

Optimalisasi Peran Guru dalam Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Seni Budaya

Khoirul Minarti^{1*}, Novi Nitya Santi², Abdul Aziz Hunaifi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nisantara PGRI Kediri, Jl. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kota Kediri
E-mail: khoirulminarti25@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2137>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 02 August 2025

Revised: 08 August 2025

Accepted: 15 August 2025

Kata Kunci:

Peran Guru, Pendidikan Seni Budaya, Kreativitas, Pembelajaran Berbasis Proyek, Sekolah Dasar.

Keywords:

Teacher Role, Art And Culture Education, Creativity, Project-Based Learning, Primary School.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran seni budaya di SDN Gedangsewu 1 Pare. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan inovator dengan menerapkan strategi pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek. Strategi tersebut meliputi penggunaan bahan daur ulang, integrasi dengan mata pelajaran lain, serta mendorong ekspresi siswa. Meskipun terdapat keterbatasan sarana dan pelatihan, guru mampu mengatasi tantangan melalui kreativitas dan kolaborasi dengan orang tua. Pembelajaran seni budaya memberikan dampak positif terhadap orisinalitas, fleksibilitas, dan keberanian siswa dalam berekspresi. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pendidikan dengan menekankan pentingnya peran guru dan pembelajaran kontekstual dalam menumbuhkan kreativitas. Temuan ini diharapkan menjadi acuan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang lingkungan belajar yang inklusif dan kreatif di pendidikan dasar..

This study aims to analyze the role of teachers in enhancing students' creativity through art and culture learning at SDN Gedangsewu 1 Pare. Using a qualitative approach with a case study design, data were collected through in-depth interviews, participatory observations, and documentation. The findings show that teachers act as facilitators, motivators, and innovators by applying contextual and project-based learning strategies. These approaches include the use of recycled materials, integration with other subjects, and encouragement of student expression. Despite limited facilities and training, teachers overcame challenges through creativity and collaboration with parents. Art learning positively influenced students' originality, flexibility, and self-expression. This research contributes to the development of educational practices by emphasizing the importance of teacher roles and contextualized learning in fostering creativity. The findings are expected to serve as a reference for educators and policymakers in designing inclusive and creative learning environments in primary education.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.



How to Cite: Khoirul Minarti, et al (2025). Optimalisasi Peran Guru dalam Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Seni Budaya, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2137>

PENDAHULUAN

Pendekatan pembelajaran yang mampu memaksimalkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa diperlukan dalam pendidikan di abad ke-21. Kreativitas adalah komponen penting dalam pengembangan potensi tersebut. Salah satu keterampilan penting yang sangat berguna dalam bidang seni adalah kreatifitas. Ini membantu Anda berpikir luas, menyelesaikan masalah sulit, dan

menghasilkan inovasi. Oleh karena itu, proses pendidikan yang relevan dan bermakna harus digunakan untuk menumbuhkan kreativitas sejak usia dini.

Pendidikan seni budaya sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar (SD). Siswa memiliki kesempatan untuk berekspresi dan memanfaatkan kemampuan estetis dan imajinatif mereka melalui aktivitas seperti menggambar, menari, bermain musik, dan membuat kerajinan tangan. Pembelajaran seni budaya tidak hanya berfungsi sebagai hiburan; itu juga membantu orang belajar nilai-nilai budaya, merasa lebih dekat dengan orang lain, dan menjadi lebih percaya diri.

Sayangnya, banyak masalah struktural dan kultural terus muncul dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. Data Kemendikbudristek (2023) menunjukkan bahwa lebih dari 60% sekolah dasar di Indonesia tidak memiliki fasilitas pembelajaran seni yang memadai. Selain itu, hanya segelintir pendidik seni budaya yang telah mendapatkan pelatihan khusus dalam metode pembelajaran kreatif. Akibatnya, proses belajar biasanya dilakukan dengan cara yang konvensional dan kurang mendorong kreativitas siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh PGRI (2024), partisipasi orang tua dalam kegiatan seni anak-anak masih rendah, hanya sekitar 30%. Kurangnya partisipasi orang tua menyebabkan kurangnya dukungan psikososial bagi siswa untuk menyampaikan potensi seni mereka. Dalam situasi seperti ini, peran guru menjadi semakin penting, tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai penganjur dan inspirator untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik.

Banyak penelitian telah mendiskusikan peran guru dalam pembelajaran seni budaya. Menurut Diarti (2020), guru memiliki peran penting dalam mengidentifikasi dan mengembangkan bakat siswa melalui pembelajaran interaktif. Studi Sabila (2023) menunjukkan bahwa hal-hal yang menghibur, seperti memberikan hadiah dan pujian, dapat meningkatkan keinginan untuk belajar. Namun, penelitian tersebut tidak mempelajari secara mendalam hubungan antara pendekatan pembelajaran guru dan peningkatan kreativitas siswa, lebih fokus pada motivasi.

Sementara itu, Ananda (2023) menekankan bahwa guru harus memiliki kompetensi profesional untuk membuat pembelajaran inovatif. Ia menekankan bahwa untuk memaksimalkan pembelajaran seni, penguasaan teknologi dan manajemen kelas yang baik diperlukan. Namun, penelitian tersebut belum memberikan bukti praktis dari praktik di lapangan karena masih bersifat konseptual. Selain itu, faktor kolaborasi sekolah dan komunitas dalam mendorong kreativitas siswa belum dibahas dalam penelitian sebelumnya..

Kajian yang lebih mendalam dan kontekstual diperlukan berdasarkan kesalahan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya membahas peran guru secara keseluruhan; itu juga melihat strategi spesifik yang digunakan guru untuk mengajar seni budaya dan bagaimana hal itu berdampak pada kreativitas siswa. Penelitian ini menggambarkan dinamika pembelajaran seni budaya di sekolah dasar negeri dengan sumber daya terbatas dengan menggunakan SDN Gedangsewu 1 Pare sebagai lokasi studi kasus.

SDN Gedangsewu 1 Pare dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik khusus yang memungkinkan guru, sekolah, dan orang tua bekerja sama untuk mendukung pembelajaran seni. Sekolah ini juga menggunakan kurikulum merdeka, yang memungkinkan guru membuat model pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal dan karakteristik siswa. Ini memberi mereka kesempatan untuk melihat sejauh mana kurikulum baru ini dapat mendukung kreativitas siswa.

Strategi pembelajaran berbasis proyek dan pendekatan kontekstual digunakan dalam penelitian ini, yang menjadikannya unik. Memang, penelitian sebelumnya jarang menggunakan metode ini untuk menumbuhkan kreativitas siswa melalui pengalaman langsung dan kerja sama. Selain itu, inovasi yang diangkat dalam studi ini mencakup pendekatan berbasis inklusi dan penggunaan bahan daur ulang dalam proses belajar.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dalam pembangunan teori dan praktik pendidikan seni budaya di Indonesia. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah literatur tentang peran guru dalam pembelajaran berbasis kreativitas. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi guru dan pemangku kebijakan dalam merancang program pelatihan guru seni budaya dan membuat kebijakan yang berbasis bukti.

Selain itu, penelitian ini membantu guru memahami masