

Pengembangan Model Pembelajaran SIPAKAR sebagai Sistem Informasi Praktik Karya dan Refleksi untuk Pelacakan Progres Pembelajaran dan Penilaian Formatif Mahasiswa PPG Seni Budaya di Sekolah Mitra

Ike Ratnawati¹, Khusaini², Mitra Istiar Wardhana³, Muslim⁴, Ira Junita Suryantoro⁵, Maria Goretti Indah Della Conseta⁶

¹²³⁴⁵⁶Universitas Negeri Malang, Indonesia

ike.ratnawati.fs@um.ac.id¹, khusaini.fmipa@um.ac.id², mitra.istiar.fs@um.ac.id³, muslim250101@gmail.com⁴, ira.junita.2431347@students.um.ac.id⁵, peserta.20118@ppg.belajar.id⁶

ABSTRACT

This research aims to develop the SIPAKAR (Practice and Reflection Information System) learning model as a digital system that supports learning progress tracking and formative assessment for Teacher Professional Education (PPG) Culture Arts students at partner schools. SIPAKAR is designed as an integrative platform that allows students to systematically document the practice of artworks and reflection activities, as well as allows lecturers and teachers to conduct formative assessments based on real-time data. The research approach used is the ADDIE development model, which at this stage is limited to the Development (D) stage, including the Analysis, Design, and Development stages of initial prototypes. The analysis stage includes a study of user needs, a study of PPG learning characteristics, and the identification of gaps in the existing documentation and assessment systems. At the design stage, the researcher developed a system structure that includes the features of paper uploads, rubric assessments, reflection journals, and learning progress tracking charts. The development phase resulted in a web-based prototype of SIPAKAR that was tested on a limited basis and received input from early users. Provisional results show that this model has the potential to improve clarity of learning outcomes, reflective student engagement, and accountability of lecturer and partner teacher assessments. This study recommends the integration of SIPAKAR into the technology-based PPG learning system in a broader and sustainable manner.

Keywords: Art Education; Formative Assessment; Project-Based Learning; Reflective Practice; Educational Information System (SIPAKAR)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran SIPAKAR (Sistem Informasi Praktik Karya dan Refleksi) sebagai sistem digital yang mendukung pelacakan progres pembelajaran dan penilaian formatif bagi mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Seni Budaya di sekolah mitra. SIPAKAR dirancang sebagai platform integratif yang memungkinkan mahasiswa mendokumentasikan praktik karya seni dan aktivitas refleksi secara sistematis, serta memungkinkan dosen dan guru pamong melakukan asesmen formatif berbasis data real-time. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang pada tahap ini dibatasi hingga tahap *Development* (D), meliputi tahapan Analisis, Desain, dan Pengembangan prototipe awal. Tahap analisis mencakup kajian kebutuhan pengguna, studi karakteristik pembelajaran PPG, serta identifikasi kesenjangan dalam sistem dokumentasi dan asesmen yang ada. Pada tahap desain, peneliti menyusun struktur sistem yang mencakup fitur unggahan karya, penilaian rubrik, jurnal refleksi, dan grafik pelacakan

kemajuan belajar. Tahap pengembangan menghasilkan prototipe SIPAKAR berbasis web yang diuji coba secara terbatas dan mendapatkan masukan dari pengguna awal. Hasil sementara menunjukkan bahwa model ini memiliki potensi untuk meningkatkan kejelasan capaian pembelajaran, keterlibatan reflektif mahasiswa, dan akuntabilitas penilaian dosen serta guru mitra. Penelitian ini merekomendasikan integrasi SIPAKAR ke dalam sistem pembelajaran PPG berbasis teknologi secara lebih luas dan berkelanjutan.

Kata kunci: Pendidikan Seni; Penilaian Formatif; Pembelajaran Berbasis Proyek; Praktik Reflektif; Sistem Informasi Pendidikan (SIPAKAR)

PENDAHULUAN

Pendidikan Seni Budaya dalam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Indonesia menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran yang berbasis kompetensi (Prasetyo dkk., 2024). Salah satu tantangan utama adalah bagaimana mengintegrasikan penilaian berbasis kompetensi praktis dan refleksi diri yang terstruktur dalam proses pembelajaran (Pangestu, 2023; Purnawanto, 2022). Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, PPG Seni Budaya memiliki peran yang sangat vital dalam mempersiapkan calon guru yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang baik untuk mengelola dan mengajarkan seni kepada siswa. Program ini bertujuan untuk menghasilkan pendidik yang dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa di bidang seni. Namun, dalam pelaksanaannya, terdapat keterbatasan dalam menyusun sistem penilaian yang dapat mengukur perkembangan keterampilan praktis mahasiswa secara sistematis, efisien, dan berbasis data. Kurikulum Merdeka yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), memberikan landasan bagi pengembangan pembelajaran yang lebih fleksibel, berbasis proyek, serta berorientasi pada pengembangan keterampilan praktis mahasiswa (Azzahra & Rahmadhani, 2025). Dalam konteks ini, PPG Seni Budaya memiliki tantangan untuk mengimplementasikan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teori tetapi juga memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan praktis melalui proyek dan refleksi diri. Pembelajaran berbasis proyek, seperti yang diusung dalam Kurikulum Merdeka, menjadi sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni budaya (Mulyono & Sulistyani, 2022). Namun, di banyak perguruan tinggi, sistem penilaian yang ada saat ini masih cenderung bersifat tradisional, lebih menitikberatkan pada ujian teori dan kurang memberikan ruang untuk penilaian praktis yang berbasis pada kompetensi nyata mahasiswa.

