

Potensi dan Dampak Model Pembelajaran Berbasis Integrasi Media *Card Game* Interaktif Audio Visual dalam Penguatan Kreativitas dan Implementasi *Project-Based Learning* pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi dalam Sekolah Mitra Pendidikan Profesi Guru

Abdul Rahman Prasetyo¹, Fikri Aulia², Otto Fajarianto³

¹²³Universitas Negeri Malang

prasetyo.fs@um.ac.id¹, fikri.aulia.fip@um.ac.id², otto.fajarianto.fip@um.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to explore the potential and impact of the learning model based on the integration of interactive audio visual card game media in increasing creativity and implementation of Project-Based Learning (PBL) in Two-Dimensional Fine Arts materials at Teacher Professional Education Partner Schools (PPG). This model is designed to integrate technology in fine arts learning by using audio-visual-based interactive card games to enrich students' learning experiences. With a qualitative approach, this study collects data through interviews, observations, and documentation analysis. The results of the study show that the integration of this interactive media can stimulate students' creativity, increase collaboration in teams, and strengthen understanding of art concepts in the context of PBL. This model has proven to be effective in creating a more interactive and collaborative learning environment, as well as providing a more enjoyable and meaningful learning experience. This research provides recommendations for the use of technology in art education and introduces more innovative methods in two-dimensional art learning.

Keywords: *Learning model, media card game, interactive audio visual, project-based learning, two-dimensional art, PPG.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi dan dampak model pembelajaran berbasis integrasi media *card game* interaktif audio visual dalam meningkatkan kreativitas dan implementasi *Project-Based Learning* (PBL) pada materi Seni Rupa Dua Dimensi di Sekolah Mitra Pendidikan Profesi Guru (PPG). Model ini dirancang untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seni rupa dengan menggunakan *card game* interaktif berbasis audio visual untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media interaktif ini dapat merangsang kreativitas siswa, meningkatkan kolaborasi dalam tim, serta memperkuat pemahaman konsep seni dalam konteks PBL. Model ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk penggunaan teknologi dalam pendidikan seni dan memperkenalkan metode yang lebih inovatif dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi.

Kata Kunci: *Model pembelajaran, media card game, interaktif audio visual, project-based learning, seni rupa dua dimensi, PPG.*

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan kreativitas peserta didik, khususnya dalam konteks Pendidikan Profesi Guru (PPG) (Prasetyo dkk., 2024). Di Indonesia, pendidikan seni tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan keterampilan teknis dalam seni rupa, seperti menggambar, melukis, atau membuat patung, tetapi juga untuk menumbuhkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa (Kurniawan dkk., 2024; Wahyuriani dkk., 2024). Seiring dengan berkembangnya teknologi dan tren pembelajaran modern, metode pengajaran seni juga mengalami perubahan, terutama dalam penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran seni rupa.

Project-Based Learning (PBL) telah terbukti sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi, problem solving, dan kreativitas siswa (Amelia, 2024; Budiasih dkk., 2025). PBL memungkinkan siswa untuk menghasilkan karya nyata melalui proyek yang melibatkan riset, perencanaan, dan kolaborasi dalam tim (Aruna & Praherdhiono, 2024). Dalam konteks seni rupa, PBL memungkinkan siswa untuk tidak hanya belajar membuat karya seni, tetapi juga mengelola proyek seni yang mencakup pengorganisasian, perencanaan, dan presentasi hasil karya mereka (Aprilia & Rugaiyah, 2023). Pembelajaran berbasis proyek ini juga dapat memotivasi siswa untuk mengeksplorasi berbagai teknik dan media, serta menerapkan kreativitas mereka dalam konteks dunia nyata.

