

**PERUMUSAN MUATAN MATERI AJAR MENGGAMBAR SKETSA BERBASIS
PJBL BERORIENTASI ISU KEBENCANAAN BAGI MAHASISWA**

Muslim¹, Adina Sastra Sembiring², & Raden Burhan Surya Natadiningrat³

^{1&3}Prodi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan

1muslimfbs@unimed.ac.id, 2adinasembiring@unimed.ac.id,

ABSTRACT

Sketching is a fundamental competency that must be mastered by students in Art Education programs, as it functions as a medium for visual thinking, critical observation, and the development of artistic ideas. However, sketching instruction in higher education tends to focus primarily on technical aspects and has not sufficiently integrated real-world contexts, particularly social and disaster-related issues. This study aims to design instructional content for sketching courses based on Project-Based Learning (PjBL) oriented toward disaster-related themes for Art Education students. This study employed a qualitative approach using a literature review method. The research procedures included collecting relevant literature on sketching instruction, the PjBL model, and disaster education; conducting conceptual analysis; formulating learning outcomes; developing instructional content structure; and designing material descriptions, project activities, and assessment strategies. Data were obtained through document analysis and examined using descriptive qualitative techniques. The results indicate that the instructional content design was systematically organized into eight chapters: introduction, basic concepts of sketching, single-object sketching, sketching techniques and media, sketching as a visual thinking process, PjBL-based learning, disaster-oriented sketching projects, and assessment and reflection. The design integrates conceptual understanding, technical skills, visual thinking abilities, and contextual project implementation focusing on disaster-related issues. In conclusion, the PjBL-based instructional content design oriented toward disaster-related themes is considered relevant for enhancing students' sketching skills, creativity, and social awareness of disaster phenomena. This design is expected to serve as an innovative alternative for developing contextual and meaningful art education learning in higher education.

Keywords: Sketching, Project-Based Learning, Disaster-related Issues, Visual Arts Education, Instructional Materials,

ABSTRAK

Menggambar sketsa merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa karena berfungsi sebagai sarana berpikir visual, observasi kritis, dan pengembangan gagasan artistik. Namun, pembelajaran menggambar sketsa di perguruan tinggi masih cenderung berorientasi pada aspek teknis dan belum banyak mengintegrasikan konteks nyata, khususnya isu sosial

dan kebencanaan. Penelitian ini bertujuan merancang desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis Project Based Learning (PjBL) yang berorientasi pada isu kebencanaan bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Prosedur penelitian meliputi pengumpulan literatur terkait pembelajaran sketsa, model PjBL, dan pendidikan kebencanaan; analisis konsep; perumusan capaian pembelajaran; penyusunan struktur materi ajar; serta pengembangan deskripsi materi, aktivitas proyek, dan evaluasi pembelajaran. Data diperoleh melalui studi dokumentasi dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain muatan materi ajar disusun secara sistematis dalam delapan bab, meliputi pendahuluan, konsep dasar sketsa, sketsa gambar tunggal, teknik dan media sketsa, sketsa sebagai proses berpikir visual, pembelajaran berbasis PjBL, proyek sketsa berorientasi isu kebencanaan, serta penilaian dan refleksi pembelajaran. Desain tersebut mengintegrasikan penguasaan konsep, keterampilan teknis, kemampuan berpikir visual, serta implementasi proyek kontekstual berbasis isu kebencanaan. Kesimpulannya, desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis PjBL berorientasi isu kebencanaan dinilai relevan untuk meningkatkan keterampilan menggambar sketsa, kreativitas, serta kepekaan sosial mahasiswa terhadap fenomena kebencanaan. Desain ini diharapkan menjadi alternatif inovatif dalam pengembangan pembelajaran seni rupa yang kontekstual dan bermakna di perguruan tinggi.