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran seni budaya ini semakin diperburuk dengan kebutuhan untuk memodernisasi proses pendidikan agar lebih sejalan dengan perkembangan zaman. Teknologi informasi telah berkembang pesat dan memberikan peluang besar untuk memperbaiki sistem pendidikan, termasuk di bidang seni budaya (Ningsih, 2025; Saptadi, 2025). Meski demikian, penerapan teknologi informasi dalam pendidikan seni budaya, khususnya dalam program PPG, masih terbilang terbatas. Banyak institusi pendidikan seni di Indonesia yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk memantau progres pembelajaran

mahasiswa (Steven & Saearani, 2024), apalagi dalam hal penilaian berbasis praktik karya seni dan refleksi (Sahira & Herianto, 2023). Penilaian yang dilakukan secara manual serta tidak terintegrasi, baik antara praktik karya seni dan refleksi mahasiswa, menghambat dosen dalam memberikan umpan balik yang tepat waktu, komprehensif, dan berbasis data (Mustafa & Suryadi, 2022). Adanya keterbatasan dalam proses evaluasi yang ada, kemampuan mahasiswa untuk memantau perkembangan keterampilan mereka selama pembelajaran pun menjadi terbatas (Raibowo & Nopiyanto, 2020). Pengembangan Sistem Informasi Praktik Karya dan Refleksi (SIPAKAR) diharapkan dapat mengatasi permasalahan ini dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. SIPAKAR dirancang sebagai model pembelajaran berbasis sistem informasi yang memungkinkan mahasiswa untuk mencatat, mengunggah, dan mendokumentasikan hasil praktik karya mereka secara digital, serta melakukan refleksi atas setiap langkah yang diambil dalam proses kreatif. Model ini tidak hanya mempermudah mahasiswa dalam mendokumentasikan hasil karya, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk merefleksikan setiap aspek dari karya yang telah mereka buat. Selain itu, SIPAKAR memungkinkan dosen untuk melakukan penilaian formatif yang berbasis data secara terstruktur, yang tentunya lebih objektif dan mendalam. Sistem informasi SIPAKAR diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan sistem yang lebih efisien dalam memantau progres pembelajaran dan memberikan umpan balik yang lebih tepat waktu dan relevan bagi mahasiswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat memperbaiki kualitas proses pembelajaran, terutama di bidang seni budaya yang sangat mengutamakan keterampilan praktis dan reflektif (Rachman & Maulidya, 2025). Sebuah studi menemukan bahwa penggunaan Learning Management System (LMS) yang terintegrasi dengan modul refleksi diri dapat membantu mahasiswa dalam mengevaluasi dan memperbaiki karyanya secara lebih efektif (Prasetyo dkk., 2024). Selain itu, sebuah penelitian mengungkapkan bahwa penerapan sistem informasi dalam pendidikan seni budaya tidak hanya meningkatkan efisiensi pengelolaan pembelajaran, tetapi juga memberikan umpan balik yang lebih terstruktur, berbasis data, dan memungkinkan dosen untuk lebih fokus dalam memantau dan menilai perkembangan keterampilan mahasiswa (Maslulah & Afifah, 2022). Sistem informasi yang terintegrasi dengan pembelajaran berbasis praktik ini dapat meningkatkan efektivitas penilaian dan memberikan gambaran yang lebih akurat tentang kemajuan yang dicapai oleh mahasiswa (Dewi dkk., 2022; Handayani, 2024). Namun, meskipun berbagai penelitian menunjukkan potensi besar penggunaan sistem informasi dalam pendidikan seni budaya, masih sedikit sistem yang dirancang secara khusus untuk kebutuhan pendidikan seni budaya dan dapat mengakomodasi pembelajaran berbasis praktik serta refleksi. Hal inilah yang menjadikan pengembangan SIPAKAR sangat relevan, karena sistem ini mengintegrasikan kedua elemen utama yang sangat penting dalam pendidikan seni: keterampilan praktis dan refleksi diri yang terstruktur. SIPAKAR akan memberikan solusi konkret untuk masalah yang selama ini dihadapi dalam pembelajaran seni

budaya, melalui penggabungan teknologi dan pedagogi berbasis kompetensi praktis serta refleksi diri.

Selain itu, kebijakan pendidikan yang sedang berlangsung di Indonesia juga semakin mendesak perlunya penerapan teknologi dalam pembelajaran. Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diperkenalkan oleh Kemendikbudristek menekankan pada pengembangan kompetensi mahasiswa melalui pembelajaran berbasis proyek, fleksibilitas kurikulum, serta penguatan pembelajaran yang berbasis pada kompetensi dan refleksi diri (Saiful dkk., 2025; Yuwono dkk., 2024). Kebijakan ini mendorong perguruan tinggi untuk lebih terbuka terhadap teknologi sebagai alat bantu yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis data (Afia dkk., 2025; Namirah, 2025). Adanya kebijakan ini, pengembangan model pembelajaran SIPAKAR menjadi sejalan dengan tujuan pemerintah untuk memperkuat pendidikan berbasis kompetensi dan refleksi diri dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang unggul di bidang seni budaya. Pengembangan SIPAKAR tidak hanya didorong oleh kebijakan pemerintah tetapi juga oleh tuntutan zaman yang semakin mengarah pada digitalisasi pendidikan. Di tingkat internasional, berbagai universitas terkemuka telah berhasil mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seni budaya dengan menciptakan platform pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran dengan alat untuk penilaian praktis dan refleksi. Sistem informasi seperti ini memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk berinteraksi lebih transparan dan berbasis data, yang memudahkan proses evaluasi dan umpan balik. Di Indonesia, meskipun penggunaan teknologi dalam pendidikan seni budaya masih tergolong baru, dorongan untuk digitalisasi pendidikan memberikan peluang besar untuk mengimplementasikan model seperti SIPAKAR.

Dalam konteks penelitian ini, jenis data yang relevan mencakup hasil praktik karya seni mahasiswa, data refleksi diri yang diunggah setelah mahasiswa menyelesaikan tugas praktis, serta data penilaian formatif yang diberikan oleh dosen berdasarkan hasil karya dan refleksi tersebut. Data ini akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan SIPAKAR dalam meningkatkan progres pembelajaran mahasiswa di PPG Seni Budaya. Selain itu, data yang terkait dengan penerapan sistem informasi dalam pendidikan seni budaya di tingkat nasional maupun internasional akan dijadikan referensi untuk mengukur keberhasilan penerapan SIPAKAR dalam konteks pendidikan di Indonesia. Kebijakan yang mendukung penelitian ini adalah kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memfokuskan pada pengembangan kompetensi mahasiswa melalui pembelajaran berbasis proyek dan refleksi diri. Selain itu, kebijakan digitalisasi pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberi dasar yang kuat bagi pengembangan model seperti SIPAKAR untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan penilaian di PPG Seni Budaya. Model pembelajaran SIPAKAR yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi dengan kebijakan pendidikan yang berlaku saat ini dan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pendidikan seni budaya di Indonesia.

Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran SIPAKAR sebagai sistem informasi yang digunakan untuk pelacakan progres pembelajaran dan penilaian formatif mahasiswa PPG Seni Budaya di sekolah mitra. Model ini dirancang untuk mengintegrasikan dokumentasi praktik karya dan refleksi diri yang terstruktur, yang pada gilirannya mendukung peningkatan kualitas pembelajaran seni budaya. Penelitian ini juga berfokus pada penilaian dampak dari penerapan SIPAKAR terhadap keterampilan mahasiswa dalam mengelola proyek seni dan melakukan refleksi terhadap karya mereka. Keaslian dan kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada pengembangan model SIPAKAR yang mengintegrasikan teknologi informasi dalam pembelajaran seni budaya di Indonesia. Model ini memberikan solusi inovatif untuk pelacakan progres pembelajaran dan penilaian formatif yang terstruktur dalam pendidikan seni, yang sebelumnya belum banyak diterapkan secara efektif. SIPAKAR akan menjadi terobosan baru dalam pendidikan seni di Indonesia, menggabungkan teknologi dengan pedagogi berbasis kompetensi praktis dan refleksi diri untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efisien dan berkualitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, pada penelitian ini, proses pengembangan dibatasi pada tiga tahap awal, yakni Analisis, Desain, dan Pengembangan (*Development*). Ketiga tahap ini dipilih karena fokus penelitian terletak pada penciptaan prototipe awal model pembelajaran SIPAKAR dan belum mencakup tahap uji implementasi skala luas. Pendekatan ini dianggap tepat untuk menjawab kebutuhan pengembangan sistem informasi yang inovatif, fungsional, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Seni Budaya.

Tahap pertama adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan nyata di lapangan yang berkaitan dengan pelacakan pembelajaran dan asesmen formatif mahasiswa PPG di sekolah mitra (Aruna, Praherdhiono, dkk., 2024). Metode yang digunakan adalah observasi lapangan, wawancara dengan dosen PPG, guru pamong, dan mahasiswa, serta studi dokumen terhadap laporan kegiatan praktik mengajar di sekolah mitra. Hasil analisis menunjukkan adanya kesenjangan antara aktivitas praktik mengajar mahasiswa dan sistem pelacakan capaian pembelajaran yang tersedia. Saat ini, sebagian besar dokumentasi masih bersifat manual, tersebar dalam berbagai platform, serta tidak memiliki sistem integrasi yang memungkinkan pemantauan dan penilaian formatif secara real-time dan sistematis.

Permasalahan lain yang ditemukan pada tahap analisis adalah rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam proses refleksi pembelajaran berbasis karya, yang seharusnya menjadi bagian penting dalam proses profesionalisasi guru seni budaya. Mahasiswa umumnya mengumpulkan tugas dalam bentuk laporan praktik mengajar dan portofolio karya, namun belum ada sistem yang mampu mengorganisasi, mengarsipkan, dan menghubungkan hasil karya tersebut dengan proses

pembelajaran yang berkelanjutan. Dosen pengampu dan guru pamong juga mengalami kesulitan dalam memberikan umpan balik formatif secara cepat dan terdokumentasi, yang berimplikasi pada kurang maksimalnya proses evaluasi formatif dalam mendukung perkembangan kompetensi mahasiswa.

Berdasarkan temuan tersebut, tahap kedua yaitu tahap desain difokuskan pada perancangan sistem informasi yang mampu mengakomodasi kebutuhan pelacakan progres pembelajaran, dokumentasi karya, dan refleksi mahasiswa dalam satu platform terintegrasi (Aruna, Kuswandi, dkk., 2024). Pada tahap ini, peneliti merancang kerangka kerja konseptual dari model SIPAKAR yang terdiri atas empat komponen utama: (1) fitur unggah karya (praktik seni, video pembelajaran, hasil RPP), (2) fitur refleksi naratif oleh mahasiswa, (3) fitur penilaian rubrik oleh dosen dan guru pamong, dan (4) fitur pelacakan progres berbasis indikator capaian pembelajaran.

Desain sistem ini juga memperhatikan prinsip-prinsip pedagogi konstruktivistik, di mana mahasiswa sebagai subjek pembelajar aktif diberi ruang untuk menyusun narasi pengalaman belajarnya melalui refleksi, mendokumentasikan hasil karya sebagai bentuk pencapaian nyata, dan menerima umpan balik dari mentor secara terbuka dan berkelanjutan. Penilaian formatif dalam sistem dirancang berbasis rubrik, dengan indikator yang disesuaikan dengan standar capaian pembelajaran PPG, baik yang bersifat pedagogis, profesional, sosial, maupun kepribadian.

Selanjutnya, tahap ketiga adalah tahap pengembangan atau *development*. Pada tahap ini, desain model yang telah disusun diwujudkan dalam bentuk prototipe awal berupa sistem informasi berbasis web yang dapat diakses oleh mahasiswa, dosen, dan guru pamong. Sistem ini dikembangkan dengan pendekatan *user-centered design*, artinya desain antarmuka dan alur kerja dalam sistem dibuat berdasarkan kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Fitur-fitur seperti dashboard kemajuan, notifikasi umpan balik, arsip digital karya mahasiswa, dan log refleksi dikembangkan dalam sistem untuk mendukung interaksi belajar yang lebih bermakna dan terdokumentasi.

