



## Implementasi Kurikulum Merdeka Pendekatan “Deep Learning” dalam Pembelajaran Ilustrasi Digital di SMA

Emil Tegar Salas Efendi<sup>1</sup>, Setyo Yanuartuti<sup>2</sup>, Welly Suryandoko<sup>3</sup>, Indar Sabri<sup>4</sup>

<sup>1,3,3,4</sup>Pendidikan Seni Budaya, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: <sup>1</sup>24020865014@mhs.unesa.ac.id, <sup>2</sup>setyoyanuartuti@unesa.ac.id, <sup>3</sup>wellysuryandoko@unesa.ac.id, <sup>4</sup>indarsabri@unesa.ac.id

### Informasi Artikel

Submitted: 22-11-2025

Accepted: 26-12-2025

Published: 15-01-2026

### Keywords:

Merdeka Curriculum

Deep Learning

Fine Arts

Digital Illustration

### Abstract

*The Merdeka Curriculum at this time has carried a new approach, namely deep learning that focuses on three principles: full of awareness, meaningful, and encouraging. This paper aims to describe the implementation of the Independent Curriculum with a Deep Learning approach on digital illustration drawing materials at SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. The focus of the study is directed to the planning, learning process, and assessment applied by fine arts teachers in grade XII phase F. Writing uses a qualitative method with a case study approach through interview, observation, and documentation techniques. The results of the writing show that teachers have been able to translate the in-depth learning framework that includes the dimensions of graduate profiles, learning principles, learning experiences, and learning frameworks into digital illustration learning activities in a systematic manner. The learning plan is prepared through the determination of the element of "creating", with the selection of materials that are relevant to the needs of the times, and has been integrated with digital media in the form of the Ibis Paint application. The learning process takes place through seven stages ranging from introduction, materials, concept design, sketching, digitization, printing, to reflection. Each stage demonstrates the application of the principles of deep learning: mindful, meaningful, and exhilarating. Assessments are carried out authentically through initial, formative, and summative assessments that emphasize the process and progress of student learning.*

### Abstrak

Kurikulum Merdeka pada saat ini telah mengusung pendekatan baru yaitu pembelajaran mendalam yang berfokus pada tiga prinsip: penuh kesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Penulisan ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Kurikulum Merdeka dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam pada materi gambar ilustrasi digital di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Fokus kajian diarahkan pada perencanaan, proses pembelajaran, dan asesmen yang diterapkan guru seni rupa kelas XII fase F. Penulisan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penulisan menunjukkan bahwa guru telah mampu menerjemahkan kerangka pembelajaran mendalam yang mencakup dimensi profil lulusan, prinsip pembelajaran, pengalaman belajar, dan kerangka pembelajaran ke dalam aktivitas belajar ilustrasi digital secara sistematis. Perencanaan pembelajaran disusun melalui penetapan elemen “mencipta”, dengan pemilihan materi yang relevan terhadap kebutuhan zaman, serta telah terintegrasi media digital berupa aplikasi Ibis Paint. Proses pembelajaran berlangsung melalui tujuh tahapan mulai dari pengenalan, materi, perancangan konsep, sketsa, digitalisasi, pencetakan, hingga refleksi. Setiap tahapan menunjukkan penerapan prinsip

pembelajaran mendalam: penuh kesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Asesmen dilakukan secara autentik melalui penilaian awal, formatif, serta sumatif yang menekankan pada proses dan progres belajar murid.

**Kata Kunci:** Kurikulum Merdeka, Pembelajaran Mendalam, Seni Rupa, Ilustrasi Digital.

## 1. PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan di Indonesia terus mengalami transformasi sejak dibentuknya kurikulum nasional pada tahun 1947. Hingga saat ini kurikulum terus mengalami perkembangan, perkembangan kurikulum hadir sebagai bentuk perancangan dan respon atas tuntutan dan permasalahan yang senantiasa berkembang sesuai perkembangan zaman [1]. Saat ini kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka awal dirilis pada tahun 2020 dan disempurnakan kembali pada tahun 2025 awal. Meski nama kurikulum tidak mengalami perubahan namun dikurikulum terbaru mengalami perubahan paradigma dari “merdeka belajar” kini menjadi “pembelajaran mendalam (Deep Learning)”. struktur dan arah kurikulum memiliki banyak perbedaan seperti didalam merdeka belajar menekankan pada profil lulusan pelajar pancasila (P5) sedangkan pada pendekatan pembelajaran mendalam menekankan pada 8 profil lulusan (P8) yang menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, nilai humanistik, dan pemahaman lintas-kontekstual.

Pembelajaran mendalam dirancang sebagai pendekatan yang mampu menjawab tantangan krisis pembelajaran dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 [2]. Penerapan pembelajaran mendalam memiliki prinsip utama yaitu berkesadaran (Mindful Learning), bermakna (Meaningful Learning), dan menggembirakan (Joyful Learning). Mindful learning mendorong keterlibatan penuh murid dalam proses belajar, baik secara emosional, kognitif, maupun sosial [3]. Meaningful learning menunjukkan bahwa pembelajaran [3]. Joyful learning dapat menciptakan suasana kelas terlihat lebih hidup, murid juga bersemangat dan fokus menerima materi yang diajarkan sehingga menghasilkan peningkatan dalam pembelajaran [4].

