



## Persepsi Mahasiswa PGMI terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Karya Seni: Tinjauan Atribut Difusi Inovasi

Asep Ediana Latip<sup>1</sup>, Prita Farihatunnisa<sup>2</sup>, Bintang Maharani Meha<sup>3</sup>, Alya Khoerunnisa<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>asep.ediana@uinjkt.ac.id, <sup>2</sup>prita.farihatunnisa24@mhs.uinjkt.ac.id,

<sup>3</sup>bintang.maharani24@mhs.uinjkt.ac.id, <sup>4</sup>alya.khoerunnisa24@mhs.uinjkt.ac.id

### Informasi Artikel

Submitted: 29-12-2025

Accepted: 02-02-2026

Published: 15-04-2026

### Keywords:

Art-Based Learning  
Diffusion of Innovation  
Student Perception  
Madrasah Ibtidaiyah Teacher  
Education  
Instructional Innovation  
Higher Education  
Learning Creativity

### Abstract

*This study aims to analyze the perceptions of students in the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Program (PGMI) toward art-based learning innovation from the perspective of the Diffusion of Innovation Theory using a quantitative survey approach. The participants were PGMI students who had experienced art-based learning, and data were collected through a closed-ended questionnaire distributed via Google Form, developed based on five innovation diffusion attributes: relative advantage, compatibility, complexity, trialability, and observability, as well as the level of innovation acceptance. The data were analyzed using descriptive statistics to identify trends in students' perceptions for each attribute. The results indicate that all diffusion of innovation attributes achieved mean scores in the high to very high categories, with observability and acceptance of innovation showing the highest values. These findings suggest that the benefits of art-based learning are clearly observable and highly accepted by students. In addition, art-based learning is perceived to have greater relative advantages than conventional learning, strong compatibility with the PGMI educational context, and a relatively low level of complexity. Overall, the findings demonstrate that art-based learning is perceived as effective, relevant, and easy to adopt within the context of madrasah teacher education. This study implies that art-based learning has strong potential as an innovative instructional strategy to support creativity development, student engagement, and the professional readiness of PGMI students as prospective teachers. Future research is recommended to involve a broader range of respondents and to examine the long-term impact of art-based learning implementation on teaching practices in schools.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) terhadap inovasi pembelajaran berbasis karya seni ditinjau dari perspektif Teori Difusi Inovasi dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode survei. Subjek penelitian adalah mahasiswa PGMI yang telah mengikuti pembelajaran berbasis karya seni, dengan pengumpulan data dilakukan melalui angket tertutup berbasis Google Form yang disusun berdasarkan lima atribut difusi inovasi, yaitu keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, ketercobaan, dan keterampilan hasil, serta tingkat penerimaan terhadap inovasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan persepsi mahasiswa pada setiap atribut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh atribut difusi inovasi memperoleh nilai rata-rata pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, dengan atribut keterampilan hasil dan tingkat penerimaan terhadap inovasi menunjukkan nilai tertinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa manfaat pembelajaran berbasis karya seni dapat diamati secara nyata oleh mahasiswa dan diterima dengan sangat baik sebagai inovasi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran

berbasis karya seni dipersepsikan memiliki keunggulan relatif dibandingkan pembelajaran konvensional, kesesuaian yang tinggi dengan konteks pendidikan PGMI, serta tingkat kompleksitas yang relatif rendah. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis karya seni dipersepsikan efektif, relevan, dan mudah diadopsi dalam konteks pendidikan guru madrasah, sehingga berpotensi menjadi strategi pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan kreativitas, keterlibatan belajar, dan kesiapan profesional mahasiswa PGMI sebagai calon pendidik, dengan rekomendasi agar penelitian selanjutnya memperluas cakupan responden dan mengkaji dampak jangka panjang penerapan pendekatan ini dalam praktik pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berbasis Karya Seni, Difusi Inovasi, Persepsi Mahasiswa, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Inovasi Pembelajaran, Pendidikan Tinggi, Kreativitas Pembelajaran.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada era abad ke-21 menuntut hadirnya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada penguatan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta pembentukan karakter peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, tuntutan ini menjadi semakin kompleks karena pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan nilai, sikap, dan kepribadian siswa sejak dini sebagai fondasi bagi perkembangan mereka di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan calon guru dituntut mampu membekali mahasiswa dengan kompetensi pedagogik yang kreatif, reflektif, dan kontekstual agar mampu merancang pengalaman belajar yang bermakna sesuai karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah [1]

Media pembelajaran memegang peran penting dalam mendukung proses tersebut karena menjadi jembatan antara materi pembelajaran, pendidik, dan peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas informasi, meningkatkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, kontekstual, dan bermakna [2] Dalam konteks ini, inovasi pembelajaran tidak lagi dipahami sekadar sebagai pemanfaatan media digital, tetapi sebagai strategi pedagogis yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa sebagai calon pendidik, membangun kemampuan reflektif, serta menumbuhkan kesiapan mereka dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan berorientasi pada kebutuhan nyata peserta didik.