Namun, dalam prakteknya, pembelajaran seni rupa di banyak sekolah masih mengandalkan metode konvensional yang kurang dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran siswa di era digital. Sebagian besar pembelajaran seni lebih berfokus pada teknik dasar tanpa memanfaatkan teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka (Aruna, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan media digital yang dapat mendukung pengembangan kreativitas siswa serta memberikan mereka pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran seni rupa adalah media *card game* interaktif audio visual (Hermawan, 2024). Media ini menggabungkan teknologi permainan, visualisasi, dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam (Ratnawati dkk., 2024). Dengan menggunakan *card game* interaktif, siswa dapat belajar sambil bermain, mengeksplorasi konsep-konsep seni, dan mengembangkan strategi kreatif dalam konteks pembelajaran seni rupa dua dimensi (Fadhillah & Khairani, 2024; Hotimah, 2024). *Card game* interaktif audio visual memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung, dan memperoleh umpan balik instan untuk membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Penelitian ini berfokus pada potensi dan dampak dari model pembelajaran berbasis integrasi media *card game* interaktif audio visual dalam penguatan kreativitas siswa dan implementasi *Project-Based Learning* (PBL) pada materi Seni Rupa Dua Dimensi di Sekolah Mitra Pendidikan Profesi Guru (PPG). Dengan

pendekatan ini, siswa tidak hanya akan mempelajari teknik dasar seni rupa, tetapi juga diberi kesempatan untuk menerapkan kreativitas mereka dalam proyek seni yang lebih besar yang melibatkan kerja sama tim, penyajian karya seni, dan presentasi digital.

Pendidikan seni rupa di Indonesia, khususnya dalam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG), memiliki tujuan untuk menghasilkan guru seni yang tidak hanya mahir dalam teknik seni (Pratama & Aryani, 2024), tetapi juga memiliki kemampuan dalam mengelola pembelajaran, mengorganisir proyek seni, dan memimpin kegiatan seni di sekolah (Prasetyo dkk., t.t.). Sebagai bagian dari pendidikan karakter, seni rupa memiliki peran yang sangat strategis dalam menumbuhkan kreativitas, empati, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Namun, meskipun pendidikan seni rupa di Indonesia telah berkembang pesat, masih ada tantangan signifikan yang dihadapi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran seni. Banyak sekolah yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang kurang mampu memotivasi siswa, terutama dalam menstimulasi kreativitas dan inovasi dalam bidang seni (A. Iriaji dkk., t.t.). Pendekatan yang lebih interaktif dan kolaboratif, yang menggabungkan teknologi digital, sangat diperlukan untuk memenuhi tuntutan zaman dan perkembangan industri seni yang semakin digital.

Selain itu, penerapan Kurikulum Merdeka di Indonesia menekankan pentingnya pembelajaran yang berbasis proyek dan mengutamakan pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah (I. Iriaji dkk., 2024). Untuk mencapainya, dibutuhkan pendekatan baru dalam pembelajaran seni rupa, yang tidak hanya mengajarkan teknik seni, tetapi juga kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim, memecahkan masalah, dan menyelesaikan proyek seni dengan pendekatan yang lebih berorientasi pada dunia nyata.

Media permainan, khususnya *card game* interaktif audio visual, menawarkan potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. *Card game* ini menggunakan teknologi audio visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang sangat sesuai untuk generasi digital yang lebih terbiasa dengan interaksi teknologi. *Card game* interaktif dapat berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang mendorong siswa untuk menyelesaikan tantangan seni secara kreatif sambil berkolaborasi dengan teman-temannya.

Model pembelajaran ini mengintegrasikan pembelajaran seni dengan elemen-elemen permainan yang memotivasi siswa untuk belajar melalui simulasi dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Selain itu, media audio visual dalam *card game* juga memungkinkan siswa untuk mengalami seni tidak hanya dari segi teknik, tetapi juga dari segi konteks sosial dan budaya yang terkandung dalam karya seni tersebut. Dalam hal ini, siswa dapat mengaplikasikan kreativitas mereka melalui permainan yang melibatkan pemecahan masalah, strategi visual, dan kolaborasi tim.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi dan dampak dari model pembelajaran berbasis integrasi media *card game* interaktif audio visual dalam

penguatan kreativitas dan implementasi *Project-Based Learning* (PBL) pada materi Seni Rupa Dua Dimensi di Sekolah Mitra PPG. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan seni, pemahaman konsep seni, dan kemampuan siswa dalam mengelola proyek seni secara kolaboratif dan interaktif.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini akan menggali pengalaman siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis *card game* interaktif, serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam proyek seni. Penelitian ini juga akan melihat bagaimana integrasi teknologi dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi dapat meningkatkan kreativitas siswa, serta mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan seni yang lebih kontekstual dan berkualitas.

