RAUDHAH Proud To Be Professionals *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*
Volume 10 Nomor 3 Edisi Desember 2025
P-ISSN : 2541-3686 E-ISSN : 2746-2447

PEMBELAJARAN SENI VISUAL DIGITAL DALAM PENDIDIKAN FORMAL SEBAGAI SARANA PENGUATAN KREATIVITAS KRITIS PESERTA DIDIK ABAD KE-21

[1]Muhammad Widyan Ardani, [2]Ita Tryas Nur Rochbani, [3]Hennira Rohyatin, [4]Irwan Hariyanto, [5]Mohammad Nasih Al Hashas, [6]Sonia Isna Suratin
[1]Universitas Negeri Surabaya,
Email: muhammadardani@unesa.ac.id
[2]STAI Ibnu Sina Batam,
Email: itatryasnurrochbani@gmail.com
[3]Universitas Al Amien Prenduan,
Email: heynirarohyatin@gmail.com
[4]Universitas Sunan Gresik,
Email: i.hariyanto@lecturer.usg.ac.id
[5]Universitas Sunan Gresik,
Email: mn.alhashas@lecturer.usg.ac.id
[6] Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,
Email: soniaisna27@gmail.com

Abstract, *Digital visual arts learning continues to develop in line with advances in information technology and requires a pedagogical paradigm that extends beyond technical skill acquisition toward the strengthening of students' critical creativity. However, art learning practices often remain reproductive, lack critical reflection, and have not optimally utilized digital media as a space for visual expression and analysis. This study aims to examine the role of digital visual arts learning in strengthening students' critical creativity within formal education contexts. Employing a qualitative approach, this research adopts a systematic literature review of books, peer-reviewed journal articles, and relevant empirical studies on digital visual arts, critical creativity, and technology-based learning. Data were analyzed through processes of reduction, categorization, and conceptual synthesis. The findings indicate that digital visual arts learning contributes to the development of critical creativity through visual exploration, problem-solving, reflective practices, and the production of contextual artworks engaging with social and cultural issues. The novelty of this study lies in its conceptual integration of digital visual literacy and critical creativity as interrelated competencies essential to 21st-century education, which remain underexplored in art education scholarship. The study underscores the need for reflective, contextual, and participatory digital visual arts learning models to support the development of creative, critical, and adaptive learners in response to technological and societal challenges. These findings are expected to serve as a theoretical and practical reference for educators, curriculum developers, and researchers in advancing sustainable digital visual arts education in secondary and higher education contexts.*

Keywords: *Digital Visual Arts, Critical Creativity, Technology Based Learning*

Pendahuluan

Pembelajaran seni visual digital mengalami perkembangan signifikan seiring dengan pesatnya transformasi teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. Perkembangan ini menuntut adanya pergeseran paradigma pedagogis dari pendekatan konvensional menuju model pembelajaran yang lebih adaptif, kontekstual, dan reflektif (Wibowo & Nugraheni, 2021). Seni visual digital tidak lagi dipahami semata-mata sebagai penguasaan perangkat lunak atau keterampilan teknis produksi visual, melainkan sebagai medium pedagogis yang mampu memfasilitasi proses berpikir kreatif, kritis, dan analitis peserta didik. Dalam konteks ini, pembelajaran seni visual digital berpotensi menjadi ruang integratif yang menghubungkan aspek estetika, teknologi, dan pemaknaan sosial-budaya (Cojocariu & Boghian, 2024). Oleh karena itu, penguatan landasan konseptual dalam pembelajaran seni visual digital menjadi kebutuhan mendesak dalam pendidikan formal.

Namun demikian, realitas praktik pembelajaran seni di berbagai satuan pendidikan masih menghadapi sejumlah permasalahan struktural dan pedagogis. Pembelajaran seni visual kerap bersifat reproduktif, berfokus pada peniruan contoh karya, serta kurang memberikan ruang bagi eksplorasi ide dan refleksi kritis peserta didik. Pola pembelajaran semacam ini berimplikasi pada rendahnya pengembangan kreativitas kritis, karena peserta didik cenderung diarahkan untuk menghasilkan karya yang seragam dan mengikuti standar teknis semata. Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran seni sering kali terbatas pada fungsi alat bantu visual, belum dioptimalkan sebagai sarana analisis visual, kritik sosial, dan ekspresi ide yang kontekstual (Grushka et al., 2022).

