

# Multimodalitas Pembelajaran Seni Budaya dalam Proses Kreasi Topeng Kertas di SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur

Tri Kusumarini

*SMP N 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur*  
*trikusuma.kenin@gmail.com*

## Abstrak

Penelitian ini mengidentifikasi dan mengeksplorasi multimodalitas dalam pembelajaran seni budaya dengan materi topeng kertas. Lebih lanjut, multimodalitas yang ada dielaborasi dengan aspek pembelajaran seni berbasis ekologi dan eksplorasi pemanfaatan ruang alternatif dalam pembelajaran seni budaya. Penelitian ini menggunakan studi kasus terhadap pembelajaran seni budaya siswa di SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur. Data primer diambil dengan adaptasi konsep netnografi atau etnografi virtual pada Januari-Oktober 2020, dan didukung dengan wawancara terhadap siswa terkait model pembelajaran seni budaya melalui topeng kertas yang dialaminya. Selanjutnya, data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan sudut pandang Herbert Read tentang pendidikan seni, dan sudut pandang dari Gunther Kress tentang multimodalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimodalitas dalam pembelajaran seni budaya dalam proses kreasi topeng kertas memberikan kebebasan artistik dan estetika pada siswa. Selain itu, terjadi proses belajar yang menyenangkan karena ketika berproses membuat topeng kertas, terdapat unsur bermain dan dapat memaksimalkan daya kreatif yang dimiliki siswa. Kemampuan berpikir kritis siswa dieksplorasi dan dikembangkan dalam pencarian ide kreatif dan inspirasi dalam pembuatan topeng kertas, dan ketika siswa melakukan presentasi karya dalam materi pembuatan topeng kertas. Lebih lanjut, kepercayaan diri siswa dapat meningkat dalam penyajian topeng kertas dalam pertunjukan teater dan pameran topeng kertas tingkat sekolah.

Kata kunci: multimodalitas; pembelajaran seni budaya; proses kreasi; topeng kertas, SMPN 1 Gondangwetan.

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran seni saat ini telah memasuki dalam ranah kontemporer. Pendidikan kontemporer di Indonesia masih tergolong awal, karena berada dalam transisi dari model *Discipline Based Art Education (DBAE)* ke *Visual Culture Art Education (VCAE)* (Eisenhauer, 2006), atau lebih tepatnya berada dalam adaptasi dalam pembelajaran kolaboratif dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Di sisi lain, pendidikan seni di Indonesia masih mencoba untuk menyentuh permasalahan terkait paradigma konstruktivis yang percaya bahwa lokus pengetahuan tidak terletak pada individu, melainkan pada kombinasi antara individu dan konteks sosial dan budaya (Prawat 1996). Sementara itu, dalam lingkup pendidikan *worldview*, diskusi ilmiah tentang konstruktivisme sosial telah difokuskan dan dikembangkan pada lingkungan belajar sekolah dasar sampai sekolah menengah (peserta didik berusia 5-18) (Crowder et al., 2020; Hudson,

2020; Priem & Mayer, 2017; M. B. T. Sampurno & Camelia, 2020).

Berangkat dari isu tersebut, para guru dan akademisi terkait pembelajaran siswa sekolah menengah memanfaatkan elemen dasar penting dari konstruktivisme sosial ketika mereka menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi pengalaman baik guru maupun peserta didik (Li et al., 2020; Zhu et al., 2018). Dua aspek dasar dari jenis pengalaman ini adalah eksplorasi kreativitas dan kolaborasi. Lebih lanjut, kedua hal tersebut dimaksimalkan dengan model dan gaya pembelajaran guru yang efektif. Hal tersebut melibatkan guru dalam pembelajaran aktif, kreativitas, dan kolaborasi seputar proses kreatif peserta didik atau permasalahan yang terkait langsung dengan praktik kreatif yang mereka alami ketika pembelajaran seni berlangsung (T. Sampurno, 2015; Ulger, 2019).

Penelitian ini dibangun atas titik pijakan dari konsep kreativitas dan kolaborasi, yang keduanya semakin terbukti penting bagi

keberhasilan pendidikan di abad ke-21 (Anderson & Aronson, 2020; Gude, 2018; Leow & Neo, 2014; Williams, 2017). Kreativitas telah dilihat sebagai komponen penting dari inovasi individu, di mana kreativitas juga menjadi bagian penting dari pembelajaran, dan telah disorot oleh dunia industri sebagai hal yang penting di era kontemporer (Adesope & Rud, 2019). Dua komponen umum dari kreativitas adalah orisinalitas dan daya guna (James & Sternberg, 2010). Hal tersebut berkaitan dengan anggapan masyarakat bahwa sesuatu harus baru atau unik untuk dianggap kreatif.