Sejalan dengan paradigma tersebut, pembelajaran berbasis karya seni semakin memperoleh perhatian dalam pendidikan tinggi, khususnya dalam pendidikan calon guru, karena dipandang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih holistik, partisipatif, dan bermakna. Pembelajaran seni tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membangun dimensi afektif, imajinatif, dan reflektif mahasiswa, yang sangat penting dalam membentuk kepekaan pedagogik dan kemampuan memahami karakteristik peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan pedagogi kreatif dalam pembelajaran seni mampu meningkatkan keterlibatan emosional mahasiswa, memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung pengembangan identitas profesional dan artistik mereka [3]. Melalui proses kreasi dan apresiasi karya seni, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek aktif yang membangun makna, mengekspresikan gagasan, serta merefleksikan pengalaman belajarnya secara kritis. Lebih lanjut, pendidikan seni juga berkontribusi terhadap penguatan kreativitas dan inovasi, baik pada level individu maupun dalam pengembangan komunitas dan budaya akademik yang lebih luas, sehingga mempertegas posisi pembelajaran berbasis karya seni sebagai pendekatan strategis dalam mendorong pembaruan praktik pendidikan di perguruan tinggi [4].

Dalam konteks mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), karya seni memiliki relevansi yang semakin krusial di tengah masifnya penggunaan media digital dalam pembelajaran. Mahasiswa PGMI tidak hanya dipersiapkan sebagai pengguna media, tetapi sebagai perancang pengalaman belajar yang mampu menjawab kebutuhan pedagogis siswa usia dasar yang membutuhkan pendekatan konkret, ekspresif, dan sarat nilai. Pembelajaran berbasis karya seni memungkinkan mahasiswa mengembangkan kreativitas pedagogik, sensitivitas emosional, serta kemampuan mengintegrasikan nilai, karakter, dan konteks budaya ke dalam proses pembelajaran. Melalui proses penciptaan karya, mahasiswa dilatih untuk berpikir imajinatif, reflektif, dan solutif dalam merancang aktivitas belajar yang bermakna.

Berbeda dengan media digital yang cenderung bersifat siap pakai dan berorientasi pada konsumsi konten, karya seni menempatkan mahasiswa sebagai kreator pembelajaran yang secara aktif membangun media, strategi, dan pengalaman belajar. Proses ini tidak hanya memperkuat penguasaan konsep, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, empati, serta kepekaan terhadap kebutuhan peserta didik. Dengan

demikian, pembelajaran berbasis karya seni menjadi bekal strategis bagi calon guru madrasah untuk merancang pembelajaran yang humanis, kontekstual, dan mendorong ekspresi serta imajinasi peserta didik, sekaligus menyeimbangkan dominasi penggunaan media digital dalam praktik pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah [5].

Meskipun pembelajaran berbasis karya seni memiliki potensi pedagogis yang besar, implementasinya tidak selalu berlangsung tanpa hambatan. Sejumlah penelitian mengungkap adanya tantangan berupa keterbatasan sarana pendukung, kesiapan kompetensi pendidik dan mahasiswa, serta persepsi bahwa pembelajaran berbasis seni memiliki tingkat kompleksitas yang relatif tinggi. Kondisi ini berpotensi memengaruhi sikap dan respons mahasiswa terhadap inovasi pembelajaran, sehingga persepsi mahasiswa menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan adopsi dan keberlanjutan inovasi [6].

Untuk memahami bagaimana suatu inovasi diterima, diperlukan kerangka teoretis yang komprehensif. Teori Difusi Inovasi yang dipopulerkan oleh Rogers menjelaskan bahwa difusi merupakan proses penyebaran inovasi melalui saluran komunikasi dalam jangka waktu tertentu di dalam suatu sistem sosial [7]. Teori ini menekankan lima atribut utama inovasi, yaitu keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, ketercobaan, dan keterampilan hasil, yang terbukti memengaruhi tingkat penerimaan inovasi dalam konteks pendidikan [6] [8]. Penelitian mutakhir juga menunjukkan bahwa persepsi pendidik terhadap karakteristik inovasi berperan signifikan dalam menentukan keberhasilan adopsi pendekatan pembelajaran inovatif [9].