Padahal, seni visual digital memiliki potensi strategis sebagai medium pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas kritis peserta didik. Melalui integrasi teknologi digital, peserta didik dapat didorong untuk melakukan proses eksplorasi, eksperimentasi, serta refleksi terhadap fenomena visual di sekitarnya (Panggabean, 2024). Proses ini tidak hanya melibatkan aspek estetis, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, evaluasi, dan sintesis gagasan. Kreativitas kritis dalam pembelajaran seni visual digital dapat terbentuk ketika peserta didik dilatih untuk mempertanyakan makna visual, mengaitkan karya dengan realitas sosial, serta menyampaikan pesan secara simbolik melalui medium digital (Widiarti et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan formal, penguatan kreativitas kritis melalui pembelajaran seni visual digital menjadi relevan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Pendidikan tidak lagi cukup membekali peserta didik dengan kemampuan teknis semata, tetapi juga harus mengembangkan kecakapan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pembelajaran seni visual digital dapat berperan sebagai wahana strategis untuk mengembangkan kompetensi tersebut,

karena memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara holistik (Llanos Ruiz et al., 2025). Dengan pendekatan pedagogis yang tepat, seni visual digital mampu mendorong peserta didik menjadi subjek pembelajar yang aktif, reflektif, dan responsif terhadap dinamika sosial dan budaya.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji integrasi teknologi digital dalam pembelajaran seni serta pengembangan kreativitas peserta didik, kajian yang secara spesifik menempatkan pembelajaran seni visual digital sebagai medium penguatan kreativitas kritis dalam konteks pendidikan formal masih relatif terbatas. Sebagian besar studi cenderung menitikberatkan pada aspek teknis penggunaan media digital atau peningkatan keterampilan visual semata, tanpa mengelaborasi secara mendalam dimensi reflektif, analitis, dan kritis yang menyertai proses kreatif peserta didik. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi, khususnya terkait bagaimana pembelajaran seni visual digital dapat dirancang dan diimplementasikan secara pedagogis untuk mendorong terbentuknya kreativitas kritis sebagai kompetensi abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran pembelajaran seni visual digital sebagai sarana penguatan kreativitas kritis peserta didik dalam konteks pendidikan formal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pendidikan seni, khususnya terkait integrasi teknologi digital dan penguatan kreativitas kritis. Selain itu, secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang model pembelajaran seni visual digital yang lebih inovatif, reflektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Kajian Pustaka

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran seni visual, khususnya seni digital, berperan penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Studi-studi dalam pendidikan seni menegaskan bahwa pemanfaatan media digital seperti desain grafis, ilustrasi digital, dan multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan ekspresi visual, imajinasi, serta keterampilan teknis abad ke-21 (Widiarti et al., 2024). Penelitian lain menyoroti literasi visual digital sebagai kemampuan memahami, menganalisis, dan memproduksi pesan visual secara efektif di tengah arus budaya digital. Namun demikian, sebagian besar kajian masih memosisikan kreativitas sebagai kemampuan estetis dan produktif semata, tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan dimensi berpikir kritis, reflektif, dan analitis dalam proses pembelajaran seni (Schwarz, 2025).

Di sisi lain, kajian mengenai kreativitas kritis dalam konteks pendidikan masih lebih dominan berkembang pada ranah pendidikan umum, literasi media, dan kajian komunikasi visual, sementara penerapannya secara spesifik dalam pembelajaran seni

visual digital belum banyak mendapat perhatian serius. Sejumlah penelitian menegaskan pentingnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menafsirkan representasi visual, ideologi, serta pesan sosial yang terkandung dalam media digital. Namun demikian, kajian-kajian tersebut cenderung memposisikan berpikir kritis sebagai keterampilan kognitif yang berdiri sendiri, tanpa integrasi konseptual yang utuh dengan praktik pembelajaran seni sebagai ruang ekspresi kreatif (Warastuti et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya celah teoretis dan pedagogis dalam pengembangan pembelajaran seni visual digital yang berorientasi pada penguatan daya kritis peserta didik.