Berkaitan dengan kreativitas dan kolaborasi dalam pendidikan, Sternberg (2010) menggambarkan bahwa kolaborasi dalam pendidikan kreatif tidak hanya dimaknai sebagai kolaborasi antar individu, namun lebih pada antar benda, antar metode, dan antar media. Lebih lanjut, kolaborasi dalam pendidikan kreatif ini melibatkan guru sebagai pemantik ide dan pembimbing yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut akan memberikan kerjasama kritis yang di dalamnya muncul dialog kritis, pemikiran independen, diskusi tentang alternatif dan perspektif yang berbeda, keterbukaan terhadap ide-ide baru, kesediaan untuk merefleksikan praktik, pemahaman empati, dan kenyamanan dalam pembelajaran seni budaya (Muffoletto, 1990).

SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur, merupakan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang mulai melakukan eksplorasi konsep-konsep pembelajaran kreatif dan kolaboratif dalam pendidikan seni budaya, salah satunya melalui materi topeng kertas. Eksplorasi dalam materi topeng kertas menggunakan konsep-konsep kreatif yang perlu ditelaah sebagai bagian dari multimodalitas pendidikan seni budaya.

Perlu adanya diseminasi terkait proses pembelajaran di SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur, untuk mulai memberikan wacana terkait perkembangan pembelajaran seni budaya dalam paradigma pendidikan kontemporer. Selain itu, untuk mewujudkan perubahan paradigma pembelajaran dalam pendidikan seni budaya, untuk lebih diakui secara lintas disiplin baik dalam ilmu maupun konteks. Perlu adanya inovasi model pembelajaran dengan mempertimbangkan keragaman atau multimodalitas yang ada baik secara tujuan, bahan, proses, maupun luaran

pembelajaran seni budaya. Oleh karenanya, penelitian ini mencoba mengidentifikasi dan mengeksplorasi multimodalitas dalam pembelajaran seni budaya dengan materi topeng kertas. Lebih lanjut, multimodalitas yang ada dielaborasi dengan aspek pembelajaran seni berbasis ekologi dan eksplorasi pemanfaatan ruang alternatif dalam pembelajaran seni budaya.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan studi kasus terhadap pembelajaran seni budaya siswa di SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur (Leavy, 2017; Lune & Berg, 2017). Data primer diambil dengan adaptasi konsep netnografi atau etnografi virtual (Boellstorff et al., 2012; Fabian, 2008; Hine, 2001) pada Januari-Oktober 2020, dan didukung dengan wawancara terhadap siswa terkait model pembelajaran seni budaya melalui topeng kertas yang dialaminya. Selanjutnya, data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan sudut pandang Herbert Read tentang pendidikan seni, dan sudut pandang dari Gunther Kress tentang multimodalitas (Kress, 2010; Kress & Leeuwen, 2012; Read, 1970).

Selain itu, penelitian ini juga mengadaptasi konsep-konsep penelitian etnografi virtual (netnografi) dan etnografi ruang kelas sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perilaku peserta didik secara partisipatif (Boellstorff et al., 2012; Somekh, 2006). Lebih lanjut, konsep tersebut berakar pada konteks dan berfokus pada apa yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran seni budaya materi topeng kertas. Hal ini bertujuan untuk lebih menyajikan kesempatan peserta didik dan guru sebagai peneliti partisipatoris untuk masuk secara menubuh dalam mengenali pengajaran sebagai praktik yang kompleks yang membutuhkan kolaborasi dan kreativitas (Paniagua & Istance, 2018).

Kombinasi antara penelitian studi kasus dan konsep dari etnografi ruang kelas diawali dengan identifikasi terkait permasalahan pembelajaran seni budaya saat ini. Setelahnya, dilakukan penelitian dengan studi kasus partisipatoris selama 6 bulan, di SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur. Sekolah tersebut dipilih berdasarkan aspek spasial dan temporal, di mana peneliti ikut tergabung sebagai guru di SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur, sehingga mampu mempermudah dalam hal spasial dan

temporal penelitian. Lebih lanjut, hal tersebut memberikan efek ketubuhan dalam melakukan penelitian (Holt et al., 2013).