Kata Kunci: menggambar sketsa, Project Based Learning, isu kebencanaan, pendidikan seni rupa, materi ajar

A. Pendahuluan

Salah satu kompetensi paling dasar yang harus dikuasai mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa adalah menggambar sketsa. Mata kuliah menggambar sketsa diberikan kepada mahasiswa pada semester awal untuk mendukung keterampilan dasar tersebut. Keterampilan menggambar sketsa juga dapat menjadi sarana berpikir visual, observasi kritis, dan perumusan gagasan artistik mahasiswa. Oleh karena itu, pembelajaran menggambar

sketsa idealnya dirancang tidak sekadar melatih reproduksi bentuk, melainkan mendorong mahasiswa untuk memahami, menafsirkan, dan merespons fenomena nyata melalui bahasa visual. Sejalan dengan itu, Abdullah M (2024);iWijayanto H, & Prakarsa MAW (2023); & Muhammad R, & Faridah A (2019) juga menegaskan bahwa kemampuan menggambar sketsa merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai mahasiswa seni rupa karena sketsa

berfungsi sebagai dasar berpikir visual, sarana eksplorasi ide, serta media reflektif dalam proses kreatif dan pengembangan karya seni secara konseptual maupun teknis.

Namun demikian, praktik pembelajaran menggambar sketsa di perguruan tinggi masih sering berorientasi pada penguasaan teknik semata dan kurang mengaitkan proses kreatif dengan konteks kehidupan nyata mahasiswa. Pembelajaran yang bersifat teknis dan prosedural cenderung membuat mahasiswa kurang terlibat secara mendalam dalam proses eksplorasi gagasan serta belum sepenuhnya mampu mengembangkan kepekaan terhadap isu sosial dan lingkungan di sekitarnya. Padahal, pendidikan seni rupa di perguruan tinggi tidak hanya bertujuan menghasilkan karya yang estetis, tetapi juga membentuk mahasiswa yang memiliki kepedulian sosial, kemampuan berpikir kritis, serta respons kreatif terhadap berbagai persoalan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan desain pembelajaran menggambar sketsa yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mengintegrasikan konteks nyata yang relevan dengan kehidupan mahasiswa. Beberapa hasil riset

tampak belum ada yang memfokuskan pada hal tersebut, sebagaimana Putra, H. A. S., dkk (2025) merumuskan hasil risetnya bahwa pembelajaran seni rupa di perguruan tinggi perlu desain yang fleksibel, Hendri, Z. (2022) harus harus mengembangkan proses kreatif mahasiswa, dan Astuti, E. P., & Ismadi (2015) perlu pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal agar lebih efektif digunakan mahasiswa.

Sebagai bentuk kepedulian terhadap kondisi bencana di Sumatera yang terjadi pada November 2025 lalu, maka salah satu konteks yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran seni rupa adalah isu kebencanaan. Indonesia merupakan negara yang memiliki tingkat kerentanan tinggi terhadap berbagai bencana alam seperti gempa bumi, banjir, tanah longsor, dan letusan gunung berapi. Kondisi tersebut menuntut peran pendidikan, termasuk pendidikan seni rupa, untuk turut berkontribusi dalam membangun kesadaran, empati, dan kesiapsiagaan terhadap bencana. Melalui pembelajaran menggambar sketsa berbasis isu kebencanaan, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan observasi visual ter-

hadap lingkungan, memahami dinamika sosial masyarakat terdampak bencana, serta mengekspresikan gagasan dan refleksi mereka dalam bentuk visual yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa tidak hanya menghasilkan karya estetis, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan sosial.

Untuk mendukung pembelajaran yang kontekstual dan bermakna tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model PjBL menekankan pada pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi permasalahan nyata, melakukan investigasi, serta menghasilkan produk kreatif sebagai solusi atau refleksi terhadap permasalahan tersebut. Pembelajaran berbasis proyek juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas yang merupakan kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21.

Dalam konteks pembelajaran menggambar sketsa, PjBL dapat memfasilitasi mahasiswa untuk

mengembangkan ide, melakukan observasi lapangan, dan menghasilkan karya sketsa yang berorientasi pada isu kebencanaan secara sistematis dan reflektif. PjBL menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif pembelajaran melalui pengerjaan proyek yang menuntut proses identifikasi masalah, eksplorasi, pengambilan keputusan, dan refleksi hasil. Sebagaimana pendapat Blumenfeld PC, (1991); Thomas JW, (200); Bell S, (2010); & Kokotsaki D, (2016) bahwa PjBL secara konsisten terbukti mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran melalui aktivitas investigatif, kolaboratif, dan reflektif yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran menggambar sketsa, lebih umum pembelajaran seni rupa, PjBL memungkinkan mahasiswa tidak hanya menggambar sebagai aktivitas teknis, tetapi sebagai proses pemecahan masalah visual sehingga mendorong kreativitas Rosalina M, Sanoto H, (2023); Mufaidah S, Sumadi & CD (2024) & Gusmiarni, R., & Mutami-mah, K. (2025) yang berangkat dari konteks nyata, termasuk fenomena kebencanaan yang terjadi pada November 2025 lalu. Terkait itu,

