

Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas

Adi Prabowo Lintang Pramudya, Okto Wijayanti*
PGSD FKIP, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Banyumas, Indonesia

*Corresponding Author: wijayantiokto@gmail.com
Dikirim: 16-07-2024; Direvisi: 19-07-2024; Diterima: 20-07-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon. Tujuan yang kedua adalah untuk mengetahui dan menjelaskan faktor yang menghambat strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa SD Negeri 2 Sokaraja Kulon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. sumber data menggunakan teknik purposive sampel dimana penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang dianggap cocok dengan kriteria sampel yang digunakan untuk memilih partisipan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data yang diperoleh dari wawancara guru kelas IV A dan guru kelas IV B, hasil penelitian dari strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV yaitu guru kelas IV A dan guru kelas IV B memilih strategi pembelajaran berbasis proyek dalam pelaksanaan mengajar dan siswa sudah menghasilkan proyek berupa botol plastik yang dijadikan pot, pot ijuk kelapa, gantungan kunci, bunga kertas, origami katak penghias dinding dan kaleng bekas yang dijadikan tabungan dari hasil proyek tersebut merupakan hasil pengembangan pembelajaran seni rupa, persiapan mengajar guru seperti menyiapkan modul pembelajaran, menyiapkan materi yang akan diajarkan, menentukan proyek yang akan dibuat, Menyusun jadwal proyek untuk diciptakan. Memonitor kemajuan proyek yang sedang berlangsung, penilaian hasil proyek, evaluasi dari proyek yang dibuat dan penggunaan media pembelajaran seni rupa yaitu media visual yang berupa proyektor sehingga siswa memiliki pandangan dalam membuat suatu proyek dan penggunaan media konkrit memberikan pengalaman nyata yang menumbuhkan kreativitas siswa. Hasil dari faktor penghambat guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV, terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dari pengalaman guru, kemampuan dan ketrampilan guru. Faktor eksternal dari dukungan orang tua siswa, sarana dan prasarana sekolah. Penelitian ini memberikan wawasan terhadap pentingnya strategi guru dan faktor penghambat dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa.

Kata Kunci: Strategi Guru; Seni Rupa; Kreativitas Siswa

Abstract: This study aims to discover the strategies teachers employ in enhancing art education to foster the creativity of fourth-grade students at SD Negeri 2 Sokaraja Kulon. The strategies teachers utilize include project-based learning, teacher preparation before teaching, and the use of art education media. Additionally, the factors that hinder teachers' strategies in developing art education for the creativity of students at SD Negeri 2 Sokaraja Kulon include both internal and external factors. Internal factors comprise the teacher's experience, abilities, and skills. External factors encompass parental support and the school's facilities and infrastructure. In this study, the researcher employed qualitative research methods. This type of research used a phenomenological approach, with data sources selected through purposive sampling techniques, where the sample selection was based on specific criteria deemed suitable for the study. Data validity was tested using triangulation techniques, including

observation, interviews, and documentation. Data collected from interviews were transcribed into sentences. The data collection technique used deductive coding and thematic analysis, which was divided into sub-themes. From these sub-themes, we can identify the strategies and inhibiting factors for teachers in developing art education to foster students' creativity in Grades IV A and IV B. The results of the study on teachers' strategies in developing art education to foster the creativity of fourth-grade students revealed that the teachers of Grades IV A and IV B chose project-based learning strategies, teacher preparation, and the use of art education media. Furthermore, the results regarding the factors hindering teachers in developing art education strategies to foster the creativity of fourth-grade students were divided into two categories: internal and external factors. Grades IV A and IV B teachers identified internal factors, including teaching experience, abilities, and skills. External factors included parental support and the school's facilities and infrastructure. This research provides insight into the importance of teacher strategies and obstacle factors in developing fine arts learning.

Keywords: Teacher Strategies; Art Education; Student Creativity.

PENDAHULUAN

Pendidikan mencakup antara pendidik dengan peserta didik yang melakukan suatu proses pembelajaran dan pendidikan merupakan salah satu upaya proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok individu dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Arifin, 2020) Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu untuk mempersiapkan diri menghadapi kehidupan, baik secara pribadi maupun profesional, Untuk menunjang proses kegiatan pendidikan diperlukan kurikulum, Pendidikan dan kurikulum pendidikan merupakan dua konsep yang saling terkait dengan bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan, kurikulum pendidikan berperan sebagai kerangka kerja untuk pengatur dan penyelenggara proses Pendidikan yang efektif dan efisien (Hikmah, 2020). keselarasan antara Pendidikan dan kurikulum Pendidikan kunci untuk mencapai tujuan Pendidikan yang efektif dan keberhasilan sistem pendidikan yang telah dilaksanakan.

Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam pengoptimalan potensi siswa (Baro'ah, 2020). merumuskan peran tersebut sebagai berikut: "Pendidikan seni budaya dan seni rupa memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, spiritual, moral dan emosional". Pernyataan tersebut menekankan pentingnya pendidikan seni budaya dan seni rupa dalam membentuk pribadi peserta didik agar lebih harmonis dengan memperhatikan berbagai aspek kecerdasan yang ada. Pembelajaran seni rupa dengan kreativitas mencakup berbagai pendekatan yang menekankan pada pengembangan ketrampilan teknis serta kemampuan berpikir. Seni rupa menjadi alat yang kuat untuk menginspirasi kreativitas, pemahaman, dan refleksi tentang dunia di sekitar kita, Pembelajaran seni rupa memiliki potensi besar untuk membangkitkan respon kreatif dan ide-ide pribadi pada peserta didik, dan ini memiliki dampak positif yang luas, salah satu aspek yang dapat dikembangkan melalui Pendidikan seni, khususnya pembelajaran seni rupa adalah kecerdasan kreativitas, seni rupa dapat membangkitkan respon kreatif dan ide



personal, yakni belajar melalui proses dan prosedur seni (Agung & Iskandar, 2014). Pembelajaran seni rupa diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan semua jenis kecerdasan ini untuk membentuk individu yang lebih seimbang dan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar memberikan siswa kesempatan untuk mengapresiasi ide dalam berkarya seni.

Kreativitas adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan keberagaman jawaban (Munandar & Utami, 2014). Kreativitas perlu ditanamkan sejak dini, khususnya pada awal tahun yakni Ketika pondasi pembelajaran dibangun dan pola-pola pengembangan masa depan ditentukan (Beetlestone, 2011). Kreativitas adalah karakter seseorang yang didasari oleh dorongan dalam diri dan didukung oleh lingkungan yang membuat dirinya dapat mengungkapkan gagasan ide dan menciptakan hal baru yang berguna bagi dirinya maupun orang lain (Apriyanti & Hidayat, 2019). Kreativitas seni rupa memiliki tujuan mengembangkan ketrampilan, menggambar, menambahkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa peserta didik, menyediakan kesempatan mengaktualisasi diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa dan mempromosikan gagasan multikultural (Munandar, 2014). Kreativitas siswa sekolah dasar sangat dibutuhkan, karena dari pembelajaran seni rupa dapat mengembangkan kemampuannya dalam berkarya dan mengetahui seberapa besar potensi yang ada dalam dirinya untuk mengembangkan kemampuan atau bakatnya.

Menurut Kemendikbud No. 137 Tahun 2014, Guru harus menyesuaikan dengan capaian pembelajaran seni rupa di fase b seperti mengalami, menciptakan, merefleksi, berpikir dan bekerja artistik juga berdampak, pada proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang dimaksud meliputi perencanaan, pelaksanaan, bimbingan dan pemantauan pembelajaran. Kesiapan guru dalam penyusunan RPP versi Merdeka Belajar adalah suatu kondisi yang membuat seorang guru bersedia untuk membuat format RPP versi kurikulum merdeka ditinjau dari aspek kognitif (melalui pemahamannya, penggunaan sumber informasi, proses penyusunan, dan penilaian RPP) untuk mencapai tujuan peningkatan sistem pembelajaran berdasarkan kesiapan fisik (tenaga dan kesehatan yang cukup), kesiapan psikologis (minat dan motivasi), dan kesiapan materiil dengan adanya sarana prasarana yang mendukung (Yeyen Afista, 2020). Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus sesuai dengan kurikulum dan kesiapan guru dalam menyiapkan materi pembelajaran harus dilakukan dengan baik serta sesuai dengan sistem pengembangan strategi pembelajaran guna tercapainya tujuan dari pembelajaran seni rupa.

