

Inovasi Pembelajaran Pameran Seni Melalui Maket Sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Kuratorial Siswa Kelas XI MSB

Kharisma Cahya Primadani^{1*}, Ike Ratnawati², Shinta Adhisti Oktarini³

^{1,2,3}Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Jl Semarang No 5 Malang

E-mail: kharismacahya60@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3288>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 September 2025

Revised: 20 October 2025

Accepted: 10 November 2025

Kata Kunci:

Inovasi, Pameran Seni, Maket, Kuratorial

Keywords:

Innovation, Art Exhibition, Mock-Up, Curatorial

ABSTRACT

Pembelajaran seni budaya tidak hanya menekankan pada aspek praktik berkarya, tetapi juga mencakup kemampuan kuratorial, seperti merancang dan mengelola kegiatan pameran. Dalam praktiknya, keterampilan kuratorial sering kali belum berkembang optimal karena minimnya pengalaman langsung peserta didik dalam merancang pameran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi pembelajaran pameran seni melalui penggunaan maket sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI MSB SMAN 4 Malang yang terlibat dalam proses pembuatan maket dan perencanaan pameran seni. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan maket sebagai media pembelajaran membantu peserta didik memahami secara konkret konsep kuratorial pameran seni, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menyusun proposal pameran, serta laporan kegiatan. Inovasi ini terbukti efektif memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam pengembangan keterampilan kuratorial peserta didik.

Art and culture education does not only emphasize the practical aspects of art-making, but also includes curatorial skills such as designing and organizing exhibitions. In practice, curatorial abilities are often underdeveloped due to the limited opportunities students have to engage directly in exhibition planning. This study aims to describe an instructional innovation in art exhibition learning through the use of exhibition mock-ups as a contextual and applicable learning medium. The research method employed is descriptive qualitative, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The research subjects were 11th-grade art students at SMAN 4 Malang who were involved in creating mock-ups and planning an art exhibition. The findings indicate that the use of mock-ups as a learning medium helps students concretely understand curatorial concepts in art exhibitions. Students also demonstrated improvement in their ability to write exhibition proposals and activity reports. This innovation has proven effective in providing meaningful learning experiences in the development of students' curatorial skills.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Kharisma Cahya Primadani, et al (2025). Inovasi Pembelajaran Pameran Seni Melalui Maket Sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Kuratorial Siswa Kelas XI MSB, 4 (2) 9563-9569. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3288>

PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya di sekolah menengah tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan teknis dalam mencipta karya, tetapi juga mencakup penguatan apresiasi dan penyajian karya melalui kegiatan pameran. Salah satu aspek penting dalam pameran seni adalah keterampilan

kuratorial, yakni kemampuan dalam merancang, mengatur, serta menyajikan karya seni dalam ruang dan konteks yang tepat (Hernowo, 2015). Faktanya, aspek ini sering kali kurang mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran di kelas XI-MSB. Kegiatan pameran yang dilakukan siswa umumnya masih bersifat simbolik dan tidak mencerminkan pemahaman utuh tentang proses kurasi. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam perencanaan dan pelaksanaan pameran dapat membangun keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreatif (4C), sebagaimana ditekankan dalam (Kemendikbudristek, 2022). Berdasarkan hal tersebut, diperlukan solusi pendekatan inovatif yang mampu mengintegrasikan pembelajaran konseptual dan praktik melalui proyek nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PJBL) menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam konteks ini. Hal ini sejalan dengan pendapat (Widiastuti & Kurniasari, 2021) bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja dalam jangka waktu tertentu, menyelesaikan proyek nyata, dan menghasilkan produk yang bermakna.

Dalam konteks pembelajaran seni budaya, pembuatan maket pameran merupakan bentuk konkret dari PJBL yang memungkinkan siswa untuk belajar secara kontekstual, mulai dari merancang tema, menata karya, menyusun narasi pameran, hingga membuat dokumen pelengkap seperti proposal dan laporan kegiatan. Penerapan proyek maket pameran juga memberi peluang bagi siswa untuk memahami peran kurator secara lebih utuh. Menurut (Sudjana, 2010), keterampilan menyusun, memilih, dan mengemas karya seni dalam ruang pameran adalah bagian dari kemampuan kuratorial yang dapat diasah melalui pengalaman langsung. Berdasarkan hal tersebut inovasi pembelajaran melalui maket tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga menumbuhkan keterampilan kuratorial siswa yang aplikatif dan reflektif. Penelitian ini dilakukan guna mengkaji bagaimana penerapan inovasi pembelajaran pameran seni melalui maket dapat meningkatkan keterampilan kuratorial siswa dalam pembelajaran seni budaya di SMAN 4 Malang.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan secara sistematis berulang, dengan beberapa tahap disertai tindakan reflektif yang berkelanjutan, sehingga termasuk kedalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam implementasinya PTK menjadi bentuk penelitian reflektif guru atau praktisi pendidikan, dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui upaya serta inovasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data yang disajikan berupa kalimat deskripsi yang menggambarkan fenomena secara mendalam dan menyeluruh berdasarkan data-data non-numerik. Dalam pendekatan ini, peneliti berusaha menggali makna, pandangan, pengalaman, dan proses yang terjadi di dalam suatu kelas tanpa melakukan manipulasi variabel. Data yang akan peneliti gali berupa detail proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi terbagi dalam satu siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*), (Trianto, 2011:13). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MSB SMAN 4 Malang, mata pelajaran seni budaya.