desain muatan materi ajar yang disusun dalam riset ini mengorientasikan produk-produk sketsa yang dimaksud dalam bahan ajar berbasis isu-isu kebencanaan yang ada di Indonesia. Hal ini dilakukan untuk menguatkan bentuk empati mahasiswa dalam memahami realitas kebencanaan melalui perspektif seni rupa.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis *Project Based Learning (PjBL)* yang berorientasi pada isu kebencanaan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Desain muatan materi ajar ini diharapkan dapat menjadi pedoman pembelajaran yang sistematis, kontekstual, dan inovatif dalam mengembangkan keterampilan menggambar sketsa sekaligus meningkatkan kepekaan sosial mahasiswa terhadap isu kebencanaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis PjBL berorientasi isu kebencanaan yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode

studi literatur untuk merumuskan muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis *Project Based Learning (PjBL)* berorientasi isu kebencanaan bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa. Prosedur penelitian meliputi pengumpulan literatur terkait pembelajaran sketsa, PjBL, dan pendidikan kebencanaan; pengkajian konsep; perumusan capaian pembelajaran; penyusunan struktur materi ajar; serta penyusunan deskripsi pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, aktivitas proyek, dan evaluasi. Sumber data berupa buku, artikel jurnal, dan dokumen kurikulum yang relevan. Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan konsep-konsep secara sistematis. Hasil penelitian berupa desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis PjBL berorientasi isu kebencanaan sebagai acuan pengembangan bahan ajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini memaparkan hasil penelitian mengenai desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis *Project Based Learning (PjBL)* yang berorientasi pada isu kebencanaan bagi mahasiswa Program

Studi Pendidikan Seni Rupa. Hasil penelitian diperoleh melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain muatan materi ajar, serta validasi desain yang dikembangkan. Data yang diperoleh pada setiap tahapan dianalisis secara deskriptif untuk mengkaji kesesuaian desain materi ajar dengan karakteristik pembelajaran menggambar sketsa, prinsip-prinsip PjBL, serta integrasi isu kebencanaan dalam konteks pembelajaran seni rupa di perguruan tinggi. Pembahasan difokuskan pada relevansi desain muatan materi ajar yang dikembangkan dalam mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa, khususnya kemampuan berpikir visual, observasi kritis, dan pengembangan gagasan artistik berbasis fenomena kebencanaan. Selain itu, pembahasan juga mengkaji kesesuaian desain dengan karakteristik pembelajaran seni rupa yang menekankan pada proses kreatif, eksploratif, dan kontekstual, serta keterkaitannya dengan implementasi model PjBL dalam pembelajaran menggambar sketsa. Berikut ini digambarkan muatan materi bahan ajar Menggambar Sketsa Berbasis PjBL Berorientasi Isu Kebencanaan bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa. :

**Tabel 1 Muatan materi bahan ajar
Menggambar Sketsa Berbasis PjBL
Berorientasi Isu Kebencanaan**

Bab I. Pendahuluan

Cakupan Isi:

- 1) Deskripsi mata kuliah dan posisi materi sketsa dalam pendidikan seni rupa
- 2) Urgensi pembelajaran sketsa di perguruan tinggi
- 3) Sketsa sebagai alat berpikir visual dan reflektif
- 4) Isu kebencanaan sebagai konteks pembelajaran seni
- 5) Pendekatan Project-Based Learning dalam pembelajaran sketsa
- 6) Capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) dan sub-CPMK
- 7) Peta kompetensi dan alur pembelajaran

Bab II Konsep Dasar Menggambar Sketsa

Cakupan Isi:

- 1) Pengertian dan fungsi sketsa dalam seni rupa
- 2) Jenis-jenis sketsa (observasional, gestural, struktural, ekspresif)
- 3) Unsur visual dalam sketsa (garis, bentuk, ruang, tekstur)
- 4) Prinsip dasar proporsi dan struktur
- 5) Sketsa sebagai proses eksplorasi ide dan perencanaan karya

