kabupaten Blitar Sebagai Wujud Pemajuan Budaya Berbasis Steam. *Prosiding SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER Fakultas Ekonomi*, 2, 134–142. <https://journal.untidar.ac.id/index.php/semnasfe/article/view/1292>
- Azizah, H. A. N. (2018). Differences Influence Simulation Game Method (SIG) with Audio-Visual Method on Knowledge Improvement of Reproductive Health in Adolescent SMK .... *Journal of Issues in Midwifery*, 2(2), 1–10.
- Azizah, H. A. N., Amelia, C. R., & Dewi, M. (2018). Perbedaan Pengaruh Metode Simulation Game (SIG) dengan Audio Visual terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja Putri di SMK Negeri .... *Journal Of Issues In Midwifery*, 2(2), 1–10. <https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/70>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa Islamic Education Journal*. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Iriaji, I., Taufani, A. R., Prasetyo, A. R., Aruna, A., & Surya, E. P. (2024). Pagelaran Pottery Village: Culture-Education Resin-Concrete Souvenir in Industrial Tourism. *KnE Social Sciences*, 9(15), 84–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.18502/kss.v9i15.16192>
- Johannes, M., Louk, H., Neolaka, E. S., Runesi, S., Keguruan, F., Cendana, U. N., & Indonesia, N. T. T. (2020). The Effect of Audio-Visual Media on Cognitive Affective Development and Student Psychothors in Futsal Game Learning. *JPEHSS (Journal of Physical Education Health And Sport Sciences)*, 1(1), 1–8.
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *Diksains Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Masruroh, A., Ibrohim, I., & Susilo, H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Sains Berbasis Inkuiri Terintegrasi Nature of Science (NoS) Dan Pengaruhnya Terhadap Penguasaan Konsep. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i4.12257>
- Nurhaliza, R. S., & Setiana, S. M. (2024). INFLUENCE OF THE VISUAL NOVEL GAME PROJECT SEKAI: COLORFUL STAGE! AS AUDIO VISUAL MEDIA FOR MOTIVATION TO LEARN JAPANESE .... *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities*, 210–216. <https://proceedings.unikom.ac.id/index.php/icobest/article/view/529>
- Nurlaili, F. I. (2022). *Implementasi Media Audio Visual Berbasis Game dengan Teknik*

*Akrostik dalam Pembelajaran Menulis Puisi Kelas IV SD Negeri 2 Kedungwuluh Kidul.* digilib.uns.ac.id. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/91127/>

- Romadhon, I. F., Roziqin, M. F. A., Surya, E. P., Aruna, A., & Iriaji, I. (2023). Penerapan AR Berbasis Audio Visual Interaktif Karya Kaligrafi untuk Meningkatkan Kemampuan dan Kreatifitas SDM MA Ibadurrochman. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.61142/psnpm.v1.77>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Santosa, D. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Melalui Game PUBG Mobile Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Renang Gaya Dada Siswa Kelas VII Di SMP .... *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)*, 369–375. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/snk/article/view/490>
- Sholikah, R., Taufik, M., & Kusumawardana, A. S. (2023). Audio Visual Snakes and Ladders Game Development for SPLDV. *Mathematics Education Journal*, 7(1), 73–85. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/MEJ/article/view/23310>
- Susanti, S., Taher, A., & Desfandi, M. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEACHING GAME TEAM BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL .... *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 6(1). <https://jim.usk.ac.id/geografi/article/view/17317>
- Susanto, H., Izza, J. N., Aruna, A., Roziqin, M. F. A., & Surya, E. P. (2023). Inkubasi Stakeholder BUMDes Pacet, Mojokerto Untuk Meningkatkan Produktivitas Pencatatan Pengelolaan Air Desa. *Prosiding SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER Fakultas Ekonomi*, 2, 239–251. <https://journal.untidar.ac.id/index.php/semnasfe/article/view/1357>
- Susanto, H., Izza, J. N., Sulfa, D. M., Rahmita, L., Anggarani, D. A., & Aruna, A. (2023). Mewujudkan Desa Pakisjajar, Malang Sebagai Desa Ramah Sampah Melalui Pelatihan Pengolahan Limbah Rumah Tangga. *Prosiding SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER Fakultas Ekonomi*, 2, 78–85. <https://journal.untidar.ac.id/index.php/semnasfe/article/view/1270>
- Wiharja, R. M. (2022). Dominasi Elemen Arsitektural Sensorik Audio Visual Dalam Game Environment Assassin's Creed Unity. *EDimensi Arsitektur Petra*, 10(1), 857–864. <https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/view/12625>
- Yuhana, M. N., Muslihati, M., & Fauzan, L. (2021). Pengembangan Media Bimbingan Videoedukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Perencanaan Studi Lanjut Bagi Siswa Kelas 9 SMP. *Jurnal Pembelajaran Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan*. <https://doi.org/10.17977/um065v1i112021p897-905>