Berdasarkan celah tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan literasi visual digital dan kreativitas kritis secara sistematis sebagai satu kesatuan kompetensi abad ke-21 dalam pembelajaran seni visual digital. Integrasi ini tidak hanya memposisikan peserta didik sebagai produsen karya visual yang estetis, tetapi juga sebagai subjek reflektif yang mampu menganalisis, mengkritisi, dan merekonstruksi makna visual dalam konteks sosial-budaya yang lebih luas. Dengan demikian, pembelajaran seni visual digital dipahami tidak semata-mata sebagai pengembangan keterampilan teknis dan artistik, melainkan juga sebagai wahana pembentukan kesadaran kritis dan kepekaan sosial peserta didik.

Secara konseptual, penelitian ini berpijak pada proposisi teoretis bahwa literasi visual digital dan kreativitas kritis memiliki hubungan dialektis dan saling menguatkan dalam proses pembelajaran seni visual digital. Literasi visual digital berfungsi sebagai fondasi kemampuan memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi pesan visual, sementara kreativitas kritis menjadi dimensi transformatif yang memungkinkan peserta didik mengolah pemahaman tersebut menjadi ekspresi visual yang reflektif, kontekstual, dan bermakna. Integrasi kedua aspek ini membentuk kerangka konseptual pembelajaran seni visual digital yang berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21, di mana proses kreatif tidak terlepas dari kemampuan berpikir kritis, kesadaran ideologis, serta tanggung jawab sosial dalam memproduksi dan mengonsumsi konten visual digital.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kepustakaan (library research) yang dilakukan melalui penelusuran, seleksi, dan telaah sistematis terhadap berbagai sumber literatur ilmiah yang relevan. Sumber data mencakup buku teks akademik, artikel jurnal bereputasi nasional dan internasional, serta laporan hasil penelitian terdahulu yang secara substansial membahas seni visual digital, pengembangan kreativitas kritis, dan implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Penentuan sumber literatur dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas untuk menjamin transparansi dan validitas akademik penelitian.

Kriteria inklusi meliputi: (1) publikasi ilmiah yang diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir, kecuali karya teoretis klasik yang masih relevan; (2) sumber yang secara eksplisit mengkaji seni visual digital, kreativitas kritis, atau pembelajaran berbasis teknologi; serta (3) literatur yang berasal dari penerbit atau jurnal yang memiliki kredibilitas akademik. Adapun kriteria eksklusi mencakup sumber yang tidak melalui proses penelaahan sejawat (peer review), memiliki relevansi tematik yang rendah, atau bersifat populer tanpa landasan ilmiah yang memadai. Melalui proses kajian kepustakaan ini, peneliti berupaya memetakan perkembangan konsep, pendekatan, dan temuan mutakhir yang berkaitan dengan integrasi teknologi digital dalam praktik pembelajaran seni visual, sekaligus membangun kerangka teoretis yang kokoh sebagai dasar analisis penelitian (Creswell & Creswell, 2018).

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan, yaitu reduksi data, kategorisasi, dan sintesis konseptual. Pada tahap reduksi, data yang diperoleh diseleksi dan difokuskan pada informasi yang memiliki keterkaitan langsung dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data diklasifikasikan ke dalam kategori tematik untuk mengidentifikasi pola, persamaan, dan perbedaan antar konsep. Tahap akhir berupa sintesis konseptual dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai temuan teoretis dan empiris guna membangun kerangka pemahaman yang komprehensif dan sistematis (Matthew B. & A. Michael, 2014). Proses analisis ini diharapkan mampu menghasilkan landasan konseptual yang kuat sebagai dasar pengembangan kajian tentang seni visual digital dan kreativitas kritis dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil dan Pembahasan

Eksplorasi Visual Digital sebagai Pemicu Kreativitas Kritis

Pembelajaran seni visual digital memberikan ruang pedagogis yang luas bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi visual secara mendalam melalui pemanfaatan perangkat, aplikasi, dan media berbasis teknologi digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran seni tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai medium konseptual yang memungkinkan peserta didik memahami dinamika visual kontemporer (Suratin, et al., 2024). Dalam konteks ini, peserta didik didorong untuk berinteraksi secara aktif dengan berbagai bentuk representasi visual digital, mulai dari ilustrasi, desain grafis, hingga media interaktif. Proses pembelajaran semacam ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang tidak sekadar menerima informasi visual, melainkan turut mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman kreatif (Farrar et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran seni visual digital berkontribusi pada pengembangan literasi visual peserta didik yang relevan dengan tuntutan masyarakat digital dan budaya visual global saat ini.