Bab III Sketsa Gambar Tunggal dan Dimensi Visual

Cakupan Isi:

- 1) Pengertian Sketsa Gambar Tunggal
- 2) Perbedaan Gambar Tunggal vs Gambar Naratif/Seri
- 3) Fungsi Gambar Tunggal dalam Studi Objek
- 4) Sketsa sebagai Representasi Fokus Satu Objek

Bab IV Teknik dan Media Menggambar Sketsa

Cakupan Isi :

- 1) Alat dan bahan menggambar sketsa manual
- 2) Teknik garis dan kontrol tekanan
- 3) Teknik membangun bentuk dan volume
- 4) Teknik perspektif dasar dalam sketsa
- 5) Latihan bertahap teknik sketsa tulis tangan
- 6) Kesalahan umum dalam sketsa dan cara memperbaikinya

Bab V Sketsa sebagai Proses Berpikir Visual

Cakupan Isi :

- 1) Konsep visual thinking dalam seni rupa

- 2) Hubungan sketsa dengan kreativitas dan problem solving visual
- 3) Sketsa sebagai alat observasi dan analisis visual
- 4) Sketsa sebagai media refleksi dan komunikasi visual
- 5) Contoh studi kasus sketsa berbasis fenomena nyata

Bab VI Pembelajaran Menggambar Sketsa Berbasis Project-Based Learning

Cakupan Isi :

- 1) Konsep dan karakteristik Project-Based Learning
- 2) Tahapan PjBL dalam pembelajaran sketsa
- 3) Peran dosen dan mahasiswa dalam PjBL
- 4) Integrasi isu kebencanaan dalam proyek sketsa
- 5) Contoh alur pembelajaran berbasis proyek

Bab VII Proyek Sketsa Berorientasi Isu Kebencanaan

Cakupan Isi :

- 1) Deskripsi proyek utama
- 2) Identifikasi masalah dan tema kebencanaan
- 3) Observasi visual (lapangan/dokumentasi)

Bab VIII Penilaian dan Refleksi Pembelajaran

Cakupan Isi :

- 1) Prinsip penilaian pembelajaran sketsa berbasis PjBL
 - 2) Rubrik penilaian karya sketsa
 - 3) Penilaian proses dan hasil
 - 4) Penilaian kreativitas dan problem solving visual
 - 5) Refleksi diri mahasiswa
 - 6) Umpan balik dosen
-

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis Project Based Learning (PjBL) berorientasi isu kebencanaan disusun secara sistematis dalam delapan bab yang berjenjang. Struktur materi mengintegrasikan penguatan konsep dasar sketsa, keterampilan teknis, kemampuan berpikir visual, serta implemen-

tasi proyek kontekstual berbasis isu kebencanaan sehingga memberikan pengalaman belajar yang komprehensif bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

Bab I berfungsi sebagai landasan konseptual yang memuat posisi mata kuliah, urgensi pembelajaran sketsa, integrasi isu kebencanaan, serta pendekatan PjBL yang dilengkapi CPMK dan peta kompetensi. Bab II hingga Bab IV berfokus pada penguatan konsep dasar, pemahaman sketsa gambar tunggal, serta penguasaan teknik dan media menggambar sketsa secara bertahap. Bab V menekankan sketsa sebagai proses berpikir visual yang mengembangkan kreativitas, observasi, dan refleksi mahasiswa terhadap fenomena nyata. Selanjutnya, Bab VI menguraikan penerapan pembelajaran berbasis PjBL, sedangkan Bab VII menempatkan proyek sketsa berorientasi isu kebencanaan sebagai inti kegiatan pembelajaran melalui observasi dan eksplorasi visual. Bab VIII memuat sistem penilaian berbasis proyek yang mencakup penilaian proses, hasil, kreativitas, serta refleksi pembelajaran.

Secara keseluruhan, desain materi ajar yang dikembangkan me-

nunjukkan keterpaduan aspek konseptual, teknis, dan kontekstual. Desain ini tidak hanya mengembangkan keterampilan menggambar sketsa, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir visual, kreativitas, dan kepekaan sosial mahasiswa terhadap isu kebencanaan melalui pembelajaran berbasis proyek yang sistematis dan bermakna.

Desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis Project Based Learning (PjBL) berorientasi isu kebencanaan yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik pembelajaran yang sistematis, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir visual mahasiswa. Struktur materi yang disusun secara bertahap mulai dari penguatan konsep dasar, pengembangan keterampilan teknis, hingga implementasi proyek berbasis isu kebencanaan memperlihatkan integrasi antara aspek konseptual, prosedural, dan reflektif dalam pembelajaran seni rupa.

Pada Bab I hingga Bab III, desain materi ajar menekankan pada penguatan landasan konseptual dan kemampuan observasi visual mahasiswa. Penekanan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan

bahwa pembelajaran menggambar tidak hanya berfungsi sebagai latihan teknis, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas dan ekspresi visual mahasiswa. Penelitian Dini Pebrianty, R., & Pamungkas, J. (2023) menunjukkan bahwa kegiatan menggambar dapat mengembangkan kreativitas serta kemampuan mengekspresikan gagasan secara visual melalui proses eksplorasi ide yang lebih terbuka dan reflektif. Temuan tersebut memperkuat bahwa penyusunan materi konsep dasar sketsa dalam desain yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seni rupa yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir visual mahasiswa.

Selanjutnya, Bab IV dan Bab V dalam desain materi ajar menekankan pada pengembangan keterampilan teknis dan kemampuan berpikir visual mahasiswa melalui latihan bertahap serta integrasi konsep visual thinking. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Arifin, H. F., dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa yang mengintegrasikan proses kreatif dan eksplorasi visual mampu meningkatkan kreativitas peserta didik secara signifikan. Penelitian tersebut mene-

gaskan bahwa pembelajaran seni rupa yang memberikan ruang eksplorasi dan latihan bertahap dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta kualitas karya visual mahasiswa.

Pada Bab VI dan Bab VII, desain materi ajar mengintegrasikan model Project Based Learning dalam pembelajaran menggambar sketsa. Integrasi ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah, melakukan observasi visual, serta menghasilkan karya berbasis isu kebencanaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Misliza, S., & Mansurdin. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning dalam pembelajaran seni rupa mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar secara signifikan melalui aktivitas proyek yang kontekstual. Selain itu, penelitian Nurhafizhah, N., & Mansurdin, M. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa melalui aktivitas yang menekankan pada proses eksplorasi dan penciptaan karya berbasis proyek.

Lebih lanjut, integrasi isu kebencanaan dalam pembelajaran sketsa

pada desain yang dikembangkan menunjukkan adanya upaya untuk mengaitkan pembelajaran seni rupa dengan konteks sosial dan lingkungan. Pendekatan kontekstual ini sejalan dengan penelitian Widiana, I. P. W., dkk (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan Project Based Learning yang berorientasi pada konteks nyata mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang mengangkat isu nyata dapat meningkatkan kemampuan reflektif serta kepekaan sosial mahasiswa. Begitu pun pada Bab VIII, desain penilaian pembelajaran yang mencakup penilaian proses, hasil, kreativitas, dan refleksi diri mahasiswa menunjukkan bahwa pembelajaran dirancang secara komprehensif dan berorientasi pada perkembangan mahasiswa secara holistik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis Project Based Learning berorientasi isu kebencanaan memiliki kesesuaian dengan hasil penelitian terdahulu dalam jurnal nasional. Desain ini tidak hanya mem-

perkuat keterampilan teknis menggambar sketsa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir visual, kreativitas, serta kepekaan sosial mahasiswa terhadap isu kebencanaan. Dengan demikian, desain materi ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai relevan dan berpotensi untuk diterapkan dalam pembelajaran menggambar sketsa pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa di perguruan tinggi..

D. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Medan atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan kontribusi selama proses penelitian. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran seni rupa, khususnya dalam penyusunan desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis Project Based Learning (PjBL) yang berorientasi pada isu kebencanaan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa desain muatan materi ajar menggambar sketsa berbasis Project Based Learning (PjBL) berorientasi isu kebencanaan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa telah disusun secara sistematis, kontekstual, dan berjenjang. Struktur materi ajar yang terdiri atas delapan bab mencakup penguatan konsep dasar menggambar sketsa, pengembangan keterampilan teknis, pembentukan kemampuan berpikir visual, hingga implementasi proyek berbasis isu kebencanaan dan sistem penilaian yang komprehensif. Desain tersebut menunjukkan keterpaduan antara aspek konseptual, prosedural, dan reflektif dalam pembelajaran menggambar sketsa. Integrasi model Project Based Learning dalam desain materi ajar memungkinkan mahasiswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan observasi, eksplorasi ide, dan penciptaan karya sketsa berbasis isu kebencanaan. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis menggambar sketsa, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir visual, kreativitas, serta kepekaan so-

sial mahasiswa terhadap fenomena kebencanaan di lingkungan sekitar.