Dalam konteks guruan seni pembelajaran mendalam tidak hanya berorientasi pada hasil karya, tetapi Hal ini karena pembelajaran seni rupa secara esensial menekankan proses reflektif, eksplorasi makna, penghayatan estetika, dan konstruksi pengetahuan visual, bukan hanya pada hasil karya. Guru seni memegang peran penting sebagai fasilitator, inovator, dan pengelola proses pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan [5]. Guru diposisikan sebagai fasilitator yang membantu murid membangun pemaknaan, melakukan refleksi visual, dan menemukan relasi antara pengalaman, ide, serta konteks sosial-budaya. Selain itu, sifat seni rupa yang adaptif terhadap perkembangan media kreatif menjadikannya relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

Kurikulum merdeka pendekatan pembelajaran mendalam sudah mulai digunakan di beberapa sekolah di Indonesia. Namun masih dijumpai permasalahan dilapangan dimana masih banyak pemahaman guru yang masih beragam terkait implementasi pembelajaran mendalam. Terutama dalam menerjemahkan P8 ke dalam perangkat ajar, aktivitas pembelajaran, dan asesmen. Kemudian terbatasnya pelatihan intensif dan pendampingan kurikulum terkait dengan pembelajaran mendalam membuat guru masih belum memahami betul bagaimana penerapan pembelajaran mendalam. Sedangkan guru memiliki peran penting dalam kurikulum merdeka, tugas guru adalah mendesain pembelajaran dengan strategi implementasi yang relevan [6]. Selanjutnya minimnya sarana dan prasarana di sekolah terkait seni rupa terutama teknologi seni digital yang kini menjadi bagian penting dalam pembelajaran modern. Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan perlunya kajian mendalam mengenai bagaimana pembelajaran mendalam benar-benar direalisasikan pada konteks pembelajaran seni rupa di SMA [2].

Salah satu materi yang dapat diterapkan pada pembelajaran seni budaya di SMA adalah gambar ilustrasi. [7] Ilustrasi berarti bagaimana seseorang mampu menterjemahkan sebuah konsep atau ide yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual. Dalam pembelajaran ilustrasi digital merupakan materi dimana murid dapat memperoleh pengetahuan teori serta praktik dalam pembuatan gambar ilustrasi yang diawali dengan praktik manual lalu didigitalisasi menggunakan aplikasi desain. Perbedaan mendasar pembelajaran ilustrasi digital "biasa" masih berorientasi pada penguasaan alat (software proficiency) dan produk akhir. Sedangkan pembelajaran ilustrasi digital yang menerapkan pendekatan Deep Learning, berfokus pada setiap tahap teknis mulai dari konsep, sketsa, hingga digitalisasi secara sengaja dirancang sebagai wahana untuk mengembangkan dimensi profil lulusan (P8) dan mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran (mindful), bermakna (meaningful), dan menggembirakan (joyful) secara terintegrasi.

Berdasarkan tinjauan literatur awal, ditemukan beberapa kesenjangan penting diantaranya adalah, minimnya penulisan yang secara spesifik mengkaji implementasi pembelajaran mendalam pada mata pelajaran seni rupa khususnya pada materi ilustrasi digital pada kurikulum merdeka. Secara global integrasi pendekatan Deep Learning dalam pendidikan seni dan desain telah diakui potensinya untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi [8]. Namun, implementasinya dalam pembelajaran seni masih banyak didominasi dalam konteks hasil dan dampak penerapan Deep Learning, seperti penelitian dari [9], menunjukkan penerapan Deep Learning dalam pembelajaran seni budaya lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan kualitas karya murid SMA dalam pembelajaran batik. Kemudian penelitian [10], menunjukkan dalam pembelajaran penerapan pendekatan pembelajaran mendalam secara signifikan meningkatkan kreativitas murid dalam pembelajaran desain poster.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mendokumentasikan dan menganalisis bagaimana prinsip P8 dan pembelajaran mendalam (*mindful, meaningful, joyful*) dioperasionalkan dalam materi teknis-kreatif ilustrasi digital. Fokusnya bukan hanya pada penguasaan aplikasi digital, tetapi pada bagaimana setiap tahap teknis (konsep, sketsa, digitalisasi) dirancang sebagai wahana untuk mengembangkan kompetensi seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kewargaan. Penelitian ini menjadi studi kasus mendalam yang menjembatani kebijakan kurikulum dengan praktik pedagogis spesifik di bidang seni, sehingga dapat menjadi rujukan empiris bagi pengembangan pembelajaran seni yang kontekstual di Indonesia.

Salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum ini adalah SMA kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Sekolah ini pada tahun ajaran 2025-2026 menerapkan kurikulum merdeka pendekatan pembelajaran mendalam. Sekolah ini dipilih untuk penelitian ini karena sekolah ini salah satu sekolah yang telah menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam pada pembelajaran ilustrasi digital. Serta memiliki manajemen kurikulum yang baik, ditambah lagi sekolah ini juga merupakan salah satu sekolah di Surabaya yang memiliki label sekolah digital, serta mengantongi sertifikasi ISO. Penulisan ini berfokus pada pembelajaran seni rupa fase F kelas 12 dengan materi pembelajaran ilustrasi digital di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

Dalam penulisan ini penulis akan mendokumentasikan lebih dalam mengenai implementasi kurikulum merdeka pendekatan pembelajaran mendalam di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dalam konteks pembelajaran seni rupa fase F kelas XII. Dalam penulisan ini penulis akan mendeskripsikan tentang bagaimana persiapan pembelajaran seni rupa mulai dari perancangan perangkat pembelajaran hingga asesmen, bagai mana bentuk aktivitas pembelajaran dilakukan, bagaimana pengalaman murid selama proses pembelajaran, dan asesmen dalam penerapan pembelajaran mendalam.

Temuan penulisan diharapkan menjadi rujukan bagi guru seni rupa dalam merancang pembelajaran ilustrasi digital berbasis pembelajaran mendalam secara lebih efektif. Bagi sekolah, penulisan ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan manajemen kurikulum, pengembangan perangkat pembelajaran, serta penyediaan sarana digital yang relevan dengan kebutuhan murid. Bagi pembuat kebijakan, hasil penulisan dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam merancang pelatihan guru, pendampingan implementasi kurikulum, serta penguatan kompetensi digital guru. Di sisi lain, penulisan ini juga bermanfaat bagi penulis selanjutnya sebagai referensi awal untuk memperluas kajian mengenai pembelajaran mendalam pada ranah guru seni, khususnya yang berbasis teknologi kreatif seperti ilustrasi digital.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penulisan yang digunakan adalah penulisan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. [11] Metode penulisan kualitatif adalah metode penulisan yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* atau *enterpretif*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Studi kasus dipilih karena penulis akan mengkaji lebih dalam implementasi pembelajaran mendalam secara intensif untuk mendeskripsikan praktik pembelajaran seni rupa secara detail. studi kasus dapat memberikan informasi penting mengenai hubungan antar variable serta proses-proses yang memerlukan penjelasan dan pemahaman yang lebih luas, Mulyana dalam [12]. Lokasi penulisan berada di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya yang beralamatkan di Jl. Ahmad Yani 30-32 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Dengan nara sumber guru mata pelajaran seni rupa kelas XII bernama Ferra Irawanti, S.Pd. penulisan dilakukan pada bulan November tahun 2025. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diambil berupa dokumentasi, wawancara, dan hasil belajar murid.

Validitas data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari guru seni rupa, peserta didik, serta dokumen pembelajaran ilustrasi digital. Data wawancara guru terkait perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran diverifikasi melalui observasi kelas dan dokumen pendukung seperti modul ajar, perangkat asesmen, dan capaian pembelajaran. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*mindful, meaningful, dan joyful learning*) serta dimensi profil lulusan P8 yang disampaikan guru divalidasi melalui pengamatan aktivitas murid selama proses berkarya, mulai dari perancangan konsep, pembuatan sketsa, digitalisasi menggunakan Ibis Paint, hingga pencetakan. Serta melalui analisis hasil karya murid untuk memastikan konsistensi antara tujuan, proses, dan hasil pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan prosedur analisis Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi [13]. Reduksi data dilakukan secara berkelanjutan dengan menyeleksi dan memfokuskan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Data wawancara difokuskan pada perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran ilustrasi digital berbasis kurikulum merdeka pendekatan pembelajaran mendalam, sedangkan data observasi direduksi berdasarkan tahapan pembelajaran ilustrasi digital. Dokumentasi visual disaring untuk menampilkan bukti penerapan prinsip pembelajaran mendalam dan penerapan dimensi profil lulusan. Data yang terpilih kemudian dikodekan ke dalam tema-tema utama, sementara data yang tidak relevan dieliminasi agar analisis terfokus pada temuan inti. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif naratif yang sistematis dan logis. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap berdasarkan hasil analisis data yang telah disajikan, hingga mendapatkan kesimpulan akhir yang kredibel.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Perencanaan Pembelajaran Mendalam Materi Ilustrasi Digital

Dalam proses perencanaan pembelajaran mendalam fase F yang ditempuh oleh murid kelas 12, penulis menemukan cara tersendiri yang diterapkan oleh guru seni rupa SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. tahapan-tahapan tersebut dirumuskan oleh guru dan digunakan untuk menyusun perangkat pembelajaran tahapan tersebut meliputi:

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik belajar murid. Dalam tahap ini guru mengidentifikasi kebutuhan murid dari perkembangan global serta hasil refleksi pembelajaran tahun sebelumnya.
2. Pemilihan materi, ilustrasi digital dipilih karena materi ini relevan dengan kebutuhan murid saat ini, yang di dominasi oleh generasi Z yang tidak bisa lepas dari digital [14]. Murid gen z yang kritis dan peduli sosial dapat diarahkan membuat karya seperti poster kampanye, ilustrasi isu lingkungan, atau desain produk berguna [15]. Pemilihan materi ini dapat memenuhi kompetensi mencipta fase F.
3. Perencanaan pembelajaran menentukan elemen yang diterapkan kepada murid fase F semester ganjil, elemen yang dipilih adalah menciptakan. Setelah menentukan elemen yang cocok untuk pembelajaran tahap selanjutnya adalah menentukan materi, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
4. Menentukan media belajar, media yang digunakan ada Proyektor, LCD, papan tulis, kertas gambar, alat tulis, dan aplikasi Ibis Paint untuk pembuatan ilustrasi digital.. Ibis Paint fitur yang ditawarkan juga memudahkan pengguna untuk membuat ilustrasi dan komik [16]. Dengan mudahnya penggunaan aplikasi ini untuk murid maka dirasa pemilihan aplikasi ini oleh guru sudah sangat tepat.
5. Menentukan lingkungan belajar, lingkungan yang dipilih adalah lingkungan fisik berupa ruang kelas dan yang kedua lingkungan virtual yang diakses melalui internet seperti google, pinterest, dan sosial media online.
6. Menentukan metode strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dipilih adalah metode pembelajaran berbasis proyek, ceramah, dan pembelajaran kontekstual. Penggunaan metode pembelajaran yang beragam ini dinilai sangat tepat, karena pembelajaran jadi tidak monoton dan membuat murid jadi lebih aktif dalam proses belajar. Penerapan pembelajaran berbasis proyek juga menjadi salah satu kunci keberhasilan menjalankan kurikulum merdeka [17].
7. Menentukan kemitraan belajar, mitra yang dipilih ada beberapa diantaranya ada orang tua murid, guru pelajaran lain, masyarakat sekitar termasuk seniman atau budayawan yang ada disekitar lingkungan masing-masing murid, dan percetakan. Dimana percetakan selain digunakan murid untuk mencetak hasil karyanya juga sebagai tempat belajar proses percetakan yang berkaitan dengan ilustrasi digital.
8. Penetapan dimensi profil lulusan yang akan dicapai murid. Dimensi yang dipilih adalah keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kewargaan, Penalaran Kritis, Kreativitas, Kemandirian, Kesehatan, dan Komunikasi. Sebanyak 7 profil lulusan dimunculkan dalam pembelajaran ini.

9. Merumuskan prinsip pembelajaran mendalam kedalam tahapan-tahapan pembelajaran. Pembelajaran menyenangkan, berkesadaran, dan bermakna seluruhnya didapat murid saat proses pembelajaran baik materi maupun praktik.
10. Membagi jumlah pertemuan dan kegiatan disetiap pertemuannya, dalam pembelajaran ilustrasi digital ini ditempuh sebanyak 13 pertemuan.
11. Mendeskripsikan prinsip pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi kedalam alur pembelajaran didalam modul disetiap pertemuan.
12. Menyusun asesmen, untuk asesmen yang digunakan adalah asesmen awal, asesmen formatif dan sumatif. Asesmen formatif berupa awal berupa tes diagnostik. Asesmen formatif berupa observasi kegiatan belajar murid. Penilaian sumatif diambil melalui tes lisan dan penyelesaian proyek.
13. Menentukan refleksi, refleksi berbentuk kegiatan mengulas seluruh rangkaian pembelajaran, memberi kesempatan murid menanyakan materi yang belum dipahami, serta menuliskan pengalaman belajar, metode pembelajaran, dan materi yang diharapkan pada semester berikutnya.

Proses perencanaan yang dilakukan diatas sudah sesuai dengan kaidah pembuatan alur perencanaan pembelajaran didalam buku panduan mata pelajaran seni rupa fase A-F, yang digagas oleh BSKAP dibawah naungan Kemendikdasmen. Meski ada beberapa tahap yang tidak urut pada alur rekomendasi namun secara keseluruhan poin-poin didalam alur sudah muncul dalam proses tersebut. Hal ini penulis anggap sebagai upaya untuk mempermudah dalam proses pembuatan rancangan pembelajaran. Temuan ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh [17], yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif menjadi kunci keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka.

### 3.2 Proses Pembelajaran Seni Rupa Materi Ilustrasi Digital

Dalam bagian ini penulis akan menjelaskan secara detail proses pembelajaran yang dilakukan. Untuk pembelajaran ilustrasi digital ini menggunakan pembelajaran berbasis proyek, dimana murid membuat proyek berupa karya ilustrasi digital yang dicetak pada kertas sablon digital transfer film (DTF) dan diimplementasikan pada benda fungsional. Dalam pembelajaran ilustrasi digital ini penulis memetakan menjadi 7 tahapan.