Penelitian ini memiliki signifikansi penting bagi pengembangan pendidikan seni rupa di Indonesia. Dengan semakin berkembangnya teknologi digital dan perubahan dalam dunia seni, penerapan model pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan bagi siswa. Model pembelajaran *card game* interaktif ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya seni, serta mengembangkan kompetensi kewirausahaan dan kepemimpinan yang diperlukan dalam dunia seni profesional.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap penerapan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pendekatan berbasis proyek yang dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Dengan menggunakan media interaktif yang menyenangkan dan berorientasi pada dunia nyata, penelitian ini dapat membuka jalan bagi pendekatan baru dalam pendidikan seni, yang lebih kolaboratif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan industri seni dan budaya.

Penelitian ini terdiri dari lima bab yang masing-masing membahas aspek yang berbeda terkait dengan model pembelajaran berbasis *card game* interaktif dalam penguatan kreativitas dan implementasi PBL pada materi seni rupa dua dimensi. Bab pertama menguraikan latar belakang, tujuan, dan signifikansi penelitian. Bab kedua membahas landasan teori yang meliputi pendekatan pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dalam seni, dan media digital dalam pembelajaran seni. Bab ketiga menjelaskan metode penelitian yang digunakan, sedangkan bab keempat menyajikan hasil dan pembahasan yang mencakup temuan-temuan dari pengalaman siswa dan dampak model pembelajaran. Bab terakhir akan menyajikan kesimpulan dan saran untuk penelitian lebih lanjut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendalami dan menggambarkan secara mendalam mengenai potensi dan dampak model pembelajaran berbasis integrasi media *card game* interaktif audio visual dalam penguatan kreativitas dan implementasi *Project-Based Learning* (PBL) pada materi Seni Rupa Dua Dimensi di Sekolah Mitra Pendidikan Profesi Guru (PPG).

Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali pemahaman mendalam tentang pengalaman peserta didik dan persepsi mereka terhadap penerapan model pembelajaran yang mengintegrasikan media teknologi interaktif (Purwati dkk., 2024; Rifki, 2025). Dalam konteks ini, penelitian kualitatif memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi perubahan kreativitas, kolaborasi tim, dan pengembangan kompetensi kewirausahaan dan kepemimpinan yang terjadi dalam konteks pembelajaran seni rupa.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan fokus pada penggambaran dan pemahaman fenomena yang terkait dengan penerapan model pembelajaran berbasis *card game* interaktif dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana media digital dan pendekatan berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa dan mengembangkan kompetensi kewirausahaan serta kepemimpinan mereka dalam konteks seni rupa. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman siswa dalam menggunakan media *card game* dan bagaimana hal ini berkontribusi pada pengembangan proyek seni yang lebih berkelanjutan.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PPG Seni Budaya yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek pada materi Seni Rupa Dua Dimensi dengan menggunakan media *card game* interaktif audio visual. Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini merupakan mereka yang mengikuti program pembelajaran seni rupa di Sekolah Mitra PPG, yang telah diterapkan dengan pendekatan *Project-Based Learning* dan penggunaan media digital. Peneliti memilih mahasiswa dengan berbagai latar belakang dalam seni rupa untuk memastikan keragaman perspektif dalam penerapan model ini.

Penelitian ini juga melibatkan dosen pengampu dan praktisi seni yang terlibat dalam penerapan model pembelajaran berbasis *card game* interaktif. Dosen dan praktisi seni berperan sebagai pembimbing dan mentor dalam pembelajaran ini, memberikan bimbingan serta penilaian terhadap perkembangan mahasiswa selama dan setelah proyek selesai. Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih subjek yang memiliki pengalaman relevan dengan penggunaan media *card game* interaktif dalam pembelajaran seni rupa.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. Ketiga teknik ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang kaya dan beragam dari berbagai perspektif terkait penerapan model pembelajaran berbasis *card game* interaktif audio visual.