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang berlangsung selama 6 bulan memberikan pemahaman kepada peneliti bahwa efektivitas pembelajaran seni budaya pada sekolah menengah wajib terdapat aspek kesenangan di dalamnya (Tabel 1). Hal tersebut didukung dengan konsep pembelajaran seni dari Herbert Read yang mengatakan sejatinya pendidikan seni harus mempertimbangkan aspek kesenangan. Kesenangan yang dimaksud sangat kompleks, yakni pada guru, peserta didik, dan nuansa akademik dalam ruang belajar. Di SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur, hal tersebut sudah berjalan meskipun perlu ada beberapa peningkatan, terutama dalam minat belajar peserta didik.

**Tabel 1:** Respon peserta didik terhadap metode pembelajaran seni budaya

Metode pembelajaran	Respon Siswa (simpulan wawancara terhadap peserta didik)
Klasikal	Cenderung membosankan, ditambah dengan penguasaan ruang kelas yang kurang maksimal. Hal tersebut membuat materi yang diajarkan tidak mampu diserap secara maksimal
Bercerita	Memiliki daya tarik yang menggugah inspirasi, imajinasi, dan kreativitas. Namun, perlu adanya fokus penyampaian materi dan juga fokus peserta didik dalam merespons cerita yang terkait dengan pembelajaran.
Diskusi	Memiliki daya tarik terhadap materi yang disampaikan. Siswa dituntut untuk memiliki inisiatif dalam penyampaian ide dan gagasan. Namun, kelemahannya adalah tidak meratanya siswa dalam berpendapat.
<i>Blended learning</i>	Memiliki daya tarik karena pembelajarannya variatif. Guru mulai mempertimbangkan aspek dan disiplin lain, sehingga siswa tidak bosan. Penggunaan dan pemanfaatan media perlu ditingkatkan dan hal ini sangat diapresiasi oleh peserta didik.

Ketika *blended learning* muncul, meskipun dalam bentuk yang paling sederhana, misalnya dengan memanfaatkan media daur ulang, namun hal tersebut tetap memberikan daya tarik bagi peserta didik dalam proses belajarnya (Tabel 1). Hal tersebut dikarenakan dengan sistem mandiri atau kelompok, peserta didik mampu bekerja untuk mengembangkan produk kreatif baik secara individu maupun kolektif. Interaksi terjalin dengan baik antar peserta didik dan guru, dan hal tersebut menjadi sumber kreativitas yang lebih signifikan daripada model pembelajaran

klasikal (Gomis-Porqueras & Rodrigues-Neto, 2018). Jenis interaksi atau kolaborasi dalam pembelajaran seni dengan materi topeng kertas misalnya, menghasilkan keluaran kreatif sebagai kemunculan kolaboratif. Ini adalah tindakan kreatif kolektif yang menghasilkan proses, ide, dan produk baru. Di sisi lain, guru, seperti halnya peserta didik, dipandang sebagai konstruktor pengetahuan tentang pengajaran dan pembelajaran dengan memanfaatkan media daur ulang.

Materi topeng kertas dalam pembelajaran seni budaya di SMNP 1 Gondangwetan memiliki kompleksitas, terutama dalam memberikan pemahaman tentang kerja kolaboratif. Peserta didik yang terlibat dengan cara yang mendukung pemikiran aktif, berkreasi, dan turut mempertimbangkan konsep *desain thinking* yang relevan dengan masalah yang mereka hadapi di ruang kelas. Melalui lensa inilah guru dapat dilihat sebagai pemecah masalah yang kreatif, pemikir kritis, dan juga desainer (Cook-Sather & Alter, 2011).

Cook-Sather dan Alter (2011) melihat pembelajaran yang memanfaatkan media daur ulang menggambarkan praktik pendidikan seni budaya sebagai desain pembelajaran kreatif, yang melibatkan proses pemecahan masalah yang kreatif yang membutuhkan pemikiran kritis. Melalui proses pembuatan topeng kertas, guru dan peserta didik bersama-sama merancang kerangka kerja yang memungkinkan keduanya untuk memahami berbagai elemen yang berperan saat mereka membuat keputusan tentang pelajaran, manajemen kelas, dan banyak lagi (Biddle & Hoover, 2020; Law et al., 2019). Oleh karenanya, dari sudut pandang pembelajaran, maka materi topeng kertas merupakan suatu kerangka kerja yang mampu mempertimbangkan aspek kolaboratif dengan melibatkan aspek psikologis-kreatif seperti empati, berpikir kritis, ideasi, pembuatan prototipe.