Gambar 1. Skema Penelitian Tindakan Kelas
Sumber: Arikunto, 2010

Prosedur penelitian ini terbagi atas 4 tahap dalam setiap siklusnya, beberapa tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut:

Pra siklus

Kegiatan pra-siklus merupakan bagian dari orientasi, sebelum melakukan penelitian tindakan kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa, gaya dan minat belajarnya. Hasil dari pra-siklus akan di tindak lanjuti pada siklus 1. Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam kegiatan pra-siklus adalah sebagai berikut:

1. Permintaan izin kepada kepala sekolah dan guru di SMAN 4 Malang
2. Observasi tindakan pada mata pelajaran Seni Budaya kelas XI MSB
3. Mengidentifikasi masalah pembelajaran didalam kelas
4. Menyusun rencana penelitian dan menentukan teknik yang akan digunakan.

Siklus 1

Perencanaan (Planing)

Pada tahap ini peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis proyek PJBL dilanjutkan dengan melakukan asesmen diagnostik guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Peneliti memberikan pemaparan materi mengenai tahapan dan langkah dalam membuat maket pameran seni. Kemudian peneliti membuat rencana pembelajaran dalam bentuk kelompok dengan memberikan suatu masalah agar setiap kelompok mampu menganalisis perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pameran karya seni rupa. Menyusun modul ajar berdasarkan kompetensi dasar yang diajarkan, serta perangkat asesmen berupa : LKPD, lembar pengamatan diskusi, lembar evaluasi, daftar nilai.

Pelaksanaan (acting)

Kegiatan ini diawali dengan memberikan gambaran umum tentang maket pameran seni rupa yang disajikan dalam bentuk PPT, yang didalamnya memuat segala tahapan dan konsep yang harus dilakukan sebelum membuat pameran. Kemudian peserta didik diberikan asesmen guna memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Pembentukan kelompok, guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi cara tahapan dan konsep pameran seni. Setelah selesai siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka, peserta didik menyimak dan saling menanggapi, siswa diberikan kesempatan untuk menjawab, peneliti memberikan penguatan dan kesimpulan secara bersama-sama.

Pengamatan (Observation)

Peneliti melakukan pengamatan secara sistematis untuk mengumpulkan data atau informasi selama proses pembelajaran dengan kelas XI-MSB terutama saat tindakan pembelajaran dilaksanakan. Tujuan dari pengamatan adalah untuk mencatat secara langsung bagaimana tindakan yang dirancang guru diimplementasikan di kelas, serta untuk melihat respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran tersebut. Pengamatan dapat mencakup perilaku siswa, tingkat partisipasi, antusiasme, interaksi, hingga ketercapaian indikator pembelajaran. Biasanya, pengamatan dilakukan oleh guru itu sendiri atau dibantu oleh observer lain yang telah memahami fokus penelitian. Data dari pengamatan ini sangat penting karena menjadi dasar untuk melakukan refleksi, sekaligus menentukan apakah tindakan pembelajaran yang dilakukan perlu diperbaiki atau dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Pengamatan dilakukan menggunakan instrumen seperti lembar observasi, catatan lapangan, atau dokumentasi visual.

Refleksi (Reflecting)

Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru atau peneliti dengan cara mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran atau perbaikan yang direncanakan pada awal siklus tercapai. Melalui refleksi, guru dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan dari strategi atau metode pembelajaran yang digunakan, seperti respon siswa, peningkatan hasil belajar, maupun kendala teknis di kelas. Refleksi bukan hanya sekadar mencatat keberhasilan atau kegagalan, tetapi juga sebagai dasar pertimbangan untuk menyusun rencana yang lebih baik pada siklus berikutnya. Dengan demikian, kegiatan refleksi memungkinkan terjadinya proses perbaikan yang berkelanjutan dalam praktik pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Siklus 2

Siklus 2 merupakan langkah lanjutan dari siklus 1 yang didalamnya memuat rencana perbaikan atau guna membuat hasil dari pembelajaran peserta didik meningkat hingga tercapainya ketuntasan dalam satu kelas.

Perencanaan (*planing*)

Guru menyusun modul ajar yang berisi kegiatan pembelajaran praktik berkelompok. Guru memperkenalkan produk inovasi maket kepada peserta didik, guna mengakomodasi gaya belajar siswa yang cenderung audiovisual dan kinestetik. Peserta didik dan kelompoknya mengamati maket dengan seksama dan diharapkan mampu membuat rancangan maket berdasarkan konsep pameran seni rupa heterogen. Guru menggunakan pendekatan CRT guna mempermudah pemahaman siswa dalam menentukan karya yang akan mereka buat.

Pelaksanaan (*acting*)

Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dibuat, langkah pertama adalah pemberian asesmen diagnostik yang dilanjutkan dengan pemberian materi melalui ppt dan video pembelajaran dan produk. Materi berisi tahapan dan prosedur pembuatan maket pameran seni rupa. Peserta didik mampu untuk membuat maket sederhana, dilanjutkan dengan pemberian LKPD proposal dan laporan kegiatan pameran.

Pengamatan (*observation*)

Pada tahap ini peneliti dan rekan sejawat melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran dikelas XI MSB dengan instrumen yang sudah disiapkan. Adapun hal yang perlu diamati saat proses pembelajaran adalah aktivitas siswa selama proses pembelajaran materi pameran seni rupa dan segala kendala yang muncul dalam kegiatan pembelajaran, antusias, dan penyelesaian asesmen. e. Refleksi (*reflection*) Peneliti menggunakan evaluasi berupa kuisioner yang akan di kerjakan oleh siswa sebagai langkah dalam refleksi pembelajaran. Diakhir pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan kegiatan dan materi yang telah dipelajari. Guru memastikan tujuan pembelajaran telah tercapai dengan cara memeriksa hasil asesmen mereka, ditambah dengan lembar observasi aktivitas guru oleh rekan sejawat sebagai acuan keberhasilan pembelajaran. Guru membuat daftar refleksi yang berisi, ketercapaian, masalah, dan langkah yang harus dilakukan apabila ada masalah yang belum terpecahkan pada siklus I maka akan diperbaiki pada siklus II dan seterusnya.