Wawancara mendalam dilakukan dengan mahasiswa PPG Seni Budaya yang terlibat dalam pembelajaran berbasis *card game* interaktif audio visual. Wawancara bertujuan untuk menggali pengalaman pribadi mereka dalam menggunakan media interaktif selama pembelajaran seni rupa dua dimensi. Beberapa topik yang dibahas dalam wawancara ini meliputi persepsi mahasiswa tentang efektivitas penggunaan media ini, perubahan dalam kreativitas mereka, serta pengalaman mereka dalam proyek seni yang melibatkan kerja kolaboratif. Selain mahasiswa, wawancara juga

dilakukan dengan dosen pengampu untuk mendapatkan perspektif mereka tentang perubahan dalam keterampilan dan kreativitas mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Dosen juga diminta untuk menilai penerapan model pembelajaran ini dan memberikan masukan terkait peningkatan pengajaran yang dapat dilakukan.

Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati langsung proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan media *card game* interaktif dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Peneliti terlibat secara aktif dalam kelas, mengamati bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan media digital, berkolaborasi dalam proyek seni, serta bagaimana pengelolaan proyek seni dilakukan dalam konteks ini. Observasi ini juga mencakup pengamatan terhadap kolaborasi tim, pengelolaan waktu, dan manajemen proyek seni yang dilakukan oleh mahasiswa. Peneliti mengamati dinamika tim, cara mereka menyelesaikan tantangan seni, dan bagaimana mereka menggunakan *card game* interaktif untuk memecahkan masalah kreatif yang muncul selama proyek.

Analisis dokumen dilakukan dengan memeriksa dokumen pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran berbasis *card game* interaktif. Dokumen ini mencakup rencana pembelajaran, materi ajar, dan laporan proyek seni yang dihasilkan oleh mahasiswa. Selain itu, peneliti juga menganalisis laporan evaluasi, termasuk penilaian dosen terhadap proyek seni dan komentar dari mahasiswa tentang pengalaman mereka dalam proyek tersebut. Analisis dokumen memberikan informasi tambahan tentang bagaimana struktur pembelajaran dan strategi pengajaran berkontribusi pada pengembangan keterampilan mahasiswa, serta memberikan pandangan mendalam tentang efektivitas dari integrasi media digital dalam proses pembelajaran seni.

Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan analisis tematik yang melibatkan beberapa tahap sebagai berikut:

Penyusunan Kode dan Kategori

Setelah data dari wawancara, observasi, dan dokumen terkumpul, peneliti akan mengkodekan data untuk mengidentifikasi tema-tema yang relevan. Kode-kode ini akan mencakup aspek-aspek seperti kreativitas, kolaborasi tim, pengelolaan proyek, kemampuan teknologi, dan kepemimpinan yang muncul dari pengalaman mahasiswa.

Pengelompokan Tema

Setelah data dikodekan, peneliti akan mengelompokkan tema-tema utama yang muncul dari data. Tema-tema ini akan mencakup perubahan dalam keterampilan seni, perubahan dalam kreativitas, pengelolaan proyek seni, dan penerapan teknologi dalam seni. Pengelompokan ini memungkinkan peneliti untuk memetakan dampak pembelajaran berbasis *card game* interaktif terhadap kompetensi mahasiswa.

Interpretasi Data

Setelah tema-tema diidentifikasi, peneliti akan melakukan interpretasi data untuk menggali makna yang lebih dalam dari temuan-temuan tersebut. Dalam tahap

ini, peneliti akan menganalisis hubungan antara tema-tema yang ditemukan dan menghubungkannya dengan kerangka teori yang ada. Misalnya, bagaimana teknologi digital mendukung pengembangan kreativitas, atau bagaimana PBL dan media interaktif meningkatkan keterampilan kolaboratif dalam pembelajaran seni rupa.

Triangulasi Data

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi, yang melibatkan perbandingan hasil wawancara, observasi, dan analisis dokumen untuk memastikan konsistensi dan validitas temuan penelitian. Triangulasi ini membantu memverifikasi temuan dari berbagai sumber dan mengurangi bias yang mungkin timbul dari data yang terbatas.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik untuk memastikan keabsahan dan kredibilitas data, yaitu: (1) Triangulasi, menggunakan berbagai sumber data (wawancara, observasi, dokumen) untuk memastikan konsistensi temuan; (2) Member checking, mengirimkan temuan sementara kepada informan (mahasiswa, dosen) untuk memastikan bahwa interpretasi data akurat dan sesuai dengan pengalaman mereka; dan (3) Audit trail, menyimpan dokumentasi yang lengkap dari proses penelitian, mulai dari pengumpulan data hingga analisis, untuk memberikan transparansi dalam metodologi penelitian.