Pembelajaran seni visual digital menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan observasi dan interpretasi visual secara kritis. Peserta didik tidak hanya diajak untuk melihat karya visual sebagai bentuk estetika semata, tetapi juga memahami konteks, pesan, dan makna yang terkandung di dalamnya (Suratin, et al., 2024). Melalui proses analisis visual, peserta didik belajar mengaitkan unsur-unsur visual dengan latar belakang sosial, budaya, dan ideologis yang melingkupinya. Kegiatan ini melatih sensitivitas peserta didik terhadap simbol, tanda, dan narasi visual yang berkembang dalam ruang digital (Kędra & Žakevičiūtė, 2019). Dengan demikian, pembelajaran seni visual digital berperan sebagai wahana pendidikan kritis yang mendorong peserta didik untuk menjadi konsumen visual yang reflektif sekaligus produsen karya yang memiliki kesadaran makna dan tanggung jawab sosial.

Proses pembelajaran seni visual digital juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan eksperimen kreatif melalui pengolahan bentuk, warna, komposisi, dan simbol visual. Eksperimen ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan karya yang menarik secara visual, tetapi juga untuk menguji gagasan dan konsep yang ingin disampaikan. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik belajar mengambil keputusan artistik berdasarkan pertimbangan estetis dan konseptual. Aktivitas ini melatih kemampuan problem solving, karena peserta didik dihadapkan pada berbagai tantangan teknis dan artistik yang harus diselesaikan secara mandiri maupun kolaboratif (Yixuan et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran seni visual digital menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kreativitas, fleksibilitas berpikir, dan kemampuan adaptasi peserta didik terhadap perkembangan teknologi dan wacana visual kontemporer.

Selain mengembangkan aspek estetika, pembelajaran seni visual digital memiliki peran strategis dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui penciptaan karya visual, peserta didik diajak untuk merefleksikan berbagai isu sosial, budaya, lingkungan, maupun identitas yang relevan dengan kehidupan mereka (Rachmat, 2020). Karya seni digital menjadi medium ekspresi yang memungkinkan peserta didik menyampaikan pandangan, kritik, dan respons terhadap realitas sosial secara simbolik dan komunikatif. Dalam proses ini, peserta didik belajar mengidentifikasi masalah, merumuskan pesan visual, serta mempertimbangkan dampak komunikasi visual terhadap audiens (Özsoy & Saribaş, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran seni visual digital tidak hanya berorientasi pada hasil karya, tetapi juga pada proses berpikir yang melibatkan analisis, evaluasi, dan refleksi kritis.

Pembelajaran seni visual digital juga mendorong terjadinya integrasi antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Aspek kognitif berkembang melalui pemahaman konsep seni, teknologi, dan konteks sosial budaya. Aspek afektif terasah melalui penghayatan nilai, sikap apresiatif, dan sensitivitas estetis terhadap karya visual. Sementara itu, aspek psikomotorik berkembang melalui keterampilan

teknis dalam mengoperasikan perangkat digital dan menghasilkan karya visual. Integrasi ketiga aspek ini menjadikan pembelajaran seni visual digital sebagai proses pendidikan yang holistik (Rachmadiani & Anggraini, 2024). Dengan pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya menjadi individu yang terampil secara teknis, tetapi juga memiliki kepekaan emosional dan intelektual dalam memaknai serta menciptakan karya seni yang bermakna.

Dengan demikian, pembelajaran seni visual digital memiliki kontribusi signifikan dalam membentuk peserta didik yang kreatif, kritis, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Pembelajaran ini tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan seni, tetapi juga dalam penguatan kompetensi abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Melalui pemanfaatan teknologi digital secara reflektif dan bertanggung jawab, peserta didik dibekali kemampuan untuk memahami dan merespons kompleksitas budaya visual di era digital. Oleh karena itu, pembelajaran seni visual digital perlu diposisikan sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan yang berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Produksi Karya Kontekstual Berbasis Refleksi dan Pemecahan Masalah