Instrumen Pengumpulan Data

Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah observasi, peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan dan melaksanakan pengamatan sesuai jadwal secara sistematis. Instrumen pengumpulan data observasi ini juga beragam mulai dari rekaman audio, foto, dan data observasi berupa catatan penting untuk mendapatkan informasi yang akurat terkait subjek penelitian. (Creswell:2012) menyatakan bahwa observasi merupakan proses untuk memperoleh data dari tangan pertama saat dilakukan penelitian. Lokasi tempat penelitian berada di SMA Negeri 4 Malang, yang terletak di jalan Tugu Utara No. 1, Malang, Jawa Timur, Indonesia. Dengan subjek penelitian siswa kelas XI MSB sejumlah 36 orang. Kegiatan ini diawali dengan melihat, mengamati dan mencatat perilaku siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Lembar Observasi Afektif Peserta Didik

No	Nama Siswa Aspek yang Diamati
1	Antusias Bertanya Partisipasi Minat Inisiatif
2	dst

Sumber: Data kelas XI MSB SMAN 4 malang

Berdasarkan tabel diatas peneliti merumuskan skor pada setiap aspek yang akan diamati dengan mempertimbangkan skala *Likert*, yaitu dengan membagi atas empat tingkat jawaban sebagai penilaian yaitu:

- Skor 4 = Sangat Baik (A)
- Skor 3 = Baik (B)
- Skor 2 = Cukup (C)
- Skor 1 = Kurang (D)

Tabel 2. Pedoman Penilaian Lembar Observasi

No	Aspek Indikator Penilaian	Skor 1-4
1	Antusias = Mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat - Menunjukkan ekspresi tertarik saat - Tidak mudah terdistraksi atau bosan - Berani mengemukakan pendapat	
2	Bertanya = Mengajukan pertanyaan yang relevan terhadap materi - Aktif berkonsultasi- Menyampaikan pertanyaan secara percaya diri - Menanggapi pertanyaan teman	
3	Partisipasi = Aktif berdiskusi dan menyampaikan ide - Terlibat dalam kerja kelompok - Mengambil peran dalam tugas kelompok tanpa disuruh - Membantu teman	
4	Minat = Menunjukkan rasa ingin tahu tinggi - Fokus saat pembelajaran- Menyukai aktivitas praktik - Tidak mengeluh saat diberikan tugas	
5	Inisiatif = Memulai kegiatan tanpa disuruh - Menyelesaikan tugas lebih cepat - Membantu teman - Memberi saran untuk perbaikan	

Kriteria penilaian

- 18-20 = Sangat Baik (A)
- 17-15 = Baik (B)
- 14-12 = Cukup (C)
- <12 = Kurang (D)

Tes

Metode tes menjadi salah satu teknik evaluasi kognitif yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui pemberian soal yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu. Tes menjadi alat ukur terencana yang digunakan guru untuk menciptakan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan prestasi mereka, Cangelosi, J.S. (1995). Serangkaian asesmen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu asesmen diagnostik (awal pembelajaran), asesmen formatif (inti) dan asesmen sumatif (akhir). Teknik pengumpulan data yang berbentuk kuantitatif berupa data-data yang disajikan berdasarkan angka-angka maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai ketuntasan Individu} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimum tes}} \times 100$$

$$\text{Persentase ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa dalam satu kelas}} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus nilai ketuntasan dan presentase

Ditemukan bahwa kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran seni budaya adalah 78, maka batas minimal atau nilai C adalah 78. Pada saat menentukan panjang interval peneliti menggunakan predikat 3 yaitu A(sangat baik), B(baik), C (Cukup) nilai untuk mata pelajaran seni budaya dapat ditentukan dengan cara (nilai maksimum tes - nilai KKM) dibagi dengan skala predikat. Sehingga panjang interval untuk setiap predikat adalah 7, maka untuk mata pelajaran Seni Budaya interval nilai dan predikatnya sebagai berikut:

$$\frac{100-78}{3} = 7$$

Tabel 3. Rentang nilai KKM Seni Budaya di SMAN 4 Malang

No	Rentang Nilai	Predikat	Kategori
1	94-100	A	Sangat Baik
2	86-93	B	Baik
3	78-84	C	Cukup
4	<78	D	Kurang

Berdasarkan tabel diatas pembelajaran seni budaya dikatakan tuntas apabila 85% siswa mencapai ketuntasan minimal (KKM). Indikator keberhasilan dari penelitian, dapat dilihat apabila terjadi peningkatan nilai rata-rata, pada setiap siklusnya.