Penelitian ini dilakukan di beberapa Sekolah Mitra PPG Seni Budaya, yang telah menerapkan model pembelajaran berbasis *card game* interaktif dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Subjek penelitian adalah mahasiswa PPG Seni Budaya yang terlibat dalam proyek seni berbasis *card game* interaktif audio visual. Lokasi penelitian mencakup kelas seni, proyek seni, dan pameran seni yang diselenggarakan oleh mahasiswa sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak model pembelajaran berbasis integrasi media *card game* interaktif audio visual dalam penguatan kreativitas dan implementasi *Project-Based Learning* (PBL) pada materi Seni Rupa Dua Dimensi di Sekolah Mitra Pendidikan Profesi Guru (PPG). Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan teknis dan non-teknis mahasiswa, serta meningkatkan kolaborasi, kreativitas, dan kewirausahaan dalam konteks seni rupa dua dimensi. Pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan media *card game* interaktif audio visual dapat memfasilitasi proses kolaboratif, meningkatkan kreativitas mahasiswa, serta membantu mereka mengembangkan kompetensi kewirausahaan dan kepemimpinan. Berikut adalah temuan-temuan utama dari penelitian ini yang memberikan gambaran lebih jelas tentang pengalaman mahasiswa dan efektivitas model pembelajaran.

Peningkatan Kreativitas Mahasiswa

Salah satu tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana media *card game* interaktif audio visual dapat meningkatkan kreativitas

mahasiswa dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas mereka setelah menggunakan media ini sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek. Sebelum penerapan model ini, banyak mahasiswa yang lebih berfokus pada teknik dasar seni tanpa terlalu banyak mengeksplorasi konsep-konsep kreatif yang lebih kompleks, seperti penggunaan warna, komposisi, dan ekspresi visual dalam karya seni.

Namun, setelah menggunakan *card game* interaktif, mahasiswa menunjukkan kecenderungan untuk lebih bereksperimen dengan ide dan konsep baru dalam karya seni mereka. Media ini memberikan mereka tantangan kreatif yang memaksa mereka untuk berpikir lebih out-of-the-box dan menyelesaikan masalah kreatif dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Misalnya, beberapa mahasiswa melaporkan bahwa mereka lebih berani untuk menggunakan media baru dalam karya seni mereka, seperti digital art, atau menciptakan desain batik modern yang berbeda dari desain tradisional yang biasa mereka buat.

Tabel 1. Pengaruh Penggunaan Media *Card Game* Terhadap Kreativitas Mahasiswa

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025.

Aspek Kreativitas	Sebelum Menggunakan Media <i>Card Game</i>	Setelah Menggunakan Media <i>Card Game</i>
Eksperimen dengan Teknik Baru	Terbatas pada teknik tradisional	Mahasiswa lebih berani bereksperimen dengan teknik baru, seperti desain digital dan batik kontemporer
Pemecahan Masalah Kreatif	Fokus pada penyelesaian teknik dasar	Menggunakan <i>gameplay</i> untuk memecahkan masalah seni dalam konteks proyek kolaboratif
Penerapan Konsep Visual (warna, komposisi)	Terbatas pada penggunaan warna dasar	Mahasiswa belajar untuk lebih mengeksplorasi warna, komposisi, dan ekspresi visual secara bebas

Card game interaktif berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan (Hotimah, 2024; Rojikin, 2021). Mahasiswa dapat menggunakan permainan ini untuk menyelesaikan tantangan seni, yang pada gilirannya mengarahkan mereka untuk berpikir secara kreatif dan inovatif. Penggunaan media interaktif ini memberikan mereka konsep baru dalam berkreasi, menjauhkan mereka dari pemikiran statis dan memberikan ruang untuk penemuan pribadi dalam seni rupa.