Dalam konteks pendidikan madrasah, Latip (2022) menganalisis inovasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah menggunakan perspektif difusi inovasi dan menunjukkan bahwa karakteristik inovasi memengaruhi penerimaan pendidik terhadap pembaruan pembelajaran [10]. Penelitian Prasetyo et al. (2023) menyoroti pemanfaatan seni, khususnya gamelan digital, dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa PGMI [11]. Sementara itu, Atikasari dan Sunardi (2023) mengkaji difusi inovasi pembelajaran melalui tinjauan literatur sistematis [6]. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara eksplisit mengkaji pembelajaran berbasis karya seni dalam konteks PGMI dengan fokus pada persepsi mahasiswa sebagai calon guru menggunakan atribut difusi inovasi sebagai kerangka analisis. Di sisi lain, sebagian besar penelitian seni masih menitikberatkan pada hasil atau efektivitas pembelajaran, bukan pada bagaimana inovasi tersebut dipersepsikan sebagai sebuah inovasi pedagogis.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini memposisikan diri untuk menganalisis persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) terhadap inovasi pembelajaran berbasis karya seni ditinjau dari perspektif Teori Difusi Inovasi. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian inovasi pembelajaran di lingkungan pendidikan guru madrasah serta memberikan dasar empiris bagi pengembangan pembelajaran berbasis karya seni yang lebih kontekstual, adaptif, dan berkelanjutan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengkaji secara sistematis persepsi mahasiswa terhadap inovasi pembelajaran berbasis karya seni. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang objektif, terukur, dan komprehensif mengenai kecenderungan persepsi responden melalui data numerik yang dianalisis secara terstruktur dan konsisten [12]. Dengan pendekatan ini, persepsi mahasiswa tidak hanya dipahami secara deskriptif, tetapi juga dapat dianalisis pola kecenderungannya berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Metode survei dinilai relevan dan efektif untuk mengungkap sikap, pandangan, serta penilaian mahasiswa terhadap suatu inovasi pembelajaran yang diterapkan dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya ketika peneliti ingin memperoleh data langsung dari responden dalam jumlah terbatas namun representatif [13].

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang telah mengikuti pembelajaran berbasis karya seni sebagai bagian dari proses perkuliahan. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mahasiswa dalam pembelajaran yang menjadi objek kajian, sehingga responden dipandang memiliki pengalaman yang relevan untuk memberikan penilaian yang akurat. Jumlah responden berkisar antara 20 hingga 34 mahasiswa, yang dinilai memadai untuk analisis deskriptif dalam penelitian survei skala kecil di bidang pendidikan, khususnya untuk menggambarkan kecenderungan umum persepsi responden terhadap suatu inovasi pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa angket tertutup berbasis skala Likert lima tingkat (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju). Angket disusun berdasarkan atribut dalam Teori Difusi Inovasi Rogers, yang meliputi keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, ketercobaan, keterampilan hasil, dan penerimaan terhadap inovasi. Distribusi jumlah butir pernyataan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Butir Instrumen Berdasarkan Atribut Difusi Inovasi

NO	Atribut Difusi Inovasi	Jumlah Butir
1	Keunggulan relatif	4
2	Kesesuaian	3
3	Kompleksitas	4
4	Ketercobaan	3
5	Keteramatan hasil	3
6	Penerimaan terhadap inivasi	4
	<b>Total</b>	<b>21</b>

Instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas isi (content validity) melalui penilaian dosen ahli untuk memastikan kesesuaian indikator dengan konstruk teori difusi inovasi. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal instrumen.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

NO	Atribut Difusi Inovasi	Cronbach's Alpha	Kategori
1	Keunggulan relatif	0,75	Reliabel
2	Kesesuaian	0,48	Cukup
3	Kompleksitas	0,72	Reliabel
4	Ketercobaan	0,96	Cukup
5	Keteramatan hasil	0,82	Sangat reliabel
6	Penerimaan terhadap inovasi	0,87	Sangat reliabel

\*Keterangan: Nilai Cronbach's Alpha  $\geq 0,70$  menunjukkan reliabilitas yang baik, sedangkan 0,60–0,69 masih dapat diterima untuk penelitian eksploratif di bidang pendidikan [12].