Pengembangan prototipe melibatkan kolaborasi antara tim peneliti, desainer UI/UX, dan programmer sistem dari kalangan mahasiswa serta dosen Teknologi Pendidikan dan Informatika. Prototipe diuji coba secara terbatas melalui sesi simulasi bersama kelompok kecil mahasiswa PPG dan dosen pengampu. Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk mengunggah karya dan melakukan refleksi secara berkala karena sistem memberikan visualisasi progres serta ruang umpan balik yang bersifat konstruktif. Dosen dan guru pamong pun menyatakan bahwa sistem membantu mereka melakukan asesmen secara lebih sistematis dan efisien, tanpa harus mengandalkan pelaporan manual yang cenderung lambat.

Secara keseluruhan, metode pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini telah memberikan struktur yang sistematis dan terarah dalam merancang model pembelajaran berbasis sistem informasi. Dengan menyelesaikan hingga tahap *development*, peneliti telah menghasilkan sebuah prototipe yang siap

untuk diuji lebih lanjut pada tahap implementasi dan evaluasi dalam studi berikutnya. Temuan pada setiap tahap menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi ini memiliki potensi besar untuk mengubah cara pelatihan guru seni budaya dilaksanakan, dari sistem yang terfragmentasi menjadi sistem yang terintegrasi, reflektif, dan berbasis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain dan Pengembangan Model SIPAKAR

Model SIPAKAR (Sistem Informasi Praktik Karya dan Refleksi) dirancang sebagai solusi digital yang responsif terhadap kebutuhan dokumentasi, evaluasi, dan penguatan refleksi dalam proses Pendidikan Profesi Guru (PPG), khususnya pada bidang Seni Budaya. Fungsi utama SIPAKAR tidak hanya sebagai repositori karya mahasiswa, tetapi juga sebagai wahana reflektif yang mendukung proses berpikir kritis dan evaluatif terhadap pengalaman praktik mengajar dan penciptaan karya seni. Melalui sistem ini, mahasiswa dapat merekam jejak perkembangan profesionalnya secara sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan praktik, hingga analisis hasil dan refleksi diri, yang semuanya terintegrasi dalam satu platform digital yang mudah diakses.

Struktur sistem SIPAKAR dikembangkan dengan pendekatan modular, sehingga setiap fitur memiliki fungsi spesifik yang saling melengkapi. Fitur unggah karya praktik memungkinkan mahasiswa menyimpan hasil karya seni mereka baik dalam bentuk visual, video, maupun dokumen (Pontjowulan, 2025; Sekarini, 2023). Fitur jurnal reflektif dirancang untuk mendorong mahasiswa menuliskan pemikiran, pengalaman, dan pembelajaran bermakna selama proses praktik. Penilaian formatif oleh dosen dan guru pamong juga dapat dilakukan langsung melalui sistem ini, memberikan umpan balik yang bersifat kontekstual dan membangun. Selain itu, terdapat fitur progres timeline yang menampilkan alur perkembangan setiap mahasiswa, serta dashboard pemantauan yang memungkinkan pihak kampus atau dosen pembimbing melacak capaian dan kendala mahasiswa secara real-time.

Dalam konteks implementasinya, SIPAKAR dibangun secara selaras dengan Kurikulum PPG, terutama dalam hal penilaian berbasis capaian pembelajaran. Setiap fitur dihubungkan dengan indikator capaian PPG Seni Budaya, baik dari aspek pedagogik maupun substansi keilmuan. Hal ini memastikan bahwa penggunaan SIPAKAR bukan hanya sebagai alat administratif, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mendukung pembentukan kompetensi guru seni yang reflektif, adaptif, dan profesional. SIPAKAR menjadi sarana penguatan asesmen autentik dan pengembangan pembelajaran berbasis pengalaman nyata, yang sangat krusial dalam konteks pembelajaran transformatif pada program PPG.

Tabel 1. Struktur Fitur SIPAKAR dan Kaitannya dengan Kurikulum PPG Seni Budaya

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Fitur SIPAKAR	Deskripsi Fitur	Keterkaitan dengan Kurikulum PPG
Unggah Karya Praktik	Media digital untuk mengunggah karya seni mahasiswa dalam berbagai format	Mendukung asesmen capaian kompetensi substansi bidang seni dan keterampilan ekspresi visual
Jurnal Reflektif	Ruang menulis refleksi proses pembelajaran dan praktik di sekolah mitra	Selaras dengan penguatan dimensi reflektif dan praktik kontemplatif dalam Kurikulum PPG
Penilaian Formatif	Fitur input penilaian dari dosen dan guru pamong disertai catatan evaluatif	Mewujudkan asesmen autentik berbasis praktik nyata sesuai standar kurikulum PPG
Progres Timeline	Menampilkan grafik perkembangan kegiatan dan tahapan praktik mahasiswa	Mempermudah pelacakan capaian pembelajaran secara bertahap dan berkelanjutan
Dashboard Pemantauan	Laporan visual untuk pemantauan individu maupun kolektif mahasiswa secara real-time	Mendukung pengelolaan supervisi program dan evaluasi implementasi pembelajaran berbasis data

Tabel di atas menggambarkan hubungan langsung antara fitur-fitur dalam SIPAKAR dan tujuan kurikulum PPG Seni Budaya. Misalnya, fitur Unggah Karya *praktik* tidak hanya menjadi tempat dokumentasi, melainkan juga bentuk asesmen atas kompetensi artistik mahasiswa. Fitur Jurnal Reflektif secara khusus mendorong pengembangan kemampuan reflektif yang menjadi pilar dalam pendidikan profesi guru. Sementara itu, fitur Penilaian Formatif menyediakan jalur komunikasi pedagogis antara mahasiswa dengan pembimbing untuk mendorong peningkatan kualitas praktik. Progres Timeline dan Dashboard Pemantauan membantu institusi dalam menjalankan monitoring berkelanjutan, memastikan bahwa setiap tahapan pembelajaran berjalan sesuai rencana dan dapat diukur pencapaiannya. Melalui integrasi semua fitur tersebut, SIPAKAR berperan penting sebagai jembatan antara praktik lapangan, evaluasi berbasis data, dan penguatan pedagogi reflektif dalam pendidikan guru seni.