Tabel 4. Rubrik Penilaian Proposal Pameran Seni Rupa

Aspek Penilaian	Indikator	Analisis Skor
Judul Proposal	Kemampuan menentukan judul proposal yang relevan, menarik, mencerminkan isi dan tema pameran.	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4, judul relevan dengan isi proposal, menarik, kreatif, mudah dipahami, dan mencerminkan tema serta tujuan pameran secara tepat. • Skor 3, judul relevan dengan isi proposal dan cukup menarik, namun belum sepenuhnya mencerminkan tema atau tujuan pameran. • Skor 2, judul kurang menarik, masih umum, atau kurang menggambarkan isi proposal secara menyeluruh. • Skor 1, judul tidak sesuai dengan isi proposal, tidak jelas, atau tidak mencerminkan tema pameran.
Manfaat, Tujuan dan Sasaran	Menguraikan alasan pameran, manfaatnya, tujuan yang ingin dicapai dengan jelas dan sasaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4, menjelaskan manfaat, tujuan, dan sasaran secara lengkap, terperinci, dan saling berhubungan secara logis. Relevan dengan tema pameran dan menunjukkan kejelasan arah kegiatan serta nilai positif bagi peserta didik dan masyarakat • Skor 3, manfaat, tujuan, dan sasaran disampaikan dengan cukup jelas dan relevan, namun ada bagian yang belum dijelaskan secara rinci. • Skor 2 apabila, manfaat, tujuan, dan sasaran disampaikan secara umum, beberapa poin tidak relevan dengan tema atau kegiatan pameran. • Skor 1 apabila, penjelasan manfaat, tujuan, dan sasaran tidak jelas, tidak logis, atau tidak sesuai dengan isi proposal. Tidak menunjukkan keterkaitan dengan kegiatan pameran.
Tema Proposal	Menguraikan tema proposal yang disusun, jenis karya yang ditampilkan, dan konsep yang digunakan.	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4, tema sangat relevan, menarik, kreatif, dan mencerminkan isi serta tujuan pameran secara tepat. Mengandung makna yang kuat dan menggambarkan identitas kegiatan secara jelas. • Skor 3, tema relevan dengan isi dan tujuan, cukup menarik, namun belum sepenuhnya menggambarkan makna atau karakter kegiatan secara mendalam. • Skor 2, tema kurang menarik atau terlalu umum, belum jelas kaitannya dengan isi dan tujuan proposal. • Skor 1, tema tidak sesuai dengan isi proposal, tidak mencerminkan tujuan kegiatan, atau tidak memiliki kejelasan makna.
Rencana Pelaksanaan	Menyertakan waktu dan tempat yang jelas serta terjadwal dengan baik.	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4, rencana pelaksanaan lengkap, jelas, dan realistis, dan mencakup seluruh tahapan kegiatan (persiapan, pelaksanaan, evaluasi). • Skor 3, rencana pelaksanaan cukup lengkap dan runtut, tetapi terdapat beberapa bagian kurang rinci. • Skor 2, rencana pelaksanaan kurang terperinci atau tidak mencakup seluruh tahapan kegiatan. Urutan kegiatan belum sepenuhnya logis. • Skor 1, rencana pelaksanaan tidak jelas, tidak sistematis, atau tidak sesuai konteks kegiatan. Jadwal

		tidak menunjukkan keteraturan atau kelayakan pelaksanaan.
Sistematika Proposal	Kemampuan menyusun proposal dengan urutan, kelengkapan, dan keterpaduan antarbagian (mulai dari pendahuluan hingga penutup), sesuai kaidah penulisan proposal yang baik dan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4, sistematika proposal sangat lengkap, terstruktur, dan logis. Setiap bagian tersusun dengan urutan yang benar, saling berkaitan, serta disajikan dengan bahasa yang rapi dan konsisten. • Skor 3, sistematika proposal cukup lengkap dan tersusun dengan baik, tetapi ada beberapa bagian yang kurang rinci atau urutannya kurang konsisten. • Skor 2, sistematika proposal kurang lengkap atau ada bagian penting yang terlewat • Skor 1, sistematika proposal tidak runtut dan tidak lengkap. Urutan isi tidak sesuai dengan format umum penulisan proposal pameran.
Kreativitas & Inovasi	Kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide, konsep, dan cara pelaksanaan pameran yang baru, unik, dan bermakna, serta menunjukkan inisiatif dalam menghadirkan solusi atau pendekatan berbeda dari kegiatan serupa.	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4, proposal menunjukkan gagasan yang sangat kreatif dan inovatif. Ide pameran unik, relevan, dan menampilkan cara baru dalam penyajian, promosi, atau pelaksanaan kegiatan. Menunjukkan orisinalitas tinggi dan pemikiran mendalam. • Skor 3, proposal mengandung unsur kreativitas yang baik, dengan beberapa ide baru yang menarik, namun inovasinya belum sepenuhnya berkembang atau masih mengikuti pola umum. • Skor 2, proposal kurang menunjukkan ide baru, hanya meniru konsep yang sudah ada dengan sedikit modifikasi. Kurang menonjolkan ciri khas atau orisinalitas gagasan. • Skor 1, proposal tidak menunjukkan kreativitas atau inovasi, ide bersifat pasif, tidak relevan, atau meniru sepenuhnya dari contoh lain tanpa pengembangan.
Tata Bahasa	Kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, mencakup ejaan, struktur kalimat, pilihan kata, dan kesesuaian gaya bahasa dengan konteks penulisan proposal pameran seni.	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 menggunakan bahasa baku, efektif, dan komunikatif. Struktur kalimat jelas, pilihan kata tepat, serta ejaan sesuai kaidah PUEBI. Tidak ditemukan kesalahan berarti. • Skor 3 bahasa yang digunakan cukup baku dan jelas, hanya terdapat sedikit kesalahan minor pada ejaan atau struktur kalimat yang tidak mengganggu pemahaman. • Skor 2 penggunaan bahasa kurang konsisten dan kurang sesuai kaidah. Ditemukan beberapa kesalahan dalam ejaan, tanda baca, atau struktur kalimat yang membuat kalimat kurang efektif. • Skor 1 bahasa yang digunakan tidak baku, tidak sesuai PUEBI, serta banyak kesalahan ejaan dan struktur kalimat yang mengganggu kejelasan isi proposal.

Pedoman penilaian total skor:

Nilai : $\frac{\text{Total skor yang didapat}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$

Total skor maksimal

Tabel 5. Lembar Penilaian Asesmen Keterampilan

Nama Kelompok:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Kelas: _____

Judul Maket :		
No	Aspek	Skor 1-4
1	Konsep dan Kreativitas	
2	Komposisi dan Tata Letak	
3	Kesesuaian dengan Tema	
4	Teknik dan Kerapihan	
5	Kelengkapan dan Detail	
Total Skor		