Berdasarkan hasil tersebut, instrumen dinyatakan layak digunakan untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap inovasi pembelajaran berbasis karya seni

Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan Google Form. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata (mean) pada setiap atribut difusi inovasi.

Untuk memudahkan interpretasi, skor mean dikategorikan ke dalam lima tingkat dengan mengacu pada teknik interval skala Likert [13] sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategorisasi Skor Persepsi Mahasiswa

Rentang Skor Mean	Kategori
1,00 – 1,80	Sangat rendah
1,81 – 2,60	Rendah
2,61 – 3,40	Sedang
3,41 – 4,20	Tinggi
4,21 – 5,00	Sangat tinggi

Hasil analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan persepsi mahasiswa terhadap setiap atribut difusi inovasi, serta mengidentifikasi aspek inovasi pembelajaran berbasis karya seni yang paling dominan dan yang masih memerlukan penguatan. Selanjutnya, temuan penelitian diinterpretasikan dengan mengaitkan hasil empiris, Teori Difusi Inovasi, dan penelitian terdahulu agar diperoleh pembahasan yang komprehensif dan kontekstual.

Pada atribut keunggulan relatif, nilai rata-rata yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa mahasiswa menilai pembelajaran berbasis karya seni memiliki manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada ceramah dan transfer pengetahuan. Mahasiswa memersepsikan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, mendorong partisipasi, serta memberikan ruang bagi eksplorasi ide dan kreativitas. Melalui aktivitas penciptaan dan apresiasi karya seni, mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga menginternalisasikannya melalui pengalaman langsung. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian [14] yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis seni berperan penting dalam pengembangan kreativitas serta penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa pendidikan guru. Keunggulan relatif ini menjadi faktor kunci yang mendorong mahasiswa untuk menerima dan menilai pembelajaran berbasis karya seni sebagai pendekatan yang lebih efektif dan bermakna.

Atribut kesesuaian juga menunjukkan nilai rata-rata yang tinggi, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis karya seni dipandang selaras dengan kebutuhan mahasiswa, karakteristik mata kuliah, serta konteks pendidikan PGMI. Kesesuaian tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek akademik, tetapi juga mencakup integrasi nilai-nilai keislaman, penguatan karakter, serta relevansinya dengan peran mahasiswa sebagai calon pendidik madrasah yang dituntut memiliki sensitivitas pedagogik dan sosial. Pembelajaran berbasis karya seni memungkinkan mahasiswa mengaitkan materi perkuliahan dengan konteks pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah yang menekankan pengalaman langsung, ekspresi diri, dan pembentukan karakter peserta didik. Temuan ini mendukung hasil penelitian Latip (2022) serta Prasetyo et al. (2023) yang menyatakan bahwa inovasi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan konteks institusional, kurikulum, dan budaya akademik cenderung lebih mudah diterima oleh mahasiswa dan memberikan dampak pembelajaran yang lebih optimal.

Pada atribut kompleksitas, nilai rata-rata yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa mahasiswa tidak memersepsikan pembelajaran berbasis karya seni sebagai pendekatan yang sulit atau membebani. Meskipun pembelajaran ini melibatkan proses kreatif yang relatif kompleks, mahasiswa menilai bahwa langkah-langkah pembelajaran dapat dipahami dengan baik dan dilaksanakan secara sistematis. Hal ini mengindikasikan bahwa perancangan pembelajaran yang terstruktur, disertai dengan pendampingan dosen yang memadai, mampu meminimalkan persepsi kesulitan yang mungkin muncul. Dengan demikian, kompleksitas tidak menjadi penghambat utama dalam penerapan inovasi pembelajaran ini. Temuan tersebut sejalan dengan Atikasari dan Sunardi (2023) yang menegaskan bahwa rendahnya persepsi kompleksitas berkontribusi terhadap meningkatnya kesiapan dan kepercayaan diri mahasiswa dalam mengadopsi inovasi pembelajaran.