Penerapan SIPAKAR dalam Konteks Sekolah Mitra

Penerapan SIPAKAR dalam konteks sekolah mitra memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung praktik lapangan mahasiswa PPG Seni Budaya secara terstruktur dan terdokumentasi dengan baik. Alur penggunaan sistem ini dirancang agar selaras dengan dinamika praktik mengajar di sekolah (Samho & Princessa, 2025). Mahasiswa memulai dengan mengunggah dokumentasi hasil karya siswa,

seperti foto atau video dari aktivitas pembelajaran seni yang mereka fasilitasi di kelas. Setiap harinya, mahasiswa juga diwajibkan mencatat refleksi harian yang berisi catatan pengalaman mengajar, tantangan yang dihadapi, dan strategi yang digunakan untuk mengatasi hambatan tersebut. Melalui fitur yang telah disediakan dalam SIPAKAR, mahasiswa secara berkelanjutan menerima umpan balik dari dosen pembimbing dan guru pamong, yang tidak hanya menilai aspek teknis dan pedagogis, tetapi juga memberikan komentar reflektif yang memperkaya proses pembelajaran mahasiswa.

Keterlibatan dosen pembimbing dan guru pamong dalam sistem ini berperan penting sebagai mitra pendamping yang aktif. Mereka berperan dalam memberikan penilaian formatif yang mendalam, bukan hanya berdasarkan hasil karya atau performa mahasiswa di kelas, tetapi juga mempertimbangkan catatan refleksi dan konsistensi progres yang dicapai mahasiswa. Validasi terhadap karya dan jurnal refleksi dilakukan langsung dalam sistem SIPAKAR, yang memungkinkan proses pembimbingan berlangsung secara real-time dan terdokumentasi dengan baik. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas supervisi, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk lebih bertanggung jawab dan terbuka dalam merefleksikan proses belajarnya.

Dalam praktiknya, mahasiswa PPG Seni Budaya telah mengintegrasikan SIPAKAR dalam kegiatan nyata, seperti mengajar pembuatan topeng dari bahan daur ulang, membimbing siswa menari tarian tradisional daerah, atau mengeksplorasi seni mural di dinding sekolah. Setiap proyek didokumentasikan dalam bentuk laporan visual dan catatan reflektif, yang memperlihatkan perjalanan proses kreatif siswa dan pendekatan pedagogis mahasiswa. Melalui dokumentasi ini, mahasiswa tidak hanya menampilkan hasil akhir karya seni, tetapi juga proses belajar yang melibatkan eksplorasi budaya, teknik, dan nilai-nilai lokal. Hal ini menjadikan SIPAKAR sebagai ruang pembelajaran reflektif dan apresiatif, yang mampu menangkap esensi pendidikan seni yang otentik dan kontekstual di sekolah mitra.

Tabel 2. Penerapan SIPAKAR di Sekolah Mitra

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Aspek	Deskripsi Penerapan SIPAKAR
Alur Penggunaan oleh Mahasiswa	Mengunggah karya siswa (foto/video), menulis jurnal refleksi harian, menerima umpan balik dari pembimbing
Peran Dosen dan Guru Pamong	Memberikan penilaian formatif, komentar reflektif, validasi jurnal refleksi dan progres pembelajaran
Contoh Praktik Karya	Topeng budaya dari kardus daur ulang, pertunjukan tari daerah, proyek mural dengan tema lokal
Refleksi Proses	Catatan mahasiswa tentang dinamika kelas, kendala saat mengajar, serta penguatan pendekatan seni kontekstual

Tabel di atas merangkum penerapan sistem SIPAKAR dalam praktik di sekolah mitra yang mendukung tiga aspek penting: aktivitas mahasiswa, keterlibatan pembimbing, dan dokumentasi pembelajaran. Alur penggunaan oleh mahasiswa menunjukkan bagaimana proses kerja sistem mendampingi aktivitas lapangan dari

awal hingga akhir. Dosen dan guru pamong berperan sebagai pendamping aktif yang tidak hanya mengevaluasi, tetapi juga membimbing proses refleksi mahasiswa. Sementara itu, contoh praktik karya menampilkan keragaman bentuk kegiatan seni budaya yang dijalankan di kelas, mulai dari pembuatan artefak budaya hingga pertunjukan seni kolektif. Refleksi proses menjadi elemen penting untuk menggambarkan kedalaman pemahaman mahasiswa terhadap perannya sebagai pendidik seni. SIPAKAR bukan hanya berfungsi sebagai alat dokumentasi, tetapi juga sebagai ruang pedagogis yang memperkuat keterampilan reflektif, kolaboratif, dan kontekstual dalam pengajaran seni budaya.

Pelacakan Progres Pembelajaran Mahasiswa

Pelacakan progres pembelajaran mahasiswa melalui sistem SIPAKAR memberikan pendekatan yang terstruktur dan berbasis data visual untuk memantau perkembangan mahasiswa PPG Seni Budaya selama masa praktik di sekolah mitra. Sistem ini dirancang dengan fitur visualisasi yang intuitif, menampilkan grafik mingguan, indikator capaian kompetensi, serta log aktivitas yang terdokumentasi secara otomatis. Melalui tampilan visual seperti grafik batang atau linimasa, mahasiswa dan pembimbing dapat melihat tren perkembangan dari waktu ke waktu, mulai dari frekuensi unggahan karya, konsistensi jurnal refleksi, hingga keterlibatan dalam proses umpan balik (Trimo, 2025; Widagdo, 2024). Penyajian visual ini menjadikan progres pembelajaran lebih transparan dan mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat.

Kesesuaian sistem pelacakan ini dengan indikator kompetensi PPG menjadi salah satu kekuatan utama SIPAKAR. Setiap aktivitas yang dilakukan mahasiswa dihubungkan langsung dengan kompetensi pedagogik, profesional, dan sosial yang menjadi acuan kurikulum PPG. Misalnya, keterampilan menyusun rencana pembelajaran dan implementasinya dicatat sebagai bagian dari kompetensi pedagogik; sementara kualitas interaksi dalam membimbing siswa dan kolaborasi dengan guru pamong mendukung kompetensi sosial. Pelacakan progres dalam SIPAKAR tidak bersifat administratif semata, melainkan menjadi instrumen evaluatif yang mengarahkan mahasiswa pada pencapaian kompetensi secara menyeluruh dan terarah.