Secara umum, proses tersebut digunakan secara fleksibel untuk memahami atau mengeksplorasi masalah dan solusi. Hal tersebut secara tidak langsung memberikan bukti tentang kompleksitas dari pembelajaran seni budaya dalam materi topeng kertas. Lebih lanjut, model tersebut juga memerhatikan interdisiplin dari peminjaman konsep-konsep dari ekonomi kreatif dengan salah satunya mempertimbangkan daya daur ulang dari media yang sudah tidak terpakai.

Konsep pendidikan seni era kontemporer sudah selanjutnya mempertimbangkan kompleksitas di dalamnya, dengan melakukan kerja kolaborasi yang dimaknai secara luas. Pemaknaan kolaborasi tidak hanya dalam kolaborasi kerja individu, namun juga kolaborasi antar bidang ilmu, yang mana memberi stimulasi dalam pemunculan multimodalitas.

Multimodalitas dari sudut pandang peserta didik terjadi dalam konsep kesetaraan, di mana semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi kreator melalui hasil karyanya. Padahal, fakta empiris menunjukkan bahwa kecenderungan peserta didik jenjang sekolah menengah adalah isu-isu terkait *'underachievement'*. Isu tersebut mengacu pada perbedaan yang mencolok antara pencapaian yang diharapkan dan yang sebenarnya bagi sebagian siswa, terutama yang terdualismekan oleh kecenderungan siswa praktik dan teoretik.

Materi topeng kertas memberi kesempatan yang setara bagi seluruh siswa untuk menjadi kreator, karena mengacu konsep-konsep pendidikan kontemporer. Keterkaitan pendidikan kontemporer dan masa remaja adalah masa di mana landasan pendidikan untuk masa depan diletakkan. Oleh karena itu, prestasi peserta didik jenjang sekolah menengah dapat membuat peserta didik lebih berkontribusi di masa depan. Untuk alasan ini, penting bagi guru untuk mengembangkan intervensi kreatif untuk peserta didik yang dapat membantu mereka lebih memahami diri mereka sendiri. Melalui materi topeng kertas, maka konsep terapi seni ekspresif multimodal muncul dengan melibatkan penggunaan satu atau lebih mode seni dalam kerja individu maupun kolaboratif (M. B. T. Sampurno, 2017, 2019; M. B. T. Sampurno & Camelia, 2020; T. Sampurno, 2015).

Multimodalitas lain dalam materi topeng kertas dalam pembelajaran seni budaya di SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur, adalah dari sudut pandang proses kreatif. Interdisiplinartitas siswa dalam proses kreatif berlangsung secara intens dalam bentuk berpikir kritis. Di dalam pendidikan kontemporer, kemampuan berpikir kritis menjadi hal yang wajib dikenalkan, dipahamhi, dan diaplikasikan dalam pembelajaran. Melalui materi topeng kertas, peserta didik dituntut untuk melakukan pengayaan terhadap daya berpikir kritisnya. Kompleksitas tersebut dimulai dari pembuatan ide dan gagasan tentang perkiraan desain yang

dibentuk melalui topeng kertas. Peserta didik mengawalinya dengan melakukan riset terkait topeng yang ingin dibuatnya, dengan memperhatikan aspek sosiokultural. Maksudnya adalah, riset kreatif dilakukan untuk memunculkan gagasan kreatif yang menjadi inspirasi penciptaan karya.

Setelah peserta didik mendapatkan ide dan gagasannya, pengayaan terhadap daya berpikir kritis berlanjut pada pemilihan jenis kertas sebagai media daur ulang dan sebagai bahan utama pembuatan topeng kertas. Peserta didik secara tidak langsung diajak riset terkait karakteristik dan kecenderungan tipe kertas yang akan dipakai sebagai bahan utama pembuatan topeng kertas. Jenis, karakteristik, dan warna kertas yang dipilih harus disesuaikan dengan desain prototipe topeng kertas yang akan dibuat.