#### 3.2.1 Tahap pengenalan

Tahap pengenalan merupakan tahap awal, tahap ini dilakukan dalam satu kali pertemuan pembelajaran. Pada tahap ini terlebih dahulu guru memberikan tes diagnostik awal berupa pertanyaan seputar ilustrasi digital yang dijawab oleh murid. Setelah itu guru menyampaikan materi pengenalan, dengan cara mengajak murid untuk mengeksplorasi gambar ilustrasi yang ada dilingkungan sekitaran megaitkan dampak dari ilustrasi digital sebagai media promosi maupun sosialisai. Aktivitas ini penulis anggap tidak hanya membangun kontekstualisasi materi, tetapi juga menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran dan bermakna. Hal ini sejalan dengan yang ditulis [18] bahwa pembelajaran jadi lebih bermakna jika materi yang dipelajari terdapat relevansi terhadap kehidupan sehari-hari.

#### 3.2.2 Tahap materi

Tahap ini berlangsung dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan materi konseptual ilustrasi digital (sejarah, jenis, fungsi) melalui ceramah berbantu PowerPoint dan eksplorasi mandiri murid menggunakan gawai untuk mencari contoh. Pertemuan kedua berfokus pada materi teknis Guru menerangkan tahapan berkarya dan mendemonstrasikan penggunaan aplikasi secara bertahap, diikuti murid secara langsung di gawainya masing-masing. Metode tanya jawab juga diterapkan untuk memastikan pemahaman murid, dan murid yang kurang fokus juga tidak tertinggal dalam memahami materi [19]. Pada tahap ini, guru mengarahkan murid untuk menjaga kesehatan mata dengan mengatur jarak pandang gawai minimal 30 cm serta melakukan jeda secara berkala dari aktivitas menatap layar. Tahap ini merefleksikan prinsip meaningful learning melalui pembelajaran langsung dan kontekstual yang langsung dapat diaplikasikan. Dimensi profil Kemandirian dan Kesehatan secara sengaja diintegrasikan dalam proses ini, menunjukkan perencanaan yang selaras dengan kerangka Kurikulum Merdeka pendekatan Pembelajaran Mendalam.

#### 3.2.3 Tahap konsep karya

Tahap konsep karya adalah tahap dipertemuan ke-4, pada pertemuan ini guru memberikan tugas kepada murid untuk membuat cerita sesuai dengan keinginannya dan imajinasinya. Pada tahap ini, murid menciptakan konsep naratif dengan menulis cerita orisinal yang di dalamnya harus mengintegrasikan unsur kearifan lokal atau kebudayaan Indonesia. Murid juga diarahkan untuk bertanya kepada orang tua, guru mata pelajaran lain, masyarakat sekitar dan seniman atau budayawan lokal untuk menggali informasi terkait bentuk dan nilai-nilai kearifan lokal. Tugas ini secara langsung menerapkan prinsip meaningful learning,

dimana pembelajaran menjadi relevan dan penuh makna karena terkait langsung dengan identitas dan konteks sosial-budaya murid. Pada tahap ini dimensi lulusan yang dimunculkan adalah komunikasi yang dicapai melalui murid menuliskan ide dan gagasannya kedalam cerita yang ditulis. Kemudian kewargaan yang diwujudkan dengan memasukkan unsur-unsur kearifan lokal dan kebudayaan sebagai bentuk rasa cinta tanah air dan mengharkai keberanekaragaman yang ada di Indonesia.

### 3.2.4 Tahap sketsa ilustrasi

Tahap sketsa dilakukan dipertemuan ke lima dan ke enam, pada tahap ini murid membuat sketsa gambar yang merepresentasikan hasil cerita yang sudah dibuat pada kanvas gambar A4. Guru melakukan pendampingan dan konsultasi dengan memberikan arahan teknis, memastikan kesesuaian visual dengan gagasan murid, serta memeriksa orisinalitas karya agar terhindar dari plagiasi. Pada tahap ini pembelajaran dilakukan secara santai dimana murid juga dapat mendengarkan musik melalui gawainya dan mencari referensi gambar di internet, suasana ini menciptakan suasana belajar yang menggembirakan. Pada tahap ini empat dimensi P8 aktif dikembangkan yang pertama Kreativitas dalam mengembangkan gagasan secara visual, kedua Penalaran Kritis dalam memecahkan masalah representasi visual dari cerita yang telah dibuat, ketiga Kemandirian dalam menyelesaikan tugas secara mandiri, dan keempat Komunikasi Visual sebagai wahana menyampaikan pesan melalui gambar. Proses ini menunjukkan integrasi deep learning, di mana aktivitas teknis (menggambar) difungsikan sebagai wahana untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi dan ekspresi kreatif yang bertanggung jawab.