Selain sebagai alat pemantauan, fitur pelacakan progres ini juga berperan strategis dalam mendeteksi dini permasalahan pembelajaran. Ketika terjadi penurunan aktivitas, stagnasi dalam refleksi, atau penurunan kualitas unggahan karya, sistem akan menandai indikator tersebut, memungkinkan pembimbing untuk segera memberikan intervensi yang tepat. Hal ini sangat membantu dalam memastikan tidak ada mahasiswa yang tertinggal tanpa pendampingan, serta menciptakan ekosistem pembelajaran yang responsif dan suportif. Kombinasi antara pelacakan visual dan asesmen kompetensi, SIPAKAR menjadi alat pedagogis yang tidak hanya mencatat, tetapi juga membina dan mengarahkan mahasiswa secara sistematis.

Tabel 3. Komponen Pelacakan Progres SIPAKAR dan Fungsinya

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Komponen Pelacakan	Fungsi	Keterkaitan dengan Kompetensi PPG
Grafik Perkembangan Mingguan	Menampilkan jumlah unggahan karya, jurnal refleksi, dan aktivitas lainnya setiap minggu	Menunjukkan konsistensi kerja dan kedisiplinan mahasiswa (kompetensi profesional)
Indikator Capaian Kompetensi	Visualisasi capaian pada aspek pedagogik, profesional, dan sosial	Membantu memetakan pencapaian terhadap target pembelajaran PPG
Log Aktivitas Mahasiswa	Catatan kronologis setiap interaksi dan unggahan dalam SIPAKAR	Mendukung evaluasi proses dan peran aktif mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar
Notifikasi Deteksi Permasalahan	Peringatan otomatis saat terjadi penurunan performa atau stagnasi	Memberi ruang intervensi awal dari dosen/guru pamong untuk perbaikan proses belajar

Tabel di atas merinci komponen utama pelacakan progres dalam sistem SIPAKAR serta keterkaitannya dengan kompetensi yang ditargetkan dalam kurikulum PPG. Grafik perkembangan mingguan membantu menilai konsistensi dan ritme kerja mahasiswa dari waktu ke waktu. Indikator capaian kompetensi berfungsi sebagai panduan apakah mahasiswa telah menyentuh dimensi-dimensi kompetensi utama PPG secara seimbang. Log aktivitas mahasiswa memberi data yang konkret untuk menilai seberapa aktif dan reflektif mahasiswa dalam menjalani praktik. Sementara itu, fitur notifikasi atau deteksi masalah menjadi alat penting dalam membangun intervensi pembimbingan yang bersifat preventif dan tepat sasaran. Dengan sistem ini, proses pelatihan guru tidak hanya terdokumentasi secara menyeluruh, tetapi juga lebih dinamis dan berbasis bukti pembelajaran yang autentik.

Penilaian Formatif melalui SIPAKAR

SIPAKAR membuka pendekatan baru dalam proses penilaian formatif bagi mahasiswa PPG Seni Budaya, yaitu dengan menekankan evaluasi berbasis eviden digital. Dalam sistem ini, penilaian tidak hanya dilakukan berdasarkan narasi atau persepsi umum pembimbing, melainkan ditopang oleh bukti konkret seperti dokumentasi foto dan video karya seni siswa, catatan refleksi harian mahasiswa, serta hasil observasi langsung selama praktik mengajar. Semua data tersebut tersimpan dan tersusun dalam sistem sehingga pembimbing dapat meninjau kembali proses yang telah dijalani mahasiswa secara utuh dan objektif. Evaluasi ini menjadi lebih akurat dan menyentuh aspek esensial dalam pengembangan kompetensi mahasiswa

karena mencerminkan praktik nyata dan hasil yang dapat diverifikasi secara visual dan naratif.

Lebih jauh, SIPAKAR memfasilitasi pemberian umpan balik yang terstruktur dan personal. Fitur penilaian dalam sistem ini memungkinkan dosen pembimbing dan guru pamong untuk memberikan komentar berdasarkan indikator yang telah ditentukan, serta menambahkan catatan reflektif yang kontekstual. Umpan balik ini tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga responsif terhadap capaian dan tantangan spesifik mahasiswa. Proses ini mendorong lahirnya budaya pembimbingan yang lebih mendalam, cepat, dan berbasis data. Mahasiswa pun mendapatkan panduan yang lebih tepat untuk melakukan perbaikan pada aspek-aspek yang perlu ditingkatkan selama praktiknya.

Sebagai dampak positif dari sistem ini, kualitas refleksi mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan. Mahasiswa menjadi lebih terbiasa mengevaluasi dirinya sendiri, menghubungkan antara tindakan dan hasil, serta merumuskan solusi dari pengalaman yang dihadapi (Rachman & Maulidya, 2025). Refleksi yang semula bersifat deskriptif berkembang menjadi analitis dan evaluatif. Mahasiswa mampu menunjukkan kesadaran kritis terhadap proses pembelajaran yang mereka jalani, termasuk memahami peran mereka dalam menciptakan lingkungan belajar yang bermakna bagi siswa. SIPAKAR, dalam konteks ini, tidak hanya sebagai alat bantu administrasi penilaian, tetapi juga sebagai medium pedagogis yang memperkuat pembelajaran reflektif dan berbasis praktik nyata.