Peningkatan Keterampilan Kolaborasi dan Kepemimpinan

Salah satu manfaat utama dari pembelajaran berbasis proyek adalah pengembangan keterampilan kolaborasi (Aini dkk., 2025; Ekawati dkk., 2024). Dalam

model pembelajaran ini, mahasiswa tidak hanya bekerja secara individu, tetapi juga dalam tim untuk menyelesaikan proyek seni. Proyek ini mengharuskan mereka untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berkolaborasi untuk menghasilkan produk seni yang kompleks dan berkualitas tinggi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa merasa lebih terlibat dalam tim dan lebih aktif dalam berbagi ide setelah mereka terlibat dalam pembelajaran berbasis *card game*. Media ini menciptakan pengalaman interaktif yang memungkinkan mahasiswa untuk berkolaborasi secara langsung dalam menyelesaikan tantangan seni. Mahasiswa tidak hanya belajar mengerjakan proyek secara individu, tetapi juga memimpin tim mereka untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini menunjukkan bahwa *card game* interaktif dapat berfungsi sebagai alat yang mendorong kolaborasi dan pengembangan keterampilan kepemimpinan.

Tabel 2. Peningkatan Kolaborasi dan Kepemimpinan Mahasiswa dalam Proyek Seni

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025.

Aspek Kolaborasi dan Kepemimpinan	Sebelum Menggunakan Media <i>Card Game</i>	Setelah Menggunakan Media <i>Card Game</i>
Kolaborasi dalam Tim	Terbatas pada kerja individu	Meningkatkan kerja sama tim, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama
Kemampuan Memimpin Tim	Terbatas pada pengelolaan tugas individu	Mahasiswa belajar memimpin proyek, mengelola tim seni, dan delegasi tugas
Komunikasi dalam Proyek	Terbatas pada komunikasi dasar	Mahasiswa belajar untuk berkolaborasi secara aktif, berbagi ide, dan memotivasi anggota tim

Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek ini merasa lebih percaya diri dalam memimpin proyek seni dan mengelola kelompok kreatif. Mereka belajar untuk mendelegasikan tugas, menyusun rencana kerja, dan memotivasi anggota tim untuk mencapai tujuan proyek. Pembelajaran ini memberi mereka pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana mengelola proyek seni dalam lingkungan profesional, serta mengasah kemampuan mereka dalam memimpin tim dan berkolaborasi dalam proyek besar.

Penguatan Kewirausahaan Seni dan Komersialisasi Produk Seni

Model pembelajaran ini tidak hanya fokus pada keterampilan teknis dan kepemimpinan, tetapi juga pada pengembangan kewirausahaan seni. Mahasiswa diberikan pemahaman mengenai bagaimana mengelola proyek seni dari sudut pandang bisnis. Sebagai bagian dari proyek berbasis *card game*, mereka diberi tantangan untuk menciptakan produk seni yang siap dijual, seperti produk batik atau desain grafis yang dapat dipasarkan secara digital.

Setelah mengikuti model ini, mahasiswa lebih terbuka terhadap konsep kewirausahaan seni dan komersialisasi karya seni. Mereka belajar bagaimana memasarkan karya seni, baik secara langsung melalui pameran seni maupun menggunakan platform digital untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Dengan menggunakan media sosial dan platform *e-commerce*, mahasiswa mengembangkan strategi pemasaran yang relevan dengan pasar seni digital.

Tabel 3. Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Seni terhadap Komersialisasi Produk

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025.

Aspek Kewirausahaan Seni	Sebelum Menggunakan Media Card Game	Setelah Menggunakan Media Card Game
Pemahaman Tentang Bisnis Seni	Terbatas pada konsep seni sebagai ekspresi	Mahasiswa mengembangkan strategi bisnis seni, mendesain produk, dan pemasaran karya seni
Pemasaran Produk Seni	Terbatas pada penjualan langsung	Mahasiswa mempelajari cara memasarkan karya seni melalui media sosial dan platform digital
Komersialisasi Karya Seni	Tidak ada pemahaman tentang pengelolaan seni sebagai bisnis	Mahasiswa belajar mengelola karya seni yang dapat dijual, serta membangun merek pribadi dalam seni

Selain itu, mahasiswa mulai mengembangkan portofolio digital yang memungkinkan mereka untuk memperkenalkan karya mereka kepada pasar yang lebih luas. Pembelajaran ini juga memberikan mereka pemahaman tentang pengelolaan bisnis seni dan bagaimana menjual karya seni dengan strategi yang terencana.