Tabel 6. Rubrisk Penilaian Asesmen Keterampilan

No	Aspek	Analisis Penilaian
1	Kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 menampilkan inovasi tinggi dalam bentuk, warna, dan tata ruang. Desain maket unik, menarik, dan memiliki nilai estetika tinggi • Skor 3, menunjukkan unsur kreativitas yang baik, ada ide baru dalam beberapa bagian, meski belum sepenuhnya orisinal. • Skor 2, karya kurang menunjukkan inovasi, cenderung meniru contoh atau kurang berani bereksperimen. • Skor 1, karya tidak menunjukkan kreativitas, bentuk monoton, dan tidak ada usaha eksplorasi atau inovasi
2	Tata Letak	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4 Tata letak ruang terencana sangat baik, proporsional, dan harmonis. Penempatan elemen (meja, karya, pencahayaan, jalur pengunjung) tertata seimbang serta mencerminkan estetika dan fungsi pameran dengan sangat jelas. • Skor 3 Tata letak ruang cukup baik dan logis, menunjukkan keseimbangan visual dan fungsi, namun ada bagian yang kurang proporsional atau kurang rapi. • Skor 2 Tata letak ruang kurang terencana, penempatan elemen belum seimbang, sirkulasi atau ruang pengunjung kurang diperhatikan. • Skor 1, Tata letak tidak teratur atau acak, komposisi tidak jelas, dan tidak menunjukkan pemahaman fungsi ruang pameran.
3	Kesesuaian dengan Tema	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4, karya maket sangat relevan dengan tema yang ditentukan, baik dari konsep, bentuk, warna, maupun penataan ruang. Semua elemen mendukung pesan dan suasana tema secara kuat dan konsisten. • Skor 3, karya umumnya sesuai dengan tema, namun terdapat beberapa elemen yang belum sepenuhnya mendukung suasana atau pesan tema. • Skor 2, Karya kurang mencerminkan tema, hanya sebagian kecil elemen yang relevan. Makna tema terlihat samar. • Skor 1, Karya tidak sesuai dengan tema, tidak terlihat keterkaitan antara rancangan maket dengan konsep tema yang ditetapkan.
4	Kerapihan	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4, maket sangat rapi, bersih, dan tertata dengan baik. Tidak ada bekas lem, potongan tidak berantakan, warna merata, dan semua bagian terpasang kokoh. Kerapian mendukung keindahan karya secara keseluruhan. • Skor 3, cukup rapi, namun ada sedikit bagian kurang bersih atau kurang presisi • Skor 2, kerapian kurang diperhatikan, banyak bagian tidak presisi, lem berlebihan, atau warna tidak rata. Masih perlu perbaikan teknis. • Skor 1, Maket tidak rapi dan tampak asal jadi. Banyak bagian lepas, tidak simetris, atau tampak kotor. Karya tidak mencerminkan kesungguhan pengerjaan.
5	Kelengkapan dan Detail	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 4, Maket sangat lengkap dan detail. Semua elemen penting (ruang, meja pamer, label karya, pencahayaan, jalur pengunjung, dsb.) terwujud secara presisi dan harmonis. Detail kecil diperhatikan dengan cermat sehingga karya tampak realistis dan profesional.

- Skor 3, Maket cukup lengkap, sebagian besar elemen penting sudah ada, namun ada beberapa detail kecil yang belum ditampilkan atau kurang presisi.
- Skor 2, Maket kurang lengkap, beberapa elemen utama (misalnya label karya, pencahayaan, atau jalur pengunjung) tidak ada atau hanya digambarkan secara umum.
- Skor 1, Maket tidak lengkap dan minim detail. Banyak bagian penting hilang, karya tampak tidak selesai atau asal dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra Siklus

Tahap pra siklus berisi kegiatan melakukan pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian dengan cara menganalisis masalah yang ada didalamnya. Tahap pra siklus biasa disebut juga tahap orientasi, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi lapangan, kegiatan pra siklus yaitu, identifikasi dan diagnosis masalah, (Arikunto et al., 2015:33).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa kemampuan kuratorial, siswa kelas XI MSB SMAN 4 Malang masih rendah. Mayoritas siswa belum memahami konsep dasar kurasi, seperti menyusun tema pameran, menata karya, dan membuat proposal serta laporan kegiatan. Siswa cenderung pasif ketika terlibat dalam kegiatan penyusunan proposal peserta didik masih berfokus pada hasil karya, bukan pada proses kurasi. Guna mengetahui gaya belajar siswa peneliti memberikan tes diagnostik melalui quisioner dan didapat hasil seperti berikut:



Gambar 2. Diagram Gaya Belajar Siswa
Sumber: Data kelas XI-MSB SMAN 4 Malang

Menurut hasil analisis data tersebut menunjukkan gaya belajar siswa audio (mendengar) berjumlah 3 orang, audiovisual seperti melihat penjelasan materi melalui gambar, video, alat peraga sejumlah 17 orang, dan 16 orang menyukai kegiatan pembelajaran kinestetik (praktik seni). Jumlah presentase terbanyak adalah 47,2% dengan gaya belajar audiovisual disusul dengan 44,4% praktik seni. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata gaya belajar siswa kelas XI MSB adalah mengamati gambar maupun video serta praktik seni.

Siklus I

Langkah awal yang peneliti ambil dalam siklus I adalah merancang pembelajaran berbasis audiovisual, dengan menggunakan media pembelajaran maket sebagai stimulus pembelajaran serta menambahkan media menarik lainnya. Tindakan peneliti selanjutnya adalah membuat rancangan pembelajaran yang mengakomodasi gaya belajar mereka. Disusunlah inovasi pembelajaran seni budaya yang memuat gaya belajar audiovisual serta kinestetik yaitu praktik pembuatan maket pameran seni rupa sederhana.

Hasil dari pra siklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas XI MSB sangat rendah, peneliti melakukan analisis sebagai berikut yaitu, perlunya pendekatan yang lebih kontekstual dan penguatan materi prasyarat sebelum pembelajaran inti dilakukan, melibatkan siswa secara aktif sehingga memberi ruang bagi eksplorasi, diskusi, dan pengalaman langsung siswa, yang penting dalam pembelajaran seni budaya.