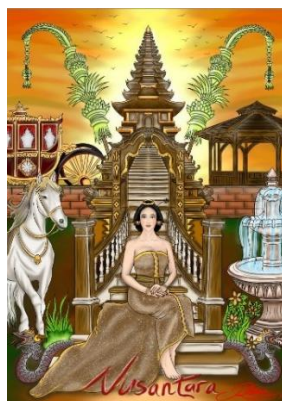
Gambar 1. Gambar sketsa ilustrasi  
Sumber gambar: Dokumen Riswatika Asditya XII-5

Dari hasil analisis gambar diatas menunjukkan pencapaian kemampuan berpikir tingkat tinggi yang tercermin dari komposisi visual yang unik dan seimbang, di mana murid berhasil mensintesis elemen tradisional dan modern secara harmonis. Terdapat bentuk bangunan pura, tembok bata, janur, dan kereta kencana yang berdampingan dengan air mancur eropa serta figur kuda. Integrasi ini bukan sekadar penggabungan estetika, melainkan sebuah pernyataan kreatif tentang dialektika antara warisan budaya dan imajinasi masa kini, sekaligus wujud nyata dari penalaran kritis dan dimensi kewargaan dalam berekspresi visual. Figur sentral ratu yang duduk di tangga, dikelilingi dua ular mitologi Jawa, semakin memperkaya narasi simbolik dan menunjukkan kemampuan reinterpretasi budaya secara kreatif, di mana atribut tradisional seperti kebaya dipadukan dengan gaun panjang dan mahkota emas untuk menciptakan identitas visual yang personal dan inovatif. Secara keseluruhan, karya ini menunjukkan pencapaian dimensi Profil Lulusan (P8), meliputi kreativitas, penalaran kritis, kewargaan, kemandirian, dan komunikasi visual, sekaligus membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran mendalam berhasil memfasilitasi perkembangan kreativitas, penalaran kritis, kemandirian, dan komunikasi, serta kompetensi inti dalam kerangka P8 Kurikulum Merdeka.

### 3.2.5 Tahap digitalisasi sketsa

Tahap digitalisasi sketsa merupakan fase yang menandai transisi dari gagasan konseptual kedalam realisasi digital. Pada tahap ini murid mengonversi sketsa manual menjadi karya digital menggunakan aplikasi Ibis Paint, dengan fitur yang intuitif memungkinkan murid untuk fokus pada eksplorasi visual tanpa terbebani oleh kompleksitas alat. Hal ini menciptakan ruang bagi prinsip joyful learning, dimana eksperimen warna dan tekstur menjadi pengalaman yang menggembirakan dan minim tekanan teknis. dengan proses teknis yang meliputi pembuatan layer, pewarnaan, dan finishing. Dalam proses ini, murid tidak sekadar melakukan alih media dari kertas ke layar, melainkan terlibat dalam proses rekonstruksi kreatif yang menuntut kesadaran penuh, hal ini sesuai dengan prinsip *mindful learning* [18].

Murid juga diperkenankan menggunakan kecerdasan buatan (AI) sebagai alat pencari inspirasi warna dilakukan secara terbatas dan terarah, menunjukkan penerapan prinsip *meaningful learning*. Proses ini mengasah kemampuan penalaran kritis dan literasi digital yang etis, sekaligus memperkuat dimensi kemandirian karena murid mengendalikan seluruh proses dengan alat bantu yang mereka pahami. Dimensi keimanan dan ketakwaan muncul secara organik melalui praktik refleksi yang diinisiasi guru, di mana murid diajak untuk mensyukuri kemampuan, fasilitas, dan kesehatan yang memungkinkan mereka menyelesaikan karya. Maka dimensi P8 yang berkembang pada tahapan ini meliputi, kreativitas dalam eksplorasi digital, penalaran kritis dalam menentukan langkah teknis, kemandirian dalam mengoperasikan perangkat, dan keimanan & ketakwaan yang ditunjukkan melalui rasa syukur atas kemampuan dan fasilitas yang dimiliki. Tahap ini menunjukkan bagaimana teknologi digital tidak hanya sebagai alat, tetapi sebagai medium untuk pengembangan kompetensi holistik dan kesadaran penuh dalam berkarya.



Gambar 2. Hasil ilustrasi digital  
Sumber gambar: Dokumen Riswatika Asditya XII-5

Adanya peningkatan kreativitas murid pada tahap digitalisasi ini dapat dilihat dari perbandingan Gambar 1 (sketsa awal) dan Gambar 2 (hasil digitalisasi). Transisi ini bukan sekadar alih media, melainkan demonstrasi nyata dari kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dikembangkan melalui prinsip *mindful learning*. Seperti penyempurnaan proporsi kuda, kereta kencana, dan ular yang lebih proposional, menunjukkan murid bekerja dengan kesadaran penuh untuk mengevaluasi dan merevisi bentuk dasar berdasarkan pertimbangan estetika dan naratif. Penambahan objek seperti motif pada kereta, burung di langit, dan bunga di rumput adalah wujud nyata dari kreativitas yang berkembang. Dari segi visual kemampuan eksplorasi warna menunjukkan perpaduan antara kreativitas dalam bereksperimen dan penalaran kritis. Hal ini terlihat dalam harmoni, kontras, dan keseimbangan warna pada suasana senja dan kejelasan bentuk ditengah dominasi warna coklat. Proses ini memfasilitasi dimensi kemandirian, karena murid mengambil keputusan teknis dan artistik secara mandiri.