Produksi karya seni visual digital merupakan proses pembelajaran yang kompleks dan multidimensional, karena melibatkan tahapan refleksi kritis serta pemecahan masalah secara sistematis dan berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan seni, peserta didik tidak hanya berperan sebagai pelaku teknis, tetapi juga sebagai subjek reflektif yang aktif dalam membangun makna. Proses penciptaan karya dimulai dari pengamatan terhadap realitas sosial, budaya, maupun personal yang melatarbelakangi ide visual. Tahap ini menuntut kemampuan analitis untuk mengidentifikasi permasalahan kontekstual yang relevan dan signifikan (Widyaningrum & Sondari, 2021). Dengan demikian, produksi seni visual digital tidak dapat dipahami semata-mata sebagai aktivitas estetik, melainkan sebagai medium berpikir kritis yang mengintegrasikan pengalaman, pengetahuan, dan sensitivitas sosial peserta didik. Proses tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran seni berkontribusi secara substantif dalam pengembangan kapasitas intelektual dan reflektif peserta didik secara menyeluruh.

Pada tahap perumusan gagasan, peserta didik dituntut untuk mengolah permasalahan yang telah diidentifikasi menjadi konsep visual yang terstruktur dan komunikatif. Proses ini melibatkan kemampuan berpikir divergen dan konvergen secara simultan, di mana peserta didik mengeksplorasi berbagai kemungkinan visual sebelum menentukan solusi artistik yang paling representatif (Forslind et al., 2025). Pemilihan simbol, warna, komposisi, serta media digital dilakukan melalui pertimbangan konseptual yang matang, bukan sekadar preferensi estetis. Dalam hal ini, seni visual digital berfungsi sebagai bahasa visual yang merepresentasikan ide,

sikap, dan kritik terhadap realitas tertentu (Maditse & Merisi, 2024). Dengan demikian, perumusan gagasan visual menjadi ruang strategis bagi peserta didik untuk mengembangkan daya imajinasi yang berpijak pada rasionalitas, serta mengasah kemampuan menyampaikan pesan secara efektif melalui medium visual yang kontekstual dan bermakna.

Tahap produksi karya menuntut penguasaan keterampilan teknis sekaligus kemampuan adaptif terhadap teknologi digital yang digunakan. Peserta didik dihadapkan pada berbagai perangkat lunak dan perangkat keras yang memerlukan pemahaman operasional serta ketelitian dalam penerapannya. Proses ini mendorong peserta didik untuk melakukan pemecahan masalah secara mandiri ketika menghadapi kendala teknis maupun konseptual selama produksi berlangsung. Kesalahan dan kegagalan tidak dipandang sebagai hambatan, melainkan sebagai bagian integral dari proses belajar yang memperkaya pengalaman kreatif. Melalui praktik berulang dan evaluasi berkelanjutan, peserta didik mengembangkan sikap ketekunan, tanggung jawab, serta kemampuan mengambil keputusan secara rasional (Woods et al., 2024). Dengan demikian, tahap produksi karya seni visual digital berkontribusi pada pembentukan karakter pembelajar yang resilien dan solutif.

Evaluasi dan refleksi terhadap hasil karya merupakan tahapan penting dalam keseluruhan proses penciptaan seni visual digital. Pada tahap ini, peserta didik diajak untuk menilai kesesuaian antara gagasan awal, proses produksi, dan hasil akhir karya secara kritis dan objektif. Refleksi dilakukan tidak hanya terhadap aspek teknis, tetapi juga terhadap makna, pesan, serta dampak sosial dari karya yang dihasilkan (Arvatz et al., 2025). Melalui diskusi, kritik konstruktif, dan umpan balik, peserta didik belajar mengembangkan kemampuan metakognitif, yakni kesadaran terhadap proses berpikir dan berkarya yang telah dilalui. Tahap reflektif ini memperkuat pemahaman peserta didik bahwa seni merupakan proses dinamis yang selalu terbuka terhadap perbaikan dan reinterpretasi, sehingga mendorong sikap terbuka terhadap kritik dan pembelajaran berkelanjutan (Yuliasanti & Linggo Wati, 2025).