Proses pelaksanaan siklus I tehitung sebanyak dua kali disetiap pertemuan, dengan sub materi "Menganalisis Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pelaporan Pameran Karya Seni Rupa". Pertemuan I

siklus I dilaksanakan pada hari Jumat 4 April 2025, dan Pertemuan II Jumat 11 April 2025, pembelajaran berlangsung selama 2 x 45 menit dengan dibantu oleh 1 orang observer yang bertugas mengamati guru dan siswa saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pertemuan I siklus I, kegiatan pertama adalah apresepsi ini dilakukan agar mengetahui kesiapan siswa dalam belajar dan minat mereka dalam pemberian materi. Selanjutnya peneliti menayangkan sebuah ppt materi tentang maket pameran seni rupa yang didalamnya memuat prosedur, dan tahapannya. Seluruh siswa dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 6 orang. Tahap kegiatan inti, guru menyampaikan materi dengan mengaitkan latar belakang siswa sebagai stimulus sekaligus penguat pemahaman siswa. Masing- masing kelompok diberikan masalah tentang konsep dasar penyelenggaraan pameran serta tahap-tahapnya, siswa berdiskusi guru memberikan bimbingan. Dalam kegiatan ini hasil dari LKPD akan direalisasikan dalam sebuah proyek maket pameran seni. Berdasarkan dari hasil observasi selama pertemuan satu siklus I didapatkan data aktivitas siswa pada pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 7. Perolehan Nilai Afektif Siswa Siklus I

Predikat	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Sangat berminat	2	4
Berminat	16	17
Cukup	13	11
Kurang	8	4
Jumlah siswa berminat	18	20
Presentase	50%	55%

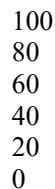
Sumber: Data kelas XI MSB Jumlah seluruh siswa: 36

Perolehan keseluruhan nilai yang didapat dalam siklus I diatas dapat dijabarkan sebagai berikut, presentasi pada setiap pertemuan terhitung dari predikat “sangat berminat” dan “berminat” rumus yang peneliti gunakan sebagai berikut:

$$\text{Nilai presentase: } \frac{18 \times 100}{36} = 50\% \quad \text{Nilai presentase: } \frac{4 \times 17}{36} = 55\%$$

Pada akhir pertemuan ke II siklus I dilaksanakan asesmen sumatif harian guna mengukur pemahaman serta penguasaan siswa terhadap materi “Menganalisis Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pelaporan Pameran Karya Seni Rupa”. Pada akhir pembelajaran peneliti melakukan refleksi bersama berupa kesimpulan juga pengisian kuisioner yang dibagikan kepada siswa sehingga dapat menjadi acuan tingkat keberhasilan pembelajaran guru pada akhir tahap siklus I. Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran selama dua kali pertemuan diperoleh nilai terkait aktivitas siswa seperti berikut:

Siklus 1



Afektif Kognitif Psikomotorik P1 P2

Gambar 3. Diagram batang hasil belajar siswa siklus I

Sumber: Hasil observasi siswa kelas XI-MSB SMAN 4 Malang

Berdasar diagram batang diatas nilai afektif siswa kelas XI MSB pada pertemuan I rata-rata sangat rendah, yaitu 59%, dan pertemuan kedua rata-rata 69%. Perolehan tersebut berkaitan dengan minat dan sikap mereka dalam pembelajaran berlangsung. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai sikap siswa mengalami peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan II sejumlah 10%, namun masih harus ada perbaikan lanjut agar minat siswa meningkat. Sejalan dengan pendapat (Munziah, 2011:15) bahwa dengan adanya minat belajar yang ada dalam diri siswa maka, siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik, sebab minat adalah salah satu faktor penunjang keberhasilan belajar.

Data nilai kognitif dijabarkan sebagai berikut dari 36 siswa pada pertemuan I dengan materi penyusunan proposal pameran seni rupa secara berkelompok adalah perolehan nilai rata-rata 60, nilai

rata-rata tersebut sangat rendah karena nilai KKM sekolah adalah 78, melihat hal tersebut pada pertemuan terakhir siklus I peneliti melakukan tes asesmen sumatif harian guna mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi “Menganalisis Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pelaporan Pameran Karya Seni Rupa”. Hasil dari pertemuan II terjadi peningkatan yang disignifikan yaitu rata-rata perolehan nilai akhir adalah 84. Dari hasil tersebut rata-rata siswa sudah memahami secara teoritis namun dalam praktiknya nilai kognitif kuratorial siswa masih sangat rendah, maka dari itu peneliti mengambil langkah ke siklus 2 guna menyeimbangkan antara keduanya sehingga terjadi ketuntasan secara klasikal. Langkah dari akhir siklus I peneliti melaksanakan evaluasi guna mengukur pemahaman siswa pada mata pelajaran Seni Budaya juga ketuntasan guru sebagai pengajar dan fasilitator dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan observer serta hasil data dari peneliti terhadap kegiatan pembelajaran di kelas XI MSB selama dua kali pertemuan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 8. Perolehan Nilai Aktivitas Guru Dan Siswa Pada Siklus I

Skala Nilai	Skor Aktivitas Guru	Skor Aktivitas Siswa
1	0	4
2	4	17
3	0	11
4	3	4
Jumlah	20	20

Sumber: Data kelas XI MSB Jumlah seluruh siswa: 36

Skor (%) Kategori

85–100 Sangat Aktif (A)

56–69 Cukup Aktif (C)