Atribut ketercobaan menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kesempatan yang cukup untuk mencoba, mengeksplorasi, dan beradaptasi dengan pembelajaran berbasis karya seni secara langsung. Kesempatan uji coba ini memungkinkan mahasiswa untuk memahami pendekatan pembelajaran secara bertahap, sehingga mengurangi resistensi terhadap inovasi dan membentuk sikap yang lebih terbuka. Melalui pengalaman langsung tersebut, mahasiswa dapat mengevaluasi manfaat pembelajaran berbasis karya seni berdasarkan pengalaman personal, bukan sekadar asumsi teoretis. Hasil ini konsisten dengan penelitian [15] yang menekankan bahwa ketercobaan merupakan faktor penting dalam membangun penerimaan mahasiswa terhadap inovasi pembelajaran, karena memberikan ruang bagi proses adaptasi dan refleksi secara berkelanjutan.

Selanjutnya, atribut keteramatan hasil memperoleh nilai rata-rata yang sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa manfaat pembelajaran berbasis karya seni dapat diamati secara nyata oleh mahasiswa. Keteramatan hasil tidak hanya tercermin dari produk karya seni yang dihasilkan, tetapi juga dari peningkatan kreativitas, pemahaman pedagogik, serta kemampuan mahasiswa dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Mahasiswa dapat melihat secara langsung dampak pembelajaran terhadap perkembangan kompetensi mereka, sehingga memperkuat keyakinan akan nilai dan manfaat inovasi tersebut. Tingginya keteramatan hasil ini memperkuat tingkat penerimaan mahasiswa terhadap inovasi pembelajaran, sebagaimana ditegaskan dalam Teori Difusi Inovasi bahwa inovasi dengan hasil yang mudah diamati cenderung lebih cepat diterima dan diadopsi oleh pengguna [8].

Secara keseluruhan, tingginya nilai penerimaan terhadap inovasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis karya seni dipersepsikan efektif, relevan, dan layak untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pendidikan guru, khususnya pada Program Studi PGMI. Temuan ini menegaskan bahwa persepsi mahasiswa merupakan faktor kunci dalam keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran di pendidikan tinggi. Dengan persepsi yang positif terhadap seluruh atribut difusi inovasi, pembelajaran berbasis karya seni memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai strategi pedagogis yang mendukung penguatan kompetensi profesional, pedagogik, dan kepribadian calon guru madrasah secara holistik.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis karya seni diterima secara positif oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) jika ditinjau melalui perspektif Teori Difusi Inovasi. Hal ini tercermin dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa seluruh atribut difusi inovasi, yaitu keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, ketercobaan, dan keteramatan hasil, berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Temuan tersebut menandakan bahwa pembelajaran berbasis karya seni memiliki karakteristik inovasi yang mendukung proses penerimaan dan adopsi dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada pendidikan calon guru madrasah.

Pembelajaran berbasis karya seni dipersepsikan memiliki keunggulan relatif karena mampu memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional, terutama dalam meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa, memperkaya pengalaman belajar, serta mendorong pengembangan kreativitas dan refleksi pedagogik. Selain itu, pendekatan ini dinilai memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan konteks PGMI, baik dari segi karakteristik kurikulum, kebutuhan mahasiswa, maupun integrasi nilai-nilai keislaman dan pembentukan karakter yang menjadi ciri khas pendidikan madrasah. Tingkat kompleksitas yang relatif rendah, sebagaimana dipersepsikan oleh mahasiswa, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis karya seni dapat dirancang dan diimplementasikan secara sistematis tanpa menimbulkan beban berlebih, terutama apabila didukung oleh perencanaan pembelajaran yang matang dan pendampingan dosen yang memadai.

Lebih lanjut, hasil pembelajaran berbasis karya seni dipandang dapat diamati secara nyata melalui produk karya yang dihasilkan maupun melalui peningkatan kompetensi pedagogik dan kreativitas mahasiswa. Keteramatan hasil ini menjadi faktor penting yang memperkuat penerimaan mahasiswa terhadap inovasi pembelajaran, karena memungkinkan mereka untuk melihat secara langsung dampak pembelajaran terhadap perkembangan kemampuan akademik dan profesional mereka sebagai calon pendidik. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis karya seni memiliki potensi besar untuk dikembangkan secara berkelanjutan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan guru, khususnya pada Program Studi PGMI, guna mendukung pembentukan calon guru yang kreatif, reflektif, dan kontekstual.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil penelitian. Keterbatasan tersebut antara lain terletak pada jumlah responden yang relatif terbatas serta cakupan penelitian yang hanya difokuskan pada satu program studi, sehingga generalisasi temuan ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, mencakup berbagai perguruan tinggi atau program studi sejenis, serta mengkaji secara lebih mendalam dampak jangka panjang pembelajaran berbasis karya seni terhadap praktik mengajar mahasiswa ketika mereka telah terjun sebagai pendidik. Dengan demikian, kajian lanjutan diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas dan keberlanjutan pembelajaran berbasis karya seni dalam pengembangan profesional calon guru.