Dengan demikian, desain muatan materi ajar yang dikembangkan dinilai relevan dan berpotensi untuk diterapkan dalam pembelajaran menggambar sketsa di Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Desain ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengembangan pembelajaran seni rupa yang kontekstual, reflektif, dan berorientasi pada penguatan kompetensi mahasiswa dalam merespons isu kebencanaan melalui karya visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, E. P., & Ismadi. (2015). Pengembangan bahan ajar mata kuliah dasar-dasar desain berbasis kearifan lokal bagi mahasiswa pendidikan seni rupa. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v11i2.3838>
- Abdullah, M., Khairani, M. Z., Amos, F. V., Aziz, M. N. A., & Ramlie, M. K. (2024). Learning to draw is learning to see: A comprehensive review of art and design practices in higher education. *Idealogy Journal*, 9(1). <https://doi.org/10.24191/idealogy.v9i1.563>
- Arifin, H. F., Fitri, A., & Mislinawati, M. (2026). Kreativitas Murid dalam Menggambar Ragam Hias pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11558>
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3–4), 369–398. <https://doi.org/10.1080/00461520.1991.9653139>
- Dini Pebrianty, R., & Pamungkas, J. (2023). Menggambar sebagai Alternatif Pendekatan Konsepsi Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 536–547. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3696>
- Gusmiarni, R., & Mutamimah, K. (2025). Mengembangkan kompetensi seni budaya siswa kelas VI melalui pendekatan project-based learning. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah*, 2(1). <https://doi.org/10.61590/mad.v2i1.219>
- Hendri, Z. (2022). Promoting creative imaginative learning for fine art education students in the 21st century. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 20(2), 140–145.

- <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i2.52365>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Misliza, S., & Mansurdin. (2024). Penerapan model project based learning (PjBL) meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Pendas)*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13948>
- Muhammad, R., & Faridah, A. (2019). Pembelajaran reflektif: Seni berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/26676/5/1%20Buku%20Referensi%20Pembelajaran%20Reflektif-Ref.pdf>
- Mufaidah, S., & Sumadi, C. D. (2024). Pengaruh model project based learning terhadap hasil belajar seni rupa siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Akademik*, 14(1), 210–221. <https://doi.org/10.62281/v2i2.187>
- Nurhafizhah, N., & Mansurdin, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Project Based Learning (PJBL) Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas V SDN 19 Air Tawar Barat Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27265–27276. Retrieved from <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i2.52365>
- <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16749>
- Putra, H. A. S., Kurniawati, R. D., Prasetyo, D. Y., Santi, D., & Wulandari, D. (2025). Implementation of inter- and transdisciplinary concepts in art education at higher education: Implementasi konsep inter- dan transdisiplin dalam pendidikan seni rupa di perguruan tinggi. *Sungging: Journal of Innovative, Cultural, Transdisciplinary Art and Kriya Discourse*, 4(1), 140–160. <https://doi.org/10.21831/sungging.v4i1.87532>
- Rosalina, M., & Sanoto, H. (2023). Upaya peningkatan kreativitas siswa dengan model project based learning pada pembelajaran seni rupa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 120–129. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1895>
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. Autodesk Foundation. https://tecfa.unige.ch/proj/eteach-net/Thomas_researchreview_PBL.pdf
- Widiana, I. P. W., Mawan, I. G., & Putra, I. W. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pelajaran Seni Rupa Kelas XI. *PENSI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 3(1), 26-35.

Wijayanto, H., & Prakarsa, M. A. W.
(2023). Peran kritis teknik gambar
bentuk dalam proses desain.
Warnarupa (Journal of Visual
Communication Design), 3(2).
[https://jurnal.umt.ac.id/index.php/
WARNARUPA/article/view/9722](https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA/article/view/9722)