Kolaborasi dalam Pembelajaran Digital dan Interaktif

Penggunaan media *card game* interaktif audio visual juga mendukung pengembangan keterampilan kolaboratif mahasiswa dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Salah satu aspek utama dari model ini adalah penerapan teknologi digital yang memungkinkan mahasiswa untuk berkolaborasi dalam proyek seni secara daring. Fitur seperti *virtual discussion board*, *AI collaborative editing*, dan galeri digital berbasis portofolio memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan proyek seni dalam lingkungan virtual.

Mahasiswa merasa lebih terhubung dan terlibat dalam proyek seni kolaboratif melalui penggunaan platform digital yang mendukung kerja sama tim. Mereka dapat berdiskusi, membagikan ide, dan memberikan umpan balik secara langsung di platform tersebut. Hal ini memungkinkan mereka untuk berkreativitas secara lebih kolaboratif, sambil memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan tantangan seni dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis integrasi media *card game* interaktif audio visual dalam penguatan kreativitas dan implementasi *Project-Based Learning* (PBL) pada materi Seni Rupa Dua Dimensi di Sekolah Mitra Pendidikan Profesi Guru (PPG) memberikan dampak positif yang signifikan dalam pengembangan keterampilan mahasiswa. Model ini tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga memperkuat kompetensi kewirausahaan dan kepemimpinan, serta kolaborasi dalam proyek seni. Pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan media digital berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, yang relevan dengan kebutuhan pendidikan seni di era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran berbasis integrasi media *card game* interaktif audio visual dalam penguatan kreativitas dan implementasi *Project-Based Learning* (PBL) pada materi Seni Rupa Dua Dimensi berhasil meningkatkan kreativitas, kewirausahaan, dan kepemimpinan mahasiswa. Model ini mendorong mahasiswa untuk berkolaborasi, mengelola proyek seni, dan memasarkan karya seni secara profesional, serta memperkenalkan mereka pada teknologi digital yang relevan dengan perkembangan industri seni. Pembelajaran ini memberikan pengalaman yang holistik dan kolaboratif yang sesuai dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L., Septantiningtiyas, N., & ... (2025). ... MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SMART BOX DALAM MATA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN POTENSI BELAJAR SISWA MADRASAH *Pendas: Jurnal Ilmiah* ..., Query date: 2025-07-24 14:03:11. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25278>
- Amelia, F. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN* repository.radenintan.ac.id. <https://repository.radenintan.ac.id/32175/>
- Aprilia, F., & Rugaiyah, R. (2023). *PENGARUH MANAJEMEN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (SENI RUPA) BERBASIS PROJECT DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS* *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN* ..., Query date: 2025-07-24 13:52:12. <https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/JCM/article/view/2323>
- Aruna, A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran digital berbasis audio visual interaktif materi seni budaya (seni rupa) unit II Kelas VII Kurikulum Prototype 2022 integrasi Critical* repository.um.ac.id. <https://repository.um.ac.id/276599/>
- Aruna, A., & Praherdhiono, H. (2024). Implementasi Pendekatan Objective-Oriented Project Planning dalam Pekerjaan Magang MBKM di PT. Mitra Bangun

Kreatifa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <http://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/296>

Budiasih, K., Marwati, S., & Purtadi, S. (2025). EcoProduction: Penerapan Green Chemistry dalam Project Based Learning di SMK Bidang Kimia Industri. *Peran Dosen Dalam ...*, Query date: 2025-07-24 13:52:12. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=VghsEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA27&dq=model+pembelajaran+batik+terintegrasi+proyek+kepemimpinan&ots=dIA-8WWtGD&sig=MfaAjbP8CKBkoBNB2zcclgRp4Mo>

Ekawati, S., Harahap, S., & ... (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Type Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SDIT Ummu Hafidzah Sibiru *Tematik: Jurnal ...*, Query date: 2025-07-24 14:03:11. <https://www.jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/TEM/article/view/1501>