## REFERENCES

- [1] Sadino, R. R. Kusumastuti, and A. Jaelani, "Pembelajaran inovatif dalam pengembangan karakter siswa melalui seni dan kreatifitas," *EDUSCOTECH*, vol. 3, no. 2, pp. 208–219, 2022, doi: <https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx>.
- [2] S. Ahmad and J. Julia, "Variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa oleh mahasiswa calon guru Sekolah Dasar," *IMAJI*, vol. 20, no. 2, pp. 114–124, 2022, doi: <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i2.47266>.
- [3] E. A. R. Damanik, F. G. Jannah, A. Syakira, B. G. Nugraha, A. Wicaksana, and R. Amalia, "Pengalaman mahasiswa dalam seni rupa berbasis pedagogi kreatif," *Sungging J. Innov. Cult. Transdiscipl. Art Kriya Discourse*, vol. 4, no. 1, pp. 99–122, 2025, doi: <https://doi.org/10.21831/sungging.v4i1.87476>.
- [4] Hartatik, A. Y. Rukmana, L. Judijanto, A. Santoso, and B. Putra, "The Influence of Arts Education on Creativity and Innovation in Community Development," *West Sci. Soc. Humanit. Stud.*, vol. 01, no. 05, pp. 219–226, 2023, [Online]. Available: <https://wsj.westscience-press.com/index.php/wssh>
- [5] Y. Cahyaningrum, D. E. Ramdhani, A. N. Istiqomah, and N. Noviyanti, "PENGELOLAAN KREATIVITAS DAN INOVASI MELALUI INTEGRASI," *Abdimas Nusa Mandiri J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusa Mandiri*, vol. 7, no. 1, 2025, doi: <https://doi.org/10.33480/abdimas.v7i1.5941>.
- [6] N. Atikasari and S. Sunardi, "Diffusion and innovation belajar . id account : A systematic literature review," *J. Penelit. Ilmu Pendidik.*, vol. 16, no. 2, pp. 92–103, 2023, doi: <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v16i2.57752>.
- [7] Anistasya, R. Susanti, S. D. Maharani, and Y. Anwar, "Penerapan Unsur-unsur Difusi Inovasi dalam Teknologi Pendidikan Berupa Virtual Lab," *JIIP (Jurnal Ilm. Ilmu Pendidikan)*, vol. 8, pp. 5272–5279, 2025, [Online]. Available: <http://jiip.stkipyapisdompua.ac.id>
- [8] Q. Guo and W. Huang, "Analyzing the Diffusion of Innovations Theory," *Sci. Soc. Res.*, vol. 6, no. 12, pp. 95–98, 2024, [Online]. Available: <https://ojs.bbwpublisher.com/index.php/SSR>

- [9] G. Abildinova, E. Abdykerimova, A. Almagul, and K. Mukhtarkyzy, "Preparing educators for the digital age : teacher perceptions of active teaching methods and digital integration," *Front. Educ.*, no. November, 2024, doi: 10.3389/educ.2024.1473766.
- [10] A. E. Latip, "Analysis of learning innovation in madrasah ibtidaiyah ( A diffusion study )," *Prem. Educ.*, vol. 12, no. January, pp. 125–142, 2022, doi: 10.25273/pe.v12i2.11702.
- [11] A. E. W. A. Prasetyo, R. D. A. Kinesti, and F. S. S. Sinaga, "Pemanfaatan Gamelan Digital sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa PGMI," *Musikolastika*, vol. 5, pp. 139–152, 2023, doi: <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v5i2.128>.
- [12] J. W. Creswell and J. D. Creswell, "Qualitative, quantitative, and mixed apporoaches," *SAGE Publ.*, 2018.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2019.
- [14] P. Mariati, R. Asmarani, Sunanto, and A. Hardiningrum, "Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *J. Basic*, vol. 5, no. 6, pp. 5783–5792, 2021, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1741>.
- [15] F. S. Fujiawati and R. M. Raharja, "Persepsi mahasiswa pendidikan seni pertunjukan terhadap pembelajaran daring di masa pandemi," *JPKS (Jurnal Pendidik. dan Kaji. Seni)*, vol. 7, no. 1, pp. 87–102, 2022.