Skor (%) Kategori

70–84 Aktif (B) ≤55 Kurang Aktif

Siklus 2

Proses pembelajaran siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada hari Jumat, 2 Mei 2025, dan Jumat, 9 Mei 2025. Pertemuan I siklus II guru memulai pelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, alur kegiatan, dan pemberian motivasi. Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi memahami materi. Hal tersebut memberikan sejumlah manfaat bagi guru yaitu agar dapat menyesuaikan pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang sesuai, serta membantu guru menemukan miskonsepsi atau pemahaman keliru yang dimiliki siswa sebelum pembelajaran dimulai. Sejalan dengan pendapat (Siregar, L 2021) keterampilan guru dalam memberikan variasi stimulus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Setelah memperoleh pemahaman siswa, guru menerapkan pembelajaran dengan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) yaitu sebuah pendekatan mengaitkan materi dengan kondisi latar belakang atau lingkungan tempat siswa tinggal. Pendekatan ini yang menempatkan identitas budaya, nilai, dan pengalaman hidup siswa sebagai pusat proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya menghargai keberagaman budaya, tetapi juga menggunakan budaya sebagai kekuatan untuk meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan partisipasi siswa dalam belajar seni. Menurut (Maryono, et al., 2021). CRT merupakan pengajaran responsif yang mengaitkan serta mengakomodasi keragaman kultur dan budaya di dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut dilakukan agar mempermudah siswa dalam memulai menentukan tahap awal dalam mengasah keterampilan kuratorial mereka. Kegiatan selanjutnya guru sebagai menayangkan ppt dan video terkait dengan materi, yaitu tahapan dalam pembuatan maket, contoh maket. Guru membagi siswa atas beberapa kelompok, dari kelompok tersebut guru memberikan masalah berupa proyek pembuatan maket dengan konsep dan bahan yang telah mereka siapkan sebelumnya. Setiap kelompok diberikan LKPD yang menjadi wadah dokumentasi hasil diskusi mereka. Hasil rekapitulasi data nilai afektif siswa selama siklus II dituliskan sebagai berikut:

Tabel 9. Perolehan Nilai Afektif Siswa Siklus II

Predikat	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Sangat berminat	16	18

Berminat	14	13
Cukup	6	6
Kurang	2	0
Jumlah siswa berminat	29	31
Presentase	80%	86%

Sumber: Data kelas XI MSB Jumlah seluruh siswa: 36

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data sebagai berikut presentase siklus II pertemuan I 80% total siswa berminat sejumlah 29 dari 36 siswa dan pertemuan II sebanyak 86% dengan total siswa berminat 31. Presentase tersebut terbilang sangat besar, secara keseluruhan siswa menunjukkan respon positif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat ditarik kesimpulan pembelajaran seni budaya pada siklus II sudah sesuai target tuntas secara klasikan. Pembelajaran terbilang efektif, siswa nampak antusias juga berminat dalam menerima materi. Presentase nilai afektif siswa mengalami perubahan hingga terjadi peningkatan sebesar 8% dari pertemuan sebelumnya, 80% menjadi 86%. Peningkatan hasil belajar siswa dapat terjadi karena berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari dalam diri siswa maupun dari luar. Secara internal, peningkatan bisa dipengaruhi oleh motivasi belajar, minat terhadap materi, dan kesiapan mental maupun emosional siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, secara eksternal, hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang diberikan oleh guru, termasuk penggunaan metode, media, dan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pemberian stimulus yang menarik, pembelajaran aktif, serta evaluasi yang konstruktif juga berperan penting dalam membantu siswa memahami materi lebih baik. Lingkungan belajar yang mendukung dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran misalnya melalui diskusi, praktik langsung, atau proyek dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi. Selain itu, umpan balik yang cepat dan positif dari guru serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi proses belajar juga berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Rekapitulasi hasil asesmen nilai siswa dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:

DIAGRAM PERBANDINGAN

69 80 90

AYA

PRASIKLUS SIKLUS 1 SIKLUS 2

Gambar 4. Grafik Perbandingan Setiap Siklus

Sumber: Kharisma, Malang 2025

Berdasarkan hasil diagram diatas, perolehan rata-rata hasil belajar siswa kelas XI MSB pada pelajaran Seni Budaya dengan menggunakan metode *problem based learning* di mulai dari kegiatan prasiklus adalah 69, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sehingga menjadi 80 dan mengalami ketuntasan kriteria kelulusan pada siklus 2 yaitu dengan rata-rata 90.

SIMPULAN

Tahap Pra siklus peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas XI-MSB, SMAN 4 Malang guna mengidentifikasi masalah yang terjadi di kelas, seperti rendahnya minat dalam materi pameran seni, keterlibatan dalam kegiatan diskusi, atau hasil belajar siswa. Analisis data diperoleh dengan serangkaian tahap yaitu melalui kegiatan wawancara dengan siswa serta guru pamong, pengamatan langsung dikelas, dan pemberian tes awal untuk mengetahui kondisi aktual sebelum tindakan diberikan. Hasil pra siklus menjadi dasar untuk merumuskan rencana tindakan pada siklus pertama. Hasil temuan pada saat tahap prasiklus adalah karakteristik kelas XI MSB di SMAN 4 Malang, yang cenderung memiliki gaya belajar audiovisual dan kinestetik.

Tahap siklus I, peneliti melaksanakan tindakan yang telah direncanakan yaitu penggunaan maket pameran sebagai inovasi pembelajaran seni budaya. Siklus ini mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Peneliti mengimplementasikan strategi baru, melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa, serta mengumpulkan data melalui lembar observasi dan instrumen

penilaian. Refleksi dilakukan untuk menilai efektivitas tindakan dan mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki.

Tahap siklus II, peneliti melakukan perbaikan dan penguatan dari hasil refleksi siklus I. Strategi pembelajaran diperbaiki atau disempurnakan agar lebih efektif, misalnya dengan memberikan arahan yang lebih terstruktur atau menambah waktu eksplorasi siswa. Tindakan kembali dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan. Siklus II bertujuan untuk memastikan bahwa perbaikan yang dilakukan benar-benar berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan dan keterampilan siswa, sehingga diharapkan dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar secara signifikan.