Pendidikan kontemporer mendukung pendekatan yang berpusat pada peserta didik sebagai individu kreatif. Melalui topeng kertas, pembelajaran seni budaya multimodal mendukung kepopuleran multimodalitas dalam pendidikan seni global yang sebelumnya telah menjadi populer di abad ke-21 ini, dan penggunaannya menjadi lebih umum dalam pembelajaran di sekolah menengah (Adesope & Rud, 2019; Kress, 2010; Pérez Miles & Libersat, 2016; Read, 1970). Multimodalitas memberikan stimulasi dalam keaktifan peserta didik dan menyediakan lingkungan suportif yang saling terhubung. Kreativitas dalam topeng kertas mampu memberdayakan peserta didik sebagai individu yang lebih aktif dalam proses pembelajaran dan berpikir kritis.

Luaran atau capaian jangka panjang dari pembelajaran seni budaya dengan materi topeng kertas diidentifikasi oleh setiap peserta sebagai bekal dalam penciptaan pola pikir esensial atau cara berpikir dan berperilaku. Kreativitas muncul sebagai pola pikir yang mampu memberi stimulasi aktifnya pola-pola lainnya. Hal ini sebagai salah satu upaya untuk menetapkan kreativitas sebagai pusat dari pembelajaran kreatif yang ada dan menyusun lingkungan di mana ide dan eksperimen akan dihargai (Savoie, 2017). Bagi guru dan peserta didik terutama di SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur, memiliki pola pikir yang kreatif mampu mengajarkan soal multiperspektif dan mampu mengkomunikasikan dengan cara tertentu. Lebih lanjut, kemampuan dinamis turut muncul sehingga memberikan luaran atau capaian

pendidikan yang bermanfaat bagi peserta didik untuk menjalani kehidupan.

Selanjutnya, multimodalitas dalam pembelajaran seni budaya dengan materi topeng kertas di SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur memberikan interkoneksi dalam kemampuan berpikir. Hal ini terjadi karena keputusan individu untuk membangun kepercayaan dari guru sebagai pendamping pembelajaran menjadi penting. Interkoneksi yang terjalin memberikan kepercayaan sebagai rasa hormat untuk perspektif orang lain yang berbeda; dan kepercayaan pada kemampuan orang lain untuk berkontribusi. Saat tim terlibat dalam percakapan, guru dan peserta didik menyarankan ide dan jalan untuk pemikiran masa depan melalui desain prototipe dalam bentuk topeng kertas. Jenis pewacanaan ini sarat percakapan yang mengarah pada ide, produk, dan/atau keputusan, adalah ciri khas tim kolaboratif yang efektif yang terlibat dalam kerjasama yang kritis (Boyle & Nicol, 2003; Goatley & Johnston, 2013). Penekanannya adalah pada pengetahuan dan tindakan bersama, daripada kinerja individu melalui koneksi guru dan peserta didik. Masalah kompleks yang dihadapi para guru ini, dan tingginya tuntutan yang diminta dari mereka, berada di luar jangkauan guru mana pun yang harus ditangani (Sawyer 2011). Kerangka kerja memberikan konteks dan struktur saat tim secara konsisten mendengarkan, merefleksikan, dan membangun pemikiran orang lain.

Multimodalitas dari hasil kerja kreatif peserta didik dalam pembuatan topeng kertas cenderung berada pada teknik dan penyampaian akhir dalam bentuk pameran.



*Gambar 1. Hasil karya topeng kertas siswa SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur (dokumentasi penulis, 2020)*

Teknik yang digunakan oleh peserta didik dalam membuat topeng kertas adalah kombinasi dari beberapa teknik. Guru memberikan kebebasan sebagai bentuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Lebih lanjut, peserta didik bebas melakukan eksplorasi teknik. Hal ini merupakan kombinasi yang baik dalam proses pembelajaran. Multimodalitas terjadi ketika peserta didik turut mempertimbangkan aspek dari *sains* dalam pencampuran media topeng kertas. Begitu pula dengan pewarnaannya, di mana beberapa peserta didik memanfaatkan bahan pewarna alami.

Selain itu, multimodalitas dalam hasil karya terjadi dalam bentuk pameran hasil karya siswa SMPN 1 Gondangwetan. Melalui pameran hasil karya, peserta didik mendapatkan apresiasi yang nantinya mampu menambah rasa percaya diri siswa. Lebih lanjut, dengan adanya pameran hasil karya siswa, mampu memberikan apresiasi dalam sudut pandang audiens, terutama dalam menghargai karya orang lain.