Keseluruhan proses produksi karya seni visual digital berkontribusi signifikan terhadap penguatan kreativitas kritis peserta didik. Kreativitas tidak dipahami sebagai kemampuan spontan yang bersifat intuitif semata, melainkan sebagai hasil dari proses berpikir reflektif, analitis, dan kontekstual. Peserta didik belajar mengintegrasikan aspek teknis, konseptual, serta nilai-nilai sosial dan budaya dalam penciptaan karya seni yang relevan dengan realitas kehidupan. Proses ini memungkinkan peserta didik untuk memposisikan diri sebagai individu yang peka terhadap isu-isu sosial, serta mampu meresponsnya melalui bahasa visual yang argumentatif dan persuasif (Yazici & Dogan, 2025). Dengan demikian, pembelajaran seni visual digital berperan strategis dalam membentuk generasi yang kreatif, kritis, dan berorientasi pada pemecahan masalah secara konstruktif.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, produksi karya seni visual digital memiliki relevansi yang semakin kuat sebagai wahana pengembangan kompetensi

holistik peserta didik. Keterampilan berpikir kritis, kreativitas, literasi digital, serta kesadaran sosial dapat dikembangkan secara simultan melalui proses penciptaan karya seni. Pembelajaran seni visual digital tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan identitas peserta didik sebagai warga global yang bertanggung jawab. Oleh karena itu, integrasi seni visual digital dalam kurikulum pendidikan perlu dipahami sebagai strategi pedagogis yang berorientasi pada pengembangan potensi manusia secara utuh, dengan menempatkan seni sebagai medium refleksi, ekspresi, dan transformasi sosial yang berkelanjutan.

Kesimpulan

Pembelajaran seni visual digital merupakan ruang pedagogis strategis yang mendorong eksplorasi visual, refleksi kritis, dan pemecahan masalah kontekstual melalui pemanfaatan teknologi digital. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diposisikan sebagai subjek aktif dan reflektif yang tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga mampu mengonstruksi makna visual secara kritis dengan mempertimbangkan dimensi sosial, budaya, dan ideologis. Proses penciptaan karya dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan observasi, perumusan gagasan, produksi, dan evaluasi reflektif, sehingga seni visual digital berfungsi sebagai medium ekspresi sekaligus bahasa visual untuk merespons realitas kontemporer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni visual digital efektif dalam meningkatkan kreativitas kritis peserta didik melalui eksplorasi visual, refleksi kritis, pemecahan masalah, dan produksi karya kontekstual berbasis isu sosial-budaya. Temuan ini memberikan kontribusi teoretis dalam memperkuat paradigma seni visual digital sebagai medium refleksi dan transformasi sosial, serta kontribusi praktis dalam pengembangan model pembelajaran yang reflektif, kontekstual, dan partisipatif. Dengan demikian, pembelajaran seni visual digital berpotensi membentuk peserta didik yang kreatif, kritis, adaptif, dan responsif terhadap perkembangan teknologi serta tantangan sosial kontemporer. Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi pendidik, perancang kurikulum, dan peneliti dalam mengembangkan pembelajaran seni visual digital yang berkelanjutan dan inklusif di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Arvatz, A., Peretz, R., & Dori, Y. J. (2025). Self Regulated Learning And Reflection: A Tool For Teachers And Students. *Metacognition and Learning*, *20*(1), 1–24. https://doi.org/10.1007/s11409-025-09415-3

Cojocariu, V. M., & Boghian, I. (2024). A Literature Review on Digital Creativity in Higher Education—Toward a Conceptual Model. *Education Sciences*, *14*(11), 1–18. https://doi.org/10.3390/educsci14111189

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.

Farrar, J., Arizpe, E., & Lees, R. (2024). Thinking and Learning Through Images: A Review of Research Related To Visual Literacy, Children's Reading and Children's Literature. *Education 3-13*, *52*(7), 993–1005. https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2357892

Forslind, E. L., Hrastinski, S., & Forsler, I. (2025). Visual Peer Feedback Using A Digital Space: A Study Of Sixth-Grade Students In The Visual Arts Classroom. *Learning Environments Research*, *28*(1), 171–186. https://doi.org/10.1007/s10984-025-09527-2

Grushka, K., Buchanan, R., Whittington, M., & Davis, R. (2022). Postdigital Possibilities and Impossibilities behind the Screen: Visual Arts Educators in Conversation about Online Learning and Real-world Experiences Visual Pedagogies and Blended Learning. *Video Journal of Education and Pedagogy*, *18*(8), 1–23. https://doi.org/10.1163/23644583-bja10027