Dapat disimpulkan bahwa strategi ini efektif dalam meningkatkan keterampilan kuratorial siswa. Penggunaan maket tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep perencanaan dan pengorganisasian pameran secara visual dan konkret, tetapi juga mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi, bekerja kolaboratif, serta mengembangkan inisiatif dan kreativitas. Inovasi ini juga mampu menumbuhkan minat siswa terhadap materi kuratorial yang sebelumnya dianggap abstrak atau kurang menarik. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, minat, partisipasi, serta kemampuan dalam menyusun proposal dan laporan pameran secara lebih sistematis dan kontekstual. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan media maket dapat menjadi pendekatan yang relevan dan aplikatif dalam pembelajaran seni budaya, khususnya dalam pengembangan keterampilan kuratorial peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada kepada pihak-pihak terkait yang secara penting berperan dalam pelaksanaan penelitian, sebagai berikut: 1) 1. Dr. Hari Wahjono, S.Pd., M.Pd, sebagai Kepala sekolah SMAN 4 Malang. 2) Dr. Ike Ratnawati S.Pd, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing Lapangan. 3) Shinta Adhisti Oktarini, S.Pd, Gr, sebagai guru pamong seni budaya. 4) Seluruh siswa kelas XI MSB SMAN 4 Malang

REFERENSI

- Alifa, Y. D. N., Afifah, M. S., Agisna, R., Verawati, U. J., & Zuar, M. S. (2024). Inovasi Pembelajaran dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Digital. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 4(1).
- Ammade, S., Rahman, A. W., & Nurhasanah, N. (2023). Students' cognitive engagement and academic performance in a flipped classroom model in outstanding class program. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1), 98–111. (Vol. 9 No. 1 (2023): Mei 2023 | JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran))
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Boiliu, E. R., & Telaumbanua, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Suatu Analisis Pendidikan Agama Kristen. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 2(2).
- Carolina, H. S., & Suryani, E. (2021). Inovasi Pembelajaran sebagai Strategi Peningkatan Kemampuan Guru Biologi di SMAN 5 Metro. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 2(2), 92–103. (Inovasi Pembelajaran sebagai Strategi Peningkatan Kemampuan Guru Biologi di SMAN 5 Metro | Al Jahiz: Journal of Biology Education Research)
- Faisal, V. I. A., & Adi, N. P. (2023). Digitalisasi ajaran Ki-Hadjar-Dewantara pada proses pembelajaran neo-guided inquiry untuk mengembangkan literasi dan numerasi mahasiswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1), 82–97. (Vol. 9 No. 1 (2023): Mei 2023 | JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran))
- Hajriana, H. (2021). Inovasi Pembelajaran di PTAI (Analisis Kebutuhan Penerapan Model Pembelajaran Research-based Learning). *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 6(1), 43–58.
- Haryanto, D. P. (2007). Inovasi Pembelajaran. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 16(VIII), 102–119. Inovasi Pembelajaran | Perspektif Ilmu Pendidikan
- Hernowo, A. (2015). *Menjadi kurator seni: Konsep dan praktik*. Jakarta: Penerbit Seni Nusantara.

- Jayanti, M. A., & Pertiwi, K. R. (2023). Pengembangan e-modul berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan analisis dan rasa ingin tahu siswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1), 112–127.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Laksono, R. K. S., Nurcahyo, H., & Wibowo, Y. (2023). Penerapan e-book berbasis socio-scientific issues dalam meningkatkan kemandirian belajar pada materi sistem sirkulasi darah. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1), 58–69.
- Mulyono, D., & Elly, A. (2023). E-Modul Interaktif Teori Bilangan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1), 70–81
- Naila, H. N., Zamzami, A. N., Muslih, M., Farida, R., & Baridah, W. L. (2024). Inovasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) di SDI As-Syafi'ah. *Journal on Education*, 7(1), 7816–7823. (Inovasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) di SDI As Syafi'ah | *Journal on Education*)
- Nur, S., & Ichsan, M. (2019). Inovasi Pembelajaran (Suatu Metode Pembelajaran PAI Berbasis Inquiry). *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 15–28. (Inovasi Pembelajaran (Suatu Metode Pembelajaran PAI Berbasis Inquiry) | *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*)
- Qoirunnisa, F. Z., & Anbiya, B. F. (2023). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pendekatan Discovery Learning. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 4(1). (Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pendekatan Discovery Learning | *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*)
- Rohaeni, M., Mustofa, R. G., & Prasetyo, S. A. (2022). Peran Inovasi Pendidik dalam Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *SINAU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*
- Rusmansyah, R., Rahmah, S. A., Syahmani, S., Hamid, A., Isnawati, I., & Kusuma, A. E. (2023). Implementasi Model PjBL-STEAM konteks lahan basah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan self-efficacy peserta didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1), 44– 57. (Vol. 9 No. 1 (2023): Mei 2023 | *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*)
- Satriawati, G., Kholis, N., Dwirahayu, G., & Sobiruddin, D. (2023). Pengembangan Bahan ajar transformasi geometri berbantuan website: Pendekatan Project-Based-Learning Mozaik Geometri. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1), 1–15. (Vol. 9 No. 1 (2023): Mei 2023
- Sudjana, D. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, E., Nur Imanah, N. D., & Rantauni, D. A. (2023). Implementation and challenges of project-based learning of STEAM in the university during the pandemic: A systematic literature review. *JINoP*, 9(1), 128–139. (Vol. 9 No. 1 (2023): Mei 2023 | *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*)
- Supartinah, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery dengan Metode Jigsaw untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Fluida Dinamis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 3(2), 1–9. (Inovasi Pembelajaran Fluida Dinamis dengan Discovery Learning dan Alat Peraga: Dampak pada Kreativitas dan Pemahaman Siswa | *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*)
- Widiastuti, N., & Kurniasari, D. (2021). Project-Based Learning dalam Pembelajaran Seni Budaya.
- Winarsih, S. (2024). Inovasi Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*.