#### 4. Kesimpulan

Pendidikan kontemporer menuntut model pembelajaran kolaboratif, interdisiplin, dan multimodal. Hal ini mulai disadari dan diaplikasikan oleh SMPN 1 Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur melalui pembelajaran seni budaya dengan materi topeng kertas. Multimodalitas dalam pembelajaran seni budaya dalam proses kreasi topeng kertas memberikan kebebasan artistik dan estetika pada siswa. Selain itu, terjadi proses belajar yang menyenangkan karena ketika

berproses membuat topeng kertas, terdapat unsur bermain dan dapat memaksimalkan daya kreatif yang dimiliki siswa. Kemampuan berpikir kritis siswa dieksplorasi dan dikembangkan dalam pencarian ide kreatif dan inspirasi dalam pembuatan topeng kertas, dan ketika siswa melakukan presentasi karya dalam materi pembuatan topeng kertas. Lebih lanjut, kepercayaan diri siswa dapat meningkat dalam penyajian topeng kertas dalam pertunjukan teater dan pameran topeng kertas tingkat sekolah.

## 5. Referensi

- Adesope, O. O., & Rud, A. G. (2019). *Contemporary Technologies in Education: Maximizing Student Engagement, Motivation, and Learning*. Springer International Publishing.
- Anderson, A., & Aronson, B. A. (2020). Learning to teach in diverse schools: Two approaches to teacher education. *Qualitative Report*, 25(1), 105–126.
- Biddle, M. A., & Hoover, R. M. (2020). Teaching motivational interviewing in a blended learning environment. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 12, 728–734.  
<https://doi.org/10.1016/j.cptl.2020.01.027>
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press.
- Boyle, J. T., & Nicol, D. J. (2003). Using classroom communication systems to support interaction and discussion in large class settings. *Research in Learning Technology*, 11(3 SE-Original Research Articles).  
<https://doi.org/10.3402/rlt.v11i3.11284>
- Cook-Sather, A., & Alter, Z. (2011). What Is and What Can Be: How a Liminal Position Can Change Learning and Teaching in Higher Education. *Anthropology and Education Quarterly*, 42(1), 37–53.  
<https://doi.org/10.1111/j.1548-1492.2010.01109.x>
- Crowder, R., Lock, J., Hickey, E., McDermott, M., Simmons, M., Wilson, K., Leong, R., & De Silva, N. (2020). Art as Meditation: A Mindful Inquiry into Educator Well-Being. *The Qualitative Report*, 25(3), 876–890.  
[https://www.lib.uwo.ca/cgi-bin/ezpauthn.cgi?url=http://search.proquest.com/docview/2394540059?accountid=15115%0Ahttps://ocul-uwo.primo.exlibrisgroup.com/openurl/010CUL\\_UWO/01OCUL\\_UWO:UWO\\_DEF AULT??url\\_ver=Z39.88-2004&rft\\_val\\_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journa](https://www.lib.uwo.ca/cgi-bin/ezpauthn.cgi?url=http://search.proquest.com/docview/2394540059?accountid=15115%0Ahttps://ocul-uwo.primo.exlibrisgroup.com/openurl/010CUL_UWO/01OCUL_UWO:UWO_DEF AULT??url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journa)
- Eisenhower, J. F. (2006). Beyond Bombardment: Subjectivity, Visual Culture, and Art Education. *Studies in Art Education*, 47(2), 155–169.
- Fabian, J. (2008). *Ethnography as Commentary: Writing form the Virtual Archive*. Duke University Press.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Goatley, V. J., & Johnston, P. (2013). Innovation, Research, and Policy: Evolutions in Classroom Teaching. *Language Arts*, 91(Innovations), 94–104.
- Gomis-Porqueras, P., & Rodrigues-Neto, J. A. (2018). Teaching technologies, attendance, learning and the optimal level of access to online materials. *Economic Modelling*, 73(May 2017), 329–342.  
<https://doi.org/10.1016/j.econmod.2018.04.009>
- Gude, O. (2018). Principles of Possibility: Considerations for a 21st-century Art and Culture Curriculum. *Art Education*, 60(1), 6–17.
- Hine, C. (2001). *Virtual Ethnography*. Sage Publications.  
<https://doi.org/10.4324/9781315797915-4>
- Holt, L., Bowlby, S., & Lea, J. (2013). Emotions and the habitus: Young people with socio-emotional differences (re)producing social, emotional and cultural capital in family and leisure space-times. *Emotion, Space and Society*, 9(1), 33–41.  
<https://doi.org/10.1016/j.emospa.2013.02.002>
- Hudson, T. D. (2020). Conversation as an Education Medium for the Age of Distraction - the 'Art of Range' Podcast. *Rangelands*, 42(1), 9–16.  
<https://doi.org/10.1016/j.rala.2020.01.005>
- James, K., & Sternberg, R. J. (2010). *The Cambridge Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
- Kress, G. (2010). *Multimodality*. Routledge.