Kędra, J., & Žakevičiūtė, R. (2019). Visual Literacy Practices in Higher Education: What, Why and How? *Journal of Visual Literacy*, *38*(1–2), 1–7. https://doi.org/10.1080/1051144X.2019.1580438

Llanos Ruiz, D., Abella García, V., & Ausín Villaverde, V. (2025). Virtual Reality in Higher Education: A Systematic Review Aligned with the Sustainable Development Goals. *Societies*, *15*(9), 1–60. https://doi.org/10.3390/soc15090251

Maditse, L., & Merisi, P. (2024). An Exploration of Teachers' Practices of Critical (Visual) Literacy and the Factors Impeding the Implementation Thereof. *E-Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*, 1045–1058. https://doi.org/10.38159/ehass.20245620

Matthew B., M., & A. Michael, H. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE.

Özsoy, V., & Saribaş, S. (2021). Developing Visual Literacy Skills in Teacher Education: Different Ways of Looking at the Visual Images. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, *16*(3), 67–88. https://doi.org/10.29329/epasr.2021.373.5

Panggabean, A. J. (2024). Kreativitas Dan Kritis Dalam Pendidikan Seni Di Sekolah Dan Keluarga. *Visi Sosial Humaniora (VSH)*, *5*(1), 181–193. https://doi.org/https://doi.org/10.51622/vsh.v5i1.2361

Rachmadiani, O. T., & Anggraini, C. N. (2024). Exploration of Critical Skills For Teachers In Digital Literacy Practices Education Program. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 54–66. https://doi.org/10.32509/wacana.v23i1.3418

Rachmat. (2020). Refleksi Kritis Pada Pembelajaran Seni Rachmat Corespondensi Author. *Nuansa Journal of Arts and Design*, *4*(2), 19–25. https://doi.org/https://doi.org/10.26858/njad.v4i2.14566

Schwarz, C. L. (2025). Postdigital visual literacy: Visual Entanglements and Dynamic Learning Processes in Art Education. *American Journal of STEM Education*, *14*, 49–58. https://doi.org/10.32674/n3gdq406

Suratin, S. I., Prayogo, P., Munawarsyah, M., & Lestari, R. (2024). The Role of Islamic Education in Positive Social Transformation amidst Technological Advancements. *Journal of Islamic Education Studies) ISSN*, *12*(2), 223–242. https://doi.org/10.15642/jpai.2024.12.2.223-242

Suratin, S. I., Rahmah Maulida, G., Fakhrurridha, H., Indahsari, H. N., & Ike Yunida, H. (2024). Epistemologi : Imre Lakatos (Program Riset) dan Penerapan Metodologinya dalam Pendidikan Islam. *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, *5*(2), 637–650. https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1265

Warastuti, W., Joko Prayitno, H., & Etika Rahmawati, L. (2025). Penerapan Literasi Digital dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *8*(2), 350–365. https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4143

Wibowo, D. V., & Nugraheni, A. S. (2021). Implementasi Pembelajaran Kreatif Seni Rupa Anak Paud Berbasis Daring. *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, *19*(2), 198–212. https://doi.org/https://doi.org/10.21831/imaji.v19i2.37344

Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(1), 14–21. https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965

Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, *2*(2), 321–328. https://doi.org/https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.512

Woods, P. J., Matuk, C., DesPortes, K., Vacca, R., Tes, M., Vasudevan, V., & Amato, A. (2024). Reclaiming the right to look: making the case for critical visual literacy and data science education. *Critical Studies in Education*, *65*(5), 441–459. https://doi.org/10.1080/17508487.2023.2298198

Yazici, G., & Dogan, F. (2025). Reflection on Designing: Metacognitive Interventions To Enhance Metacognitive Awareness, Motivation, and Performance in Design Learning. *International Journal of Technology and Design Education*. https://doi.org/10.1007/s10798-025-10044-9

Yixuan, F., Yunwen, W., & Chao, C. (2023). Digital Arts in Education: Significance, Efficacy and Impact. *Frontiers in Art Research*, *5*(17). https://doi.org/10.25236/far.2023.051702

Yuliasanti, I. S., & Linggo Wati, T. (2025). Metacognitive Processes in Elementary Students' Drawings. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, *20*(4). https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.949

Copyright for this article is retained by the author(s)

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