Tabel 4. Komponen Penilaian Formatif melalui SIPAKAR

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Komponen Penilaian	Deskripsi Fungsionalitas	Dampak terhadap Pembelajaran Mahasiswa
Eviden Digital	Unggahan foto/video karya, jurnal refleksi, dan laporan observasi praktik	Menjamin validitas dan keobjektifan penilaian berbasis hasil nyata dan proses autentik
Umpan Balik Terstruktur	Kolom komentar pembimbing yang terhubung langsung dengan aktivitas atau artefak mahasiswa	Memberi arah perbaikan spesifik dan memperkuat hubungan pembimbingan berbasis kebutuhan nyata
Format Penilaian Kontekstual	Rubrik dan indikator penilaian terintegrasi dengan capaian pembelajaran PPG	Membantu pembimbing menilai secara konsisten dan mahasiswa memahami standar yang dituju
Refleksi Mahasiswa Berbasis Data	Penulisan refleksi yang mengacu pada progres aktivitas dan umpan balik sebelumnya	Meningkatkan kedalaman dan arah refleksi mahasiswa menjadi lebih kritis dan terarah

Tabel di atas menjelaskan bahwa penilaian formatif dalam SIPAKAR terdiri atas beberapa komponen strategis yang saling mendukung. Eviden digital berfungsi

sebagai dasar penilaian yang obyektif dan dapat ditelusuri ulang. Umpan balik terstruktur memperkuat komunikasi antara pembimbing dan mahasiswa, menjadikan setiap interaksi evaluatif bermakna dan langsung menysasar kebutuhan pembelajaran. Format penilaian kontekstual menjembatani antara aktivitas di lapangan dengan capaian kurikulum PPG secara konkret, sehingga mahasiswa memiliki acuan yang jelas dalam meningkatkan kualitas praktiknya. Sementara itu, refleksi berbasis data mengubah cara mahasiswa berpikir tentang pengalaman praktik menjadi lebih mendalam dan penuh kesadaran. Keempat komponen ini, SIPAKAR memfasilitasi proses penilaian formatif yang efektif, adil, dan transformatif bagi perkembangan profesional calon guru seni budaya.

Efektivitas SIPAKAR dalam Praktik PPG Seni Budaya

Efektivitas SIPAKAR dalam praktik PPG Seni Budaya tercermin melalui peningkatan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran berbasis pengalaman. Mahasiswa menunjukkan inisiatif yang lebih tinggi dalam mendokumentasikan setiap tahapan praktik mengajar mereka, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Melalui sistem ini, mereka tidak hanya merekam kegiatan, tetapi juga secara mandiri menganalisis hasil pembelajaran dan mengevaluasi strategi pengajaran yang digunakan. Kegiatan tersebut mendorong terbentuknya kesadaran reflektif yang lebih kuat serta peningkatan tanggung jawab personal terhadap perkembangan profesional mereka sebagai calon guru seni.

Salah satu kontribusi penting SIPAKAR adalah kemampuannya menghubungkan tiga aspek penting dalam pembelajaran praktik: karya, refleksi, dan aksi. Mahasiswa tidak sekadar menampilkan hasil karya siswa di kelas, tetapi juga menuliskan refleksi mendalam yang menggambarkan proses berpikir, tantangan, dan solusi selama kegiatan berlangsung. Refleksi ini kemudian dijadikan dasar untuk menyusun tindak lanjut atau perbaikan di sesi praktik selanjutnya. Sistem ini mendorong mahasiswa untuk tidak terjebak pada pencapaian hasil akhir semata, tetapi juga memperhatikan proses dan dampak dari praktik yang dijalankan.

Selain itu, SIPAKAR juga berperan penting dalam penguatan literasi digital dan budaya dokumentasi karya seni. Mahasiswa menjadi terbiasa mengarsipkan proses dan produk kegiatan seni budaya dalam format digital, baik berupa teks, gambar, video, maupun dokumen observasi. Mereka belajar mengelola dokumentasi dengan rapi, terstruktur, dan sesuai dengan standar profesional. Hal ini tidak hanya mendukung pelaporan praktik PPG secara akuntabel, tetapi juga melatih mahasiswa mengembangkan portofolio digital yang representatif terhadap kompetensi mereka di bidang seni budaya. SIPAKAR tidak hanya berfungsi sebagai media administratif, tetapi juga sebagai wahana penguatan karakter akademik, pedagogik, dan artistik secara menyeluruh.

Tabel 5. Indikator Efektivitas SIPAKAR dalam Praktik PPG Seni Budaya

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

Indikator Efektivitas	Deskripsi	Dampak terhadap Mahasiswa PPG Seni Budaya
Keterlibatan Aktif Mahasiswa	Peningkatan frekuensi unggahan, refleksi mandiri, dan dokumentasi praktik	Mendorong sikap proaktif, analitis, dan evaluatif dalam setiap sesi praktik
Koneksi Karya-Refleksi-Aksi	Mahasiswa menghubungkan hasil karya dengan refleksi pembelajaran dan tindak lanjut perbaikan	Membangun siklus belajar berkelanjutan yang kontekstual dan berbasis pengalaman nyata
Literasi Digital dan Dokumentasi	Mahasiswa mengelola dokumentasi digital karya secara sistematis, rapi, dan berbasis bukti	Meningkatkan keterampilan teknologi, keterampilan kerja, serta kesiapan membangun portofolio