Strategi pembelajaran merujuk pada metode, Teknik, atau pendekatan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa memiliki tujuan mengembangkan ketrampilan, menggambar, menambahkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa peserta didik, menyediakan kesempatan mengaktualisasi diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa dan mempromosikan gagasan multicultural (Munandar 2014). Guru harus memiliki strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan proses pembelajaran di kelas (Hamalik, 2011). strategi pembelajaran merupakan metode pembelajaran seperti metode diskusi, metode inkuiri, metode demonstrasi dan metode proyek yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif yang dapat mengembangkan pembelajaran.



Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti laksanakan di Korwilcam Sokaraja dengan Bapak Suwarso M.Pd selaku Kepala Korwil Sokaraja. Menyatakan bahwa peneliti meminta izin untuk melakukan observasi dan penelitian tentang strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa yang merujuk kreativitas siswa kelas IV di sd sokaraja dari hasil observasi dan wawancara tersebut peneliti direkomendasikan dan diarahkan ke SD N 2 Sokaraja Kulon karena sekolah tersebut mendapatkan penghargaan sekolah adiwiyata nasional pada tahun 2013 yang dimana guru memanfaatkan barang-barang bekas menjadi menjadi suatu karya seni seperti botol bekas yang dihias kemudian dijadikan pot, juga digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat mengembangkan kreativitas siswa sesuai dengan capaian pembelajaran seni rupa yaitu berdampak pada akhir fase B dimana siswa mampu menciptakan karya sendiri sesuai dengan minat atau konteks lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV A yaitu Bapak Wakhyu S.Pd dan guru kelas IV B yaitu Ibu Susi Susanti S.Pd di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, peneliti mengetahui bahwa guru sudah melaksanakan Strategi pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa sudah berjalan dengan baik. Peneliti melihat, dimana ada guru yang menggunakan strategi pembelajaran seni rupa yang hasilnya berhasil dan ada yang tidak berhasil. Contohnya, guru dikelas IV A menggunakan strategi pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran seni rupa yang mengharuskan siswa untuk berfikir kritis serta dapat memecahkan masalah dan hasilnya siswa berhasil melakukan pembelajaran tersebut. Strategi guru di kelas IV A sangat mempengaruhi siswa dalam berkreativitas, dengan dilakukannya strategi pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa maka pembelajaran berjalan dengan baik. sedangkan guru dikelas IV B, menggunakan strategi yang sama di kelas A tetapi hasilnya tidak berhasil. Siswa kurang berkreativitas, dan Tingkat berfikir kritisnya siswa didalam kelas masih kurang. Selanjutnya dalam proses pembelajaran seni rupa guru harus memperhatikan strategi pembelajaran yang seperti apa yang dapat diterima oleh siswa, serta faktor penghambat strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa. Dari permasalahan ini guru harus memiliki strategi yang tepat untuk mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa, dan yang saya lihat dari kegiatan pembelajaran guru mengalami hambatan dalam melaksanakan pembelajaran untuk membantu guru mengembangkan pembelajaran seni rupa agar dapat diterima oleh siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa sangat di perlukan karena dengan adanya strategi pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa, dan siswa senang mengikuti pembelajaran seni rupa, siswa akan menumbuhkan bakat yang nantinya akan berguna di masa depan dengan berkreativitas. Selain itu, adanya Faktor yang menghambat guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV SD N 2 Sokaraja Kulon

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2005), Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku dan persepsi, melalui deskripsi dalam kalimat dan bahasa, dalam konteks, dan memanfaatkan berbagai metode alami. Penelitian kualitatif mencakup berbagai bentuk data, seperti wawancara, observasi, dokumen, dan



informasi audiovisual, yang kemudian dikategorikan ke dalam sumber data (Creswell, 2014). Alasan peneliti memilih metode kualitatif dengan wawancara memungkinkan peneliti memperoleh wawasan lebih dalam mengenai sikap, keyakinan, dan perilaku responden.

Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon di Kabupaten Banyumas. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai Juni 2024 dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara terhadap Guru Kelas IV A dan Guru Kelas IV B di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Observasi, wawancara dan Dokumentasi. Peneliti menganalisis data dengan menggunakan keabsahan data Teknik Triangulasi, Menurut Sugiyono (2019) keabsahan data untuk membuktikan penelitian benar-benar dilakukan secara ilmiah sekaligus untuk menguji hasil data yang diperoleh relevan atau tidak, pada uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *creadibity* (validasi internal), uji *transferability* (validasi eksternal), uji *dependability* (reabilitas) dan *confirmability* (obyektivitas). Peneliti menggunakan teknik koding manual untuk menganalisis data, namun prosesnya harus dikomunikasikan saat melaporkan penelitian (Deterding & Waters, 2021). Mengawali proses koding, peneliti mengolah data yang diperoleh dari partisipan dalam format MP3, yang kemudian diubah ke dalam bentuk tulisan. Data yang dikumpulkan dari wawancara dianalisis dengan cara mengkode data menjadi kata, frasa, atau angka yang mewakili informasi, terutama data penting terkait strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas Siswa kelas IV SD Negeri 2 Sokaraja Kulon dan faktor- faktor yang menghambat strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 2 Sokaraja Kulon. Peneliti melakukan uji keabsahan data melalui Triangulasi sumber. Triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan Teknik yang berbeda, pada data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono,2019). Peneliti menggunakan cara observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memvalidasi keakuratan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan, untuk Teknik analisis data peneliti menggunakan pengkodean atau pengelompokan secara manual dengan menggunakan alur wawancara yang direkam kemudian diubah menjadi tulisan atau transkrip data, data yang dikumpulkan dianalisis dengan cara mengkode atau mengelompokkan menjadi kata, frasa atau angka yang mewakili informasi, kode tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kesamaan dan disusun menjadi paragraf yang baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SD N 2 Sokaraja Kulon, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas. Subjek dalam penelitian ini guru kelas IV A dan guru kelas IV B. Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan menggunakan wawancara sebagai instrumennya dan menggunakan wawancara terstruktur. Peneliti mewawancarai guru kelas IV A dan guru kelas IV B dengan topik pertanyaan yaitu strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa dan faktor penghambat strategi guru dalam



mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa. Pada bagian ini, peneliti memaparkan hasil temuan dilapangan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV A dan guru kelas IV B SD N 2 Sokaraja Kulon diketahui bahwa persiapan dan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa dalam seni rupa adalah menggunakan model PJBL. Hasil wawancara adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Transkrip wawancara guru mengenai strategi pembelajaran seni rupa di SD N 2 Sokaraja Kulon

Strategi pembelajaran seni rupa	Hasil wawancara dengan guru
<p>Pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa, guru dapat mengajar dengan efektif, dalam hal ini adalah menggunakan model PJBL meningkatkan kualitas mengajar serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik bagi siswa</p>	<p>“Biasanya saya menggunakan model berbasis proyek seperti PJBL, Dari strategi pembelajaran berbasis proyek, dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam Pelajaran seni rupa. Strategi pembelajaran berbasis proyek ini mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, siswa dapat berfikir kritis, dapat belajar Bersama kelompok saling berkomunikasi, dan menumbuhkan inisiatif siswa dalam menyelesaikan suatu tugas”. (Guru kelas IV A)</p> <p>Pemilihan strategi pembelajaran berbasis proyek sebagai strategi yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa meliputi keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar dan pengalaman saat belajar membuat sebuah karya di Pelajaran seni rupa”. (Guru Kelas IV B)</p>

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil wawancara guru kelas IV A dan guru kelas IV B SD Negeri Sokaraja Kulon mengemukakan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa adalah pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran dengan model PJBL. Hasil observasi peneliti di SD Negeri 2 Sokaraja kulon diketahui bahwa guru merencanakan pembelajaran dengan modul berbasis proyek terlebih dahulu.



Gambar 1. Modul pembelajaran PJBL Di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon

Hasil observasi peneliti di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon pada kegiatan pembelajaran seni rupa di kelas IV A, guru melaksanakan pembelajaran seni rupa berbasis proyek dengan menggunakan model PJBL.



Gambar 2. Pembelajaran PJBL di Kelas IV A SD Negeri 2 Sokaraja Kulon

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa berbasis proyek ini dalam implementasinya terdapat hambatan yang dialami di kelas IV B. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas IV A dan Guru kelas IV B SD Negeri 2 Sokaraja Kulon diketahui bahwa hambatan yang ada di SD Negeri 2 Sokaraja kulon diantaranya adalah sarana prasarana dan kurangnya dukungan orang tua pada pelaksanaan pembelajaran seni rupa berbasis proyek. Hasil wawancara peneliti dengan guru tersaji melalui tabel di bawah ini:

Tabel 2. Transkrip wawancara faktor penghambat dalam pembelajaran seni rupa	
Sarana prasarana	<i>“Fasilitas sarana dan prasarana yang memadai, untuk mendukung siswa dalam melaksanakan kegiatan.jika sarana dan prasarana tidak mendukung, kegiatan tidak akan berjalan dengan lancar”.</i> (Guru Kelas IV A) <i>“Bangunan kelas yang layak dipakai, dapat digunakan untuk berkarya seni, tersedianya meja dan rak penyimpanan untuk menyimpan karya seni dan bahan-bahan untuk membuat karya”.</i> (Guru Kelas IV B)
Orang tua	<i>“Beberapa orang tua tidak sepenuhnya mendukung kegiatan anak,seperti kegiatan berkreativitas seni rupa. Orang tua cenderung fokus pada pelajaran akademik yang dianggap lebih penting”.</i> (Guru Kelas IV A) <i>“kurangnya dukungan orang tua kepada anak dengan menyediakan fasilitas untuk berkreativitas, seperti membeli buku gambar, mengolah barang bekas untuk membuat karya seni”.</i> (Guru Kelas IV B)

Berdasarkan tabel wawancara diatas faktor penghambat implementasi pembelajaran seni rupa berbasis proyek adalah kurangnya fasilitas, sarana dan prasarana serta kurangnya dukungan orang tua. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Sokaraja kulon sarana prasarana pendukung hanya terdapat 1 proyektor yang dapat digunakan. Guru juga mengemukakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi

kurang maksimalnya pembelajaran seni rupa di SD Negeri 2 Sokaraja kulon adalah keterampilan dan pengalaman guru dalam mengajar seni rupa.

Tabel 3. Transkrip wawancara Faktor penghambat pembelajaran seni rupa

Ketrampilan guru	<p><i>“Guru diharuskan memiliki kemampuan dan ketrampilan lebih, di pembelajaran seni rupa ini, dituntut untuk dapat berkekrativitas yang nantinya menjadi contoh bagi siswa-siswi saat pembelajaran seni rupa dilaksanakan”.</i></p> <p>(Guru Kelas IV A)</p> <p><i>“Guru yang memiliki kemampuan dan ketrampilan dapat berinovasi dalam memilih strategi pembelajaran, seperti memilih PJBL sebagai strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa”.</i></p> <p>(Guru Kelas IV B)</p>
Pengalaman	<p><i>“Guru yang memiliki pengalaman, akan mudah menemukan strategi pembelajaran yang cocok dengan kondisi siswa di kelas. Pengalaman mengajar dapat membantu guru untuk mengembangkan ketrampilan sesuai dengan mata Pelajaran yang akan di ajarkan di kelas”.</i></p> <p>(Guru Kelas IV A)</p> <p><i>“Pengalaman mengajar dapat membantu guru dalam meilih strategi dan metode pembelajaran yang dibutuhkan siswa dan membuat perubahan saat diperlukan tanpa mengorbkan tujuan pembelajaran”.</i></p> <p>(Guru Kelas IV B)</p>

Hasil observasi peneliti di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon menunjukkan kemampuan guru dalam mengambangkan kemampuan siswa dalam pembelajaran seni rupa sangat baik. Pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan media pembelajaran visual berbantu fasilitas proyektor di dalam kelas serta media konkrit berupa alat peraga seni rupa.



Gambar 3. Media pembelajaran seni rupa kelas IV SD Negeri 2 Sokaraja Kulon

Media konkrit yang diterapkan dalam pembelajaran digunakan guru dengan tujuan untuk memberikan gambaran nyata karya seni rupa kepada siswa, sedangkan

media visual bertujuan memberikan gambaran langkah-langkah kepada siswa dalam membuat karya seni rupa. Media visual yang digunakan guru adalah powerpoint interaktif dan video tutorial pembuatan karya seni rupa. Hasil observasi peneliti di SD Negeri 2 Sokaraja kulon mendapatkan hasil pembelajaran seni rupa berbasis proyek yang dilaksanakan mampu mengeksplorasi kreativitas siswa. kreativitas siswa dikembangkan melalui pembuatan produk mengolah sampah menjadi karya seni rupa.



Gambar 4. Produk pembelajaran seni rupa berbasis proyek di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon

Gambar 4 merupakan produk kreatifitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di SD negeri 1 Sokaraja Kulon. Karya seni rupa yang di buat adalah pot ijuk kelapa, Bunga kertas, gantungan kunci, origami katak penghias dinding dan gantungan ketupat kertas pita, sedangkan produk yang dibuat dengan mengolah sampah adalah produk pot bersusun dan kaleng bekas yang dijadikan tempat tabungan.