### 3.2.6 Tahap cetak

Pada tahap cetak murid yang sudah menyelesaikan ilustrasi digitalnya lalu mengkordinir karya satu kelas untuk dicetak secara mandiri di percetakan yang sudah direkomendasikan oleh guru. Pada tahap ini, karya ilustrasi digital dicetak menggunakan teknik Digital Transfer Film (DTF) dan dipindahkan ke benda fungsional totebag melalui proses pres manual. Murid secara langsung terlibat dalam proses koordinasi pencetakan dan transfer gambar di bawah bimbingan guru.



Gambar 3. Proses transfer gambar pada media totebag  
Sumber gambar: Dokumen penulis

Tahap ini merupakan puncak aplikatif dari prinsip *meaningful learning*, di mana murid mengalami langsung implementasi karya mereka dalam kehidupan nyata, sehingga pembelajaran terasa berdampak dan relevan. Perasaan kebanggaan dan kegembiraan muncul karena usaha panjang mereka berwujud nyata. Dimensi kemandirian terlihat dalam proses mulai dari mencetak di percetakan hingga proses transfer, Kesehatan dalam menjaga keselamatan kerja, dan Penalaran Kritis dalam memecahkan masalah teknis selama transfer.

### 3.2.7 Tahap refleksi

Tahap yang terakhir adalah tahap refleksi yang dilakukan dipertemuan terakhir yaitu pertemuan ke-13. Guru mengulas kembali seluruh rangkaian kegiatan dari pertemuan pertama hingga terakhir. Kemudian guru memandu siswa dalam merefleksikan seluruh rangkaian pembelajaran mulai dari konsep hingga produk akhir melalui diskusi terbuka, cerita pengalaman, dan penulisan jurnal refleksi pribadi. Tahap ini secara langsung mengaplikasikan prinsip berkesadaran dengan mendorong siswa untuk menyadari proses, tantangan, dan capaian belajarnya secara kritis. Dimensi komunikasi dikembangkan melalui kemampuan menyampaikan pemikiran dan pengalaman secara lisan dan tertulis, sementara kemandirian tercermin dari kemampuan mengevaluasi diri dan merumuskan tujuan belajar ke depan.

Dari tujuh tahapan proses pembelajaran yang terstruktur di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, berhasil menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan mengaktualisasikan dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila (P8). Temuan ini selaras dengan hasil penelitian [10], yang secara empiris membuktikan bahwa penerapan prinsip *meaningful*, *mindful*, dan *joyful learning* pada materi desain poster secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berorientasi pada hasil penerapan, studi kasus di SMA Kemala Bhayangkari 1 ini memberikan kontribusi unik dengan menjabarkan implementasi kerangka kurikulum merdeka dengan pendekatan *deep learning* diterapkan secara operasional di lapangan.

### 3.3 Asesmen Pembelajaran Ilustrasi Digital

Asesmen diterapkan selama proses pembelajaran dengan menekankan penilaian pada keseluruhan proses belajar peserta didik, bukan hanya hasil akhir. Penilaian terdiri atas tiga tahap, yaitu penilaian awal melalui tes diagnostik, penilaian proses (afektif) yang dilakukan melalui observasi dan pencatatan progres peserta didik pada setiap pertemuan. Meliputi kesiapan belajar, sikap, tahapan kerja, hingga penyelesaian proyek serta penilaian sumatif. Penilaian sumatif mencakup sumatif harian melalui tes lisan yang dilakukan disela praktik dan sumatif akhir lingkup materi berdasarkan proyek yang diselesaikan.

Sistem asesmen ini dinilai tepat karena tidak menitikberatkan pada aspek kognitif semata, melainkan menghargai seluruh proses belajar peserta didik. Penilaian tidak hanya berfokus pada kualitas akhir karya, tetapi juga pada proses penciptaan yang dilalui. Penilaian ini sudah sesuai dengan penerapan kurikulum merdeka pendekatan pembelajaran mendalam yang menekankan penilaian pada proses [2]. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak fokus pada asesmen kognitif [3]. Studi ini menunjukkan bahwa dalam konteks seni rupa, asesmen proses melalui dokumentasi visual dan catatan observasi justru lebih mampu menangkap kompleksitas pembelajaran mendalam.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam dalam materi gambar ilustrasi digital di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, dan asesmen pembelajaran telah berjalan selaras dengan prinsip pembelajaran mendalam. Guru seni rupa SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya mampu menerjemahkan dan menerapkan kerangka kerja Kurikulum Merdeka pendekatan Pembelajaran Mendalam kedalam pembelajaran ilustrasi digital. Pembelajaran yang diterapkan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menggembirakan, berkesadaran, dan bermakna bagi murid. Serta menghadirkan pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21. Asesmen yang digunakan juga telah menekankan penilaian proses sehingga seluruh rangkaian aktivitas belajar murid dapat terpantau secara autentik. Dengan demikian, hasil penelitian ini menyajikan model operasional yang menjembatani teori kurikulum dengan praktik pembelajaran. Hasil penelitian ini juga menawarkan kerangka kerja yang dapat diadaptasi untuk pembelajaran seni rupa dan mata pelajaran lain yang ingin menerapkan esensi *Deep Learning*.