- <https://doi.org/10.1177/1461445612446268b>
- Kress, G., & Leeuwen, T. van. (2012). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
- Law, K. M. Y., Geng, S., & Li, T. (2019). Student enrollment, motivation and learning performance in a blended learning environment: The mediating effects of social, teaching, and cognitive presence. *Computers and Education*, 136(March), 1–12.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.021>
- Leavy, P. (2017). *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. The Guilford Press.
- Leow, F. T., & Neo, M. (2014). Interactive multimedia learning: Innovating classroom education in a Malaysian university. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2), 99–110.
- Li, H., Kim, M. K., & Xiong, Y. (2020). Individual Learning Vs. Interactive Learning: A Cognitive Diagnostic Analysis of MOOC Students' Learning Behaviors. *American Journal of Distance Education*, 34(2), 121–136.  
<https://doi.org/10.1080/08923647.2019.1697027>
- Lune, H., & Berg, B. L. (2017). *Qualitative Research Methods for the Social Sciences* (Ninth edit). Pearson.
- Muffoletto, R. (1990). Media Education as Critical Pedagogy. *Journal of Thought*, 25(1/2), 99–112.
- Paniagua, A., & Istance, D. (2018). *Teachers as Designers of Learning Environments, Educational Research and Innovation*. Centre for Educational Research and Innovation.  
<https://doi.org/10.1787/9789264085374-en>
- Pérez Miles, A., & Libersat, J. U. (2016). ROAM: Walking, Mapping, and Play: Wanderings in Art and Art Education. *Studies in Art Education*, 57(4), 341–357.  
<https://doi.org/10.1080/00393541.2016.1204522>
- Priem, K., & Mayer, C. (2017). Learning how to see and feel: Alfred lichtwark and his concept of artistic and aesthetic education. *Paedagogica Historica*, 53(3), 199–213.  
<https://doi.org/10.1080/00309230.2016.1267779>
- Read, H. (1970). *Education Through Art*. Faber and Faber.
- Sampurno, M. B. T. (2017). Learning through children's paintings. *Proceeding of 2nd International Conference of Arts Language And Culture*, 405–413.
- Sampurno, M. B. T. (2019). A case study of therapeutic process autistic children as performing art in Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 277(Steach 2018), 41–44.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.2991/steach-18.2019.9>
- Sampurno, M. B. T., & Camelia, I. A. (2020). *Art and Fun Digital Learning for Children with Special Needs: A Case Study on Applying Art as a Learning Technology*. 380(SoSHEC), 175–180.  
<https://doi.org/10.2991/soshec-19.2019.38>
- Sampurno, T. (2015). *Seni, Melukis, dan Anak Autis: Penanganan dan Pengembangan melalui Seni dan Cara Mengevaluasi Karya Anak Autis*. Psikosain.
- Savoie, A. (2017). Aesthetic experience and creativity in arts education: Ehrenzweig and the primal syncretistic perception of the child. *Cambridge Journal of Education*, 47(1), 53–66.  
<https://doi.org/10.1080/0305764X.2015.1102864>
- Somekh, B. (2006). *Action Research: a Methodology for Change and Development*. Open University Press.
- Ulger, K. (2019). Comparing the effects of art education and science education on creative thinking in high school students. *Arts Education Policy Review*, 120(2), 57–79.  
<https://doi.org/10.1080/10632913.2017.1334612>
- Williams, M. K. (2017). John Dewey in the 21 st Century. *Journal of Inquiry & Action in Education*, 9(1), 91–102.
- Zhu, X., Sun, B., & Luo, Y. (2018). Interactive learning system "VisMis" for scientific visualization course. *Interactive Learning Environments*, 26(4), 553–565.  
<https://doi.org/10.1080/10494820.2017.1371197>