Fadhillah, L., & Khairani, S. (2024). Game cards accounting sebagai inovasi media pembelajaran akuntansi berbasis teknologi digital menuju era society 5.0. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan ...*, Query date: 2025-07-24 14:03:11. <https://jurnal2.umsu.ac.id/index.php/jippi/article/view/62>

Hermawan, G. (2024). Peningkatan Pemahaman dan Motivasi Siswa melalui Strategi dan Media Pembelajaran PAI Berbasis Audio Visual di Sekolah Dasar. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Query date: 2025-07-24 14:03:11. <http://www.journal.pegiatliterasi.or.id/index.php/epistemic/article/view/195>

Hotimah, H. (2024). Flash Card Media Development in Grade 1 Indonesian Language Learning at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. *Engineering: Journal of Mechatronics and ...*, Query date: 2025-07-24 14:03:11. <https://ejournal.imbima.org/index.php/mechatronics/article/view/197>

Iriaji, A., Ratnawati, I., Aruna, A., Surya, E., & ... (t.t.). Pengembangan Konten Terintegrasi Smart Design Media Platform Mata Kuliah Media Pembelajaran Seni dalam Sistem Pembelajaran Jaringan. *EduInovasi: Journal of ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://shibata.yubetsu.com/article/iddjVgic>

Iriaji, I., Rahayu, W., Prasetyo, A., & ... (2024). INTEGRASI PENDIDIKAN SENI DAN INDUSTRI MEDIA IMERSIF MELALUI KELAS SIMULASI VISUAL UNTUK MATCHMAKING KURIKULUM INDUSTRI. *NUSANTARA ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/view/17308/0>

Kurniawan, B., Melyanawati, A., & ... (2024). REVITALISASI WARISAN: PELATIHAN INOVATIF BATIK LUKIS KHAS MALANG UNTUK REGENERASI SENI DAN BUDAYA. *Jurnal Abdimas ...*, Query date: 2025-07-24 13:52:12. <https://jabbb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/1241>

- 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.
- Prasetyo, A., Iriaji, I., Aruna, A., Surya, E., & ... (t.t.). Optimalisasi Pembelajaran Kewirausahaan Bahasa dan Seni Melalui Integrasi Interactive Quiz Gamifikasi dalam Sistem Pembelajaran Jaringan. *EduInovasi: Journal of ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://shibata.yubetsu.com/article/6UNGkVcn>
- Pratama, A., & Aryani, Z. (2024). Model Pembelajaran Seni Budaya dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Cita Pendidikan*, Query date: 2025-07-24 13:51:12. <https://iceni.org/index.php/iceni/article/download/134/62>
- Purwati, P., Fathunnabila, M., Iskandar, S., Lutfiani, F., & ... (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Media Interaktif Berbudaya*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=G8_1EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA14&dq=potensi+dan+dampak+model+pembelajaran+berbasis+integrasi+media+card+game+interaktif+audio+visual&ots=EnQMtdCqDq&sig=eOqwmcfHnCzblTNGdNXsDa695pM
- Ratnawati, I., Habiddin, H., Irafahmi, D., Wulansari, A., & ... (2024). INOVASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN KONTEN LMS DAN DESAIN AUDIO VISUAL BOOK BERBASIS HYPER CONTENT UNTUK *Martabe: Jurnal Pengabdian ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27.
- Rifki, A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK SISWA KELAS IV SD/MI*. repository.radenintan.ac.id. <https://repository.radenintan.ac.id/37975/>
- Rojikin, I. (2021). Pengembangan Media Electric Biocard Terintegrasi Nilai Islam untuk Menanamkan Nilai Religius Siswa Kelas X SMA. *Industry and Higher Education*, Query date: 2025-07-24 14:03:11. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/16317/>
- Wahyuriani, N., Sustiwati, N., & ... (2024). Manajemen Pembelajaran Batik untuk Mengembangkan Karakter Siswa Melalui Pendekatan Karakter di SMK Negeri 4 Palangkaraya. ... : *Publikasi Ilmu Seni ...*, Query date: 2025-07-24 13:52:12. <https://journal.asdkvi.or.id/index.php/Misterius/article/view/484>