Penulisan ini membuka peluang besar bagi penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas model pembelajaran serupa di sekolah lain atau mengembangkan integrasi teknologi kreatif yang lebih inovatif dalam pembelajaran seni rupa khususnya materi ilustrasi digital. Untuk guru yang ingin menerapkan pembelajaran ilustrasi digital ini disarankan untuk memastikan terlebih dahulu ketersediaan perangkat

berupa gawai atau laptop sudah merata pada setiap murid. Sebelum menerapkan pembelajaran ilustrasi digital ini, guru juga diharapkan telah memiliki kemampuan yang mumpuni terhadap pengaplikasian aplikasi desain khususnya ibis paint agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

#### REFERENCES

- [1] E. Paramita, D. Ratnasari, and A. Husna, "Transformasi Perkembangan Kurikulum di Indonesia," vol. 5, pp. 169–184, 2025, doi: <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.976>.
- [2] Kemendikdasmen, "Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua," Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025.
- [3] M. A. Hidayat, D. T. Agustina, N. Hana, R. Ramadhani, and D. Ayu, "Keunggulan Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Pendekatan Deep Learning di SDN 1 Sungai Besar," vol. 10, pp. 251–264, 2025.
- [4] A. M. Abrar, D. Safitri, J. Tarsan, and R. R. Dunggio, "Pengaruh Penggunaan Metode Joyful Learning ( Ice Breaking ) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni," vol. 31, pp. 135–141, 2025, doi: [10.33503/paradigma.v31i2.1969](https://doi.org/10.33503/paradigma.v31i2.1969).
- [5] C. Paringa, B. Kemuning, M. Nuruddin, K. Renaldo, Y. Sabaya, and M. D. Sagala, "PERAN DAN IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PENDIDIKAN SENI," vol. 8, no. 1, pp. 27–34, 2025.
- [6] Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, and Anjani Putri Belawati Pandiangan, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka," *J. Ilmu Pendidik. dan Sos.*, vol. 1, no. 3, pp. 290–298, 2022, doi: [10.58540/jipsi.v1i3.53](https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53).
- [7] I. Maharsi, *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2016.
- [8] Y. Deng and Q. Zhai, "Integrating Deep Learning in Art and Design : Computational Techniques for Enhancing Creative Expression," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 16, no. 2, pp. 175–183, 2025, [Online]. Available: <https://thesai.org/Publications/ViewPaper?Volume=16&Issue=2&Code=IJACSA&SerialNo=18>
- [9] A. Prameswary, S. Yuwana, and Trisakti, "Deep learning: Inovasi Pembelajaran Seni Budaya dalam Materi Batik di Jenjang SMA," *EduInovasi J. Basic Educ. Stud.*, vol. 5, no. 1, pp. 817–826, 2025, doi: <https://doi.org/10.47467/edu.v5i1.7480>.
- [10] Romi, Tangsi, and S. B., "Enhancing Student Creativity in Poster Design Learning Through Deep Learning Approach," *Journal Innov. Res. Prim. Educ.*, vol. 4, no. 4, pp. 3790–3799, 2025, doi: <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2537>.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [12] U. Ridlo, *METODE PENELITIAN STUDI KASUS: TEORI DAN PRAKTIK*. Jakarta Selatan: Publica Indonesia Utama, 2023.
- [13] A. F. Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harfa Creative, 2023.
- [14] A. S. Welayana, *SENI MENGAJAR GEN Z DAN GEN ALPHA Memahami Karakter & Kepribadian Sekaligus Pola Asuh Anak Didik agar Siap Menghadapi Tantangan Zaman*. Yogyakarta: CV. Abadi Selaras Karya, 2024.
- [15] BSKAP, *Panduan Pelajaran Seni Rupa Fase A-F*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025.
- [16] L. N. Azizah, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Ibis Paint X Menggunakan System Usability Scale (Sus)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 1, pp. 289–294, 2024, doi: [10.23960/jitet.v12i1.3726](https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3726).
- [17] Nurhayati, Khairunnisa, S. Tarigan, and M. Lubis, "Implementasi dan Tantangan Kurikulum Merdeka di SMA: Strategi Pengajaran Berpusat pada Siswa untuk Pembelajaran yang Lebih Fleksibel dan Kreatif Nurhayati, Khairunnisa, Suryani Tarigan, Mariani Lubis," vol. 13, no. 01, pp. 69–79, 2025.
- [18] M. K. Amrullah, Sarohmad, and L. Ilma'nun, *DEEP LEARNING Pendekatan Baru dalam Belajar dan Pembelajaran*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group, 2025.
- [19] E. R. Syaharani, S. N. Cahyaningrum, and N. N. E. Putri, "Literature Review: Efektivitas Metode Pembelajaran Tanya Jawab dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Kurikulum Merdeka," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 3, p. 12, 2024, doi: [10.47134/pgsd.v1i3.296](https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.296).