Tabel di atas mengidentifikasi tiga indikator utama dari efektivitas penggunaan SIPAKAR dalam praktik PPG Seni Budaya. *Keterlibatan aktif mahasiswa* menunjukkan bahwa sistem ini mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara intensif dalam proses dokumentasi dan refleksi. *Koneksi antara karya, refleksi, dan aksi* menegaskan bahwa mahasiswa tidak hanya menyajikan produk, tetapi juga mampu menyusun strategi pembelajaran yang lebih baik berdasarkan pengalaman mereka sebelumnya. Terakhir, *literasi digital dan dokumentasi* menjadi aspek penting dalam pengembangan profesionalisme guru seni masa depan, karena menanamkan keterampilan pengelolaan data dan informasi secara sistematis. Secara keseluruhan, SIPAKAR efektif sebagai media yang memperkuat kesadaran reflektif, kompetensi teknologi, dan kualitas praktik pengajaran seni budaya secara utuh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan model pembelajaran SIPAKAR membuktikan bahwa sistem informasi berbasis praktik karya dan refleksi mampu memperkuat pelacakan pembelajaran dan penilaian formatif dalam pendidikan profesi guru seni budaya. Prototipe yang dikembangkan melalui pendekatan ADDIE hingga tahap desain dan pengembangan memberikan kontribusi nyata terhadap transparansi asesmen, dokumentasi progres mahasiswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses refleksi pembelajaran berbasis karya seni. SIPAKAR berpotensi menjadi model inovatif yang adaptif untuk mendukung pembelajaran vokasional dan berbasis praktik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afia, B., Yessari, M., & Yeni, Z. (2025). ASESMEN OTENTIK SEBAGAI SARANA PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD ...*
<https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6004>
- Aruna, A., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2024). Pola Penerapan Integrasi Desain Kurikulum, Desain Instruksional, dan Pemilihan Media Berbasis AI: Studi Kasus pada PT Mitra Bangun Kreatifa. *Innovative: Journal Of Social ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/12144>
- Aruna, A., Praherdhiono, H., & Aulia, F. (2024). Indonesian Art Education with White Cube Learning Environments as an Inclusive Approach for Multicollaborative Learning. *Journal of Learning ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://jlils.ppj.unp.ac.id/index.php/jlils/article/view/91>
- Azzahra, I. F., & Rahmadhani, R. (2025). Kurikulum Merdeka: Telaah Potensi dan Tantangan Implementatif dalam Mewujudkan Pendidikan Fleksibel di Indonesia. *Jurnal Pendidikan ...*
<https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/view/1530>
- Dewi, C. N., Nurmaidina, N., Fadhlani, M. N., & ... (2022). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PjBL (PROJECT BASED LEARNING) DALAM MATA PELAJARAN IPAS DI ... *Dharmas Education ...*
https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal/article/view/407
- Handayani, I. P. (2024). ANALISIS REKONSTRUKSI PENILAIAN SUMATIF SOAL PTS TEKS KARYA ILMIAH KELAS XI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra ...*
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/arbitrer/article/view/11902>
- Masluhah, M., & Afifah, K. R. (2022). Electronic portofolio sebagai instrumen penilaian pembelajaran siswa di era digital. *Jurnal Basicedu*.
<https://www.neliti.com/publications/452329/electronic-portofolio-sebagai-instrumen-penilaian-pembelajaran-siswa-di-era-digi>
- Mulyono, R., & Sulistyani, F. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) Sebagai Sebuah Pilihan Bagi Satuan Pendidikan: Kajian Pustaka. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD ...*
<https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/506>
- Mustafa, P. S., & Suryadi, M. (2022). Landasan Teknologis sebagai Peningkatan Mutu dalam Pendidikan dan Pembelajaran: Kajian Pustaka. *Fondatia*.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/2130>
- Namirah, A. (2025). Improving the Quality of Project-Oriented Learning Design Through Integrated Formative and Summative Assessments. *Inspirasi: Jurnal*

Pendidikan dan Kebudayaan. <https://jurnal.sinesia.id/index.php/Inspirasi-JPK/article/view/98>

Ningsih, D. P. (2025). Inovasi Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Riset Ilmiah Multidisiplin*.

<https://ejournal.gemacendekia.org/index.php/jrim/article/view/43>

Pangestu, A. A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*.

<http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/2857>

Pontjowulan, P. (2025). Revitalisasi Literasi Membaca dan Menulis sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Menghadapi Tantangan Abad 21. *Educationist: Journal of Educational and ...*

<https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jecs/article/view/252>

Prasetyo, A., Aulia, F., Kusuma, F., Surya, E., & ... (2024). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN PEDAGOGI MAHASISWA PPG SENI BUDAYA MELALUI LMS INOVATIF TERINTEGRASI DENGAN PROYEK PROFIL *Martabe: Jurnal Pengabdian ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27.

Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal pedagogy*.

<https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/116>

Rachman, J. Z., & Maulidya, S. (2025). Pembelajaran Prakarya sebagai Sarana Pengembangan Keterampilan dan Kreativitas Siswa di MTsN 8 Jakarta. *Jurnal Bintang Pendidikan ...*

<https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/3502>

Raibowo, S., & Nopiyanto, Y. E. (2020). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan pada SMP Negeri Se-Kabupaten Mukomuko melalui Pendekatan Model Context, Input, Process *Jurnal Pendidikan Kesehatan ...*

<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/673>

Sahira, E., & Herianto, E. (2023). Menyiapkan Guru Profesional Melalui Program Pengenalan Lapangan Persekolahan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.

<https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/1947>

Saiful, S., Bukhori, I., & Maryam, S. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Al Qur'an Hadist di MA Mirqotul Ulum Probolinggo. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan ...*

<http://journal.unuha.ac.id/index.php/JPIA/article/view/4576>

Samho, B., & Princessa, M. (2025). Relevansi Filsafat Pendidikan Pragmatisme dalam Kurikulum Merdeka bagi Pengembangan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*.

<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/11835>

Saptadi, N. T. S. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penciptaan Ruang Belajar Inklusif Berbasis Inovasi dan Kreativitas Teknologi di Era Digital.

Jurnal *Atma* *Inovasia.*
<https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jai/article/view/10235>

Sekarini, N. L. (2023). Implementasi Etnopedagogi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri 1 Werdhi Agung. *Pramana: Jurnal Hasil Penelitian.*

<https://journal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pramana/article/view/790>

Steven, K., & Saearani, M. (2024). Paradigma dan Isu dalam Pendidikan Seni: Strategi Untuk Pengembangan Pendekatan yang Relevan dan Berkelanjutan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan.*

<https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/924>

Trimono, T. (2025). Implikasi Karakter Pradnyan dan Purusottama Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Agama Hindu pada Peserta Didik Utama Widyalaya Wira Dharma Palu. *Jurnal Penelitian Agama Hindu.*

<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPAH/article/view/4117>

Widagdo, T. B. (2024). PANDANGAN KONSEPTUAL PENDEKATAN MENDALAM MENUJU “TRANSFORMASI PENDIDIKAN.” *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan*

<https://jurnalcerdik.ub.ac.id/index.php/jurnalcerdik/article/view/455>

Yuwono, T., Shaleh, S., & ... (2024). IMPLEMENTASI DAN PROBLEMATIKA KURIKULUM MERDEKA DI SDIT RAUDHATURRAHMAH. *Jurnal Kepemimpinan*

<https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp/article/view/429>