Pembahasan

Strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV SD N 2 Sokaraja Kulon

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV A dan guru kelas IV B SD N 2 Sokaraja Kulon pada bagian hasil penelitan, guru lebih memilih pembelajaran berbasis proyek pada proses pembelajaran. PJBL tidak hanya memberikan pengalaman belajar bagi siswa kelas IV, tetapi membantu siswa mengembangkan ketrampilan dalam kegiatan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV. Menurut sari & zainil (2020) PJBL menekankan pembelajaran melalui proyek atau tugas yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dengan kelompok, mencari Solusi atas masalah atau tantangan dari tugas yang diberikan di sekolah, PJBL berpusat pada pertanyaan atau masalah yang nyata pada kehidupan. Berdasarkan strategi pembelajaran PJBL diharapkan siswa dapat bekerja sama dalam satu kelompok, strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa dituntut untuk dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa. Menurut Desyandri,

D., & Maulani, P. (2020) pembelajaran seni rupa dengan pendekatan PJBL adalah cara yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa dan guru dapat memilih tantangan atau proyek seni yang menarik untuk siswa seperti, membuat karya seni dengan bahan bekas (membuat pot dari botol bekas), melukis di tembok sekolah, membuat anyaman. Strategi pembelajaran PJBL memberikan pengalaman belajar bagi siswa dan pemilihan strategi yang tepat dapat mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan kedua partisipan yang mengatakan persiapan guru sangat penting, strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV memerlukan beberapa persiapan dalam pembelajaran. Menurut Yulia (2023) Menentukan rencana pembelajaran seperti, merencanakan tujuan pembelajaran yang jelas, menentukan metode pembelajaran, membuat rencana pengajaran yang terstruktur dengan Langkah-langkah yang jelas, serta penguasaan materi pelajaran dan persiapan alat bantu pembelajaran. Persiapan guru memiliki pengaruh dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV. Menurut Ivana (2023) Guru yang mempersiapkan diri dengan lebih mudah menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan individu dan gaya belajar siswa kelas dan guru dapat memilih berbagai strategi pembelajaran yang tepat untuk siswanya. Persiapan guru yang baik mempengaruhi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV.

Persiapan guru dalam pembelajaran seni rupa berbasis proyek salah stnya adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran seni rupa merupakan salah satu strategi yang dilakukan oleh kedua partisipan untuk mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV. Menurut Nur Azisa (2023) penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang kreativitas siswa, siswa dapat mengeksplorasi berbagai kreativitas dengan bantuan media pembelajaran seperti, barang bekas daur ulang, kertas gambar untuk membuat karya seni yang diinginkan siswa. Media pembelajaran mendukung kreativitas siswa, memperluas pengalaman dan mengembangkan ketrampilan dalam berbagai teknik seni rupa (Herlina,2021). Penggunaan media pembelajaran seni rupa yang tepat mempengaruhi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV.

Faktor yang menghambat pelaksanaan strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV SD N 2 Sokaraja Kulon

Kegiatan pembelajaran seni rupa di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon telah berjalan dengan menggunakan model berbasis proyek. Pada pelaksanaannya terdapat faktor-faktor yang memungkinkan terjadinya kegagalan kegiatan. Faktor yang mempengaruhi terjadinya kegagalan disebut faktor penghambat (Ashidqy,2023). Faktor penghambat perlu dikaji untuk meminimalkan atau mengantisipasi terjadinya kegagalan dalam suatu kegiatan. Pada penelitian ini faktor penghambat kegiatan dalam pembelajaran seni rupa di SD Negeri 2 Sokaraja kuon.

Penelitian yang sudah dilaksanakan di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon menunjukkan bahwa faktor yang dapat menjadi kegagalan kegiatan pembelajaran seni rupa berbasis proyek adalah kurangnya sarana dan prasarana. Hasil observasi menunjukkan sarana pendukung pembelajaran seni rupa tersedia 1 proyektor yang digunakan secara



bergantian. Hal ini dapat menjadi penghambat implementasi pembelajaran seni rupa karena kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana. Dukungan sarana prasarana sangat penting dalam pembelajaran seni rupa pada tema lingkungan bersih cerdas kelola sampah plastik, dengan tersedianya sarana dan prasarana guru dapat mengembangkan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa (Anugraheni, 2017).

Sarana dan prasarana yang terbatas dapat mempengaruhi guru serta menjadi faktor penghambat untuk mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV. Hasil ini menjadi temuan bahwa faktor sarana dan prasarana sekolah dapat mempengaruhi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan Meilianti, N., Jumiati, J., & Arifa, T. R. (2024) Bahwa faktor yang mempengaruhi pembelajaran seni rupa adalah Fasilitas atau sarana dan prasarana.

Hasil penelitian di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon menunjukkan bahwa faktor yang dapat menjadi penghambat pembelajaran seni rupa di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon adalah kurangnya kemampuan, keterampilan dan pengalaman guru dalam implementasi pembelajaran seni rupa dengan model proyek. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV A dan guru kelas IV B faktor kemampuan dan ketrampilan guru dalam mengajar berperan besar untuk mengembangkan strategi pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV. Faktor pengalaman guru dalam mengajar berperan besar untuk mengembangkan strategi pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV. Menurut Saloviita (2015) guru dengan pendidikan yang lebih tinggi dan berpengalaman dalam metodologi pengajaran cenderung memiliki pengetahuan yang lebih luas tentang berbagai jenis strategi pembelajaran yang efektif bagi siswa. Guru yang telah mengajar selama bertahun-tahun memiliki banyak pengalaman, dan lebih terampil dalam memilih strategi pembelajaran (Kurniawati, 2012). Menurut Murkatik (2020) guru yang memiliki penguasaan yang baik terhadap materi yang diajarkan akan lebih percaya diri, menjelaskan dengan jelas, memberikan contoh konkret dan menanggapi pertanyaan siswa dengan kompeten. Adapun kemampuan guru untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran yang mereka pilih memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa (Ahmadi, 2018). Guru yang kreatif akan memilih strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa, guru dapat menggunakan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (kurniawati, 2012). Kurangnya kemampuan dan ketrampilan guru dalam mengajar mempengaruhi guru untuk mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV. Temuan ini pernah diteliti oleh Aida, S. M., Gutama, A., & Nita, C. I. R. (2024) kurangnya guru untuk mengembangkan dan mengasah keahlian di dalam dirinya, menjadikannya guru yang memahami pembelajaran. Sejalan dengan Chairiyah, A., & Wijayanti, O. (2022) adanya keterbatasan kemampuan guru dalam seni SBdP tertentu, yang tidak semua seni dapat dikuasai sehingga adanya kesulitan dalam seni yang akan diberikan kepada peserta didik.

Temuan lain dari faktor penghambat pembelajaran seni rupa di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon adalah faktor dukungan orang tua. Beberapa orang tua tidak sepenuhnya mendukung kegiatan anak, seperti kegiatan berkreaitivitas seni rupa. Orang tua cenderung fokus pada pelajaran akademik yang dianggap lebih penting, selain itu orang tua juga tidak mendukung kepada anak dengan tidak menyediakan



fasilitas untuk berkeaktivitas, seperti membeli buku gambar. Hal ini menjadi salah satu penghambat siswa untuk mengikuti pembelajaran seni rupa di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon. Faktor dukungan orangtua siswa untuk berkeaktivitas, mempengaruhi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap keaktivitas siswa kelas IV. Menurut Suratno (2009) orang tua yang memberikan dorongan dan dukungan kepada anak-anak untuk berkeaktivitas dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, Hal tersebut memudahkan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif. Orang tua yang menyediakan bahan dan alat seni di rumah, seperti kertas, pensil warna, dan lainnya, memungkinkan siswa untuk mengembangkan ketrampilan (Chan, 2005). orang tua yang terlibat aktif membantu siswa dalam berkeaktivitas di sekolah, menjadi dukungan moral dan materil yang memperkaya pengalaman belajar siswa (Amali,2022). Kurangnya dukungan orang tua di kelas IV menjadi faktor guru tidak dapat mengembangkan strategi yang efektif dan kreatif, yang dapat mengembangkan keaktivitas siswa.

KEIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang bagaimana strategi yang guru lakukan dan faktor penghambat guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap keaktivitas siswa di kelas IV A dan kelas IV B. Ditemukan bahwa strategi yang dipilih guru kelas IV A dan kelas IV B untuk mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap keaktivitas siswa yaitu memilih strategi pembelajaran berbasis proyek atau PJBL, persiapan guru sebelum mengajar dan penggunaan media pembelajaran seni rupa karena hal tersebut dapat meningkatkan keaktivitas siswa. Selain itu penelitian ini mengidentifikasi faktor penghambat guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap keaktivitas siswa kelas IV A dan kelas IV B meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal yaitu berupa pengalaman guru, kemampuan dan ketrampilan guru. Faktor eksternal yaitu peran orang tua siswa, sarana dan prasarana, dari kedua faktor tersebut mempengaruhi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap keaktivitas siswa kelas IV A dan kelas IV B. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut dan untuk mengidentifikasi bidang-bidang yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar guru untuk memilih strategi pengembangan pembelajaran seni rupa terhadap keaktivitas siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. 2014. *Mengembangkan Profesional Guru (Upaya Meningkatkan Kompetensi dan Profesionalisme Kinerja Guru)*. Jakarta: Bee Media Pustaka.
- Ahmadi. (2018). *Profesi Keguruan Konsep & Strategi pengembangan Profesi & Karier Guru*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Aida, S. M., Gutama, A., & Nita, C. I. R. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Seni Rupa Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas II Sekolah Dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(8), 521-536.



- Amali, (2022). Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Islami Untuk Membentuk Karakter Mandiri Anak Usia Dini. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 4 (1).
- Anugraheni. (2017). Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, Juli-Desember 2017.
- Arifin, N. (2020). Pemikiran Pendidikan John Dewey. As-Syar'i: *Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 2(2), 168-183.
- Ashidqy, A. Z., Gani, R. A., Achmad, I. Z., Syafei, M. M., Purbangkara, T., & Resita, C. (2023). Faktor-Faktor Penghambat Peserta Didik Mengikuti Pembelajaran Senam Lantai. *Jurnal Penjakora*, 10(1), 10-21.
- Baro'ah, S. (2020). Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1063-1073.
- Chairiyah, A., & Wijayanti, O. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru pada Mata Pelajaran SBdP di SD Kecamatan Kembaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5(2), 114-123.
- Chan. (2005). Pentingnya Perkembangan Bakat Siswa Melalui Seni Rupa Dan Penguasaan Seni Rupa Bagi Guru Dalam Pembelajaran Seni Di Sekolah Dasar. 7, 313-320.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: SAGE.
- Desyandri, D., & Maulani, P. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 58-67.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 58.
- Amal, A. (2021). Pengaruh Keterampilan Origami dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Pada TK Sulawesi Kota Makassar. In *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2021 "Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19"* (pp. 1217-1225). Universitas Negeri Makassar.
- Hikmah, M. (2020). Makna kurikulum dalam perspektif Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan pemikiran*. 15(1), 456-463. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107576>
- Kurniawati. (2012). Empirical study on primary school teachers' attitudes towards inclusive education in Jakarta, Indonesia. *Social and Behavioral Science*, 1430-1436
- Meilianti, N., Jumiaty, J., & Arifa, T. R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Bunga Norma Berbasis Kurikulum Merdeka Untuk Menumbuhkan Kreativitas



Peserta Didik Di Sdit Robbani Banjarbaru. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(2), 709-715.

- Moleong, L. (2005). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Murkatik. (2020). The Influence of Professional and Pedagogic Competence on Teacher's Performance. *Journal of Social Work and Science Education*, 1(1), 58-69. Retrieved from
- Nur Azisa , (2023) Pemanfaatan Bahan Alam Lingkungan sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia* (1,2) DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4606.
- Saloviita, T. (2015). Measuring preservice teachers' attitudes towards inclusive education: Psychometric properties of the TAIS scale. *Teaching and Teacher Education* , 66-72.
- Sari & Zainil, (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Penyajian Data di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 11. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.105177>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D
- Sugiyono. (2020) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Suratno. (2009). Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Nomor 12, Oktober 2009.
- Syamsul Bahri. (2011). Faktor yang mempengaruhi Kinerja Guru SD di Dataran Tinggimonco Gowa. *Jurnal Medtek*, Vol 3, No 2
- Yeyen Afista, A. P. (2020). Analisis Kesiapan Guru Pai Dalam Menyongsong Kebijakan Merdeka Belajar (Studi Kasus Di Mtsn 9 Madiun. *Journal of Education and Management Studies* Vol. 3, No. 6, Desember 2020, 53-60.
- Yulia, M., Desyandri., Farida, M., (2023) Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar: Strategi Dan Praktek Terbaik. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 9(2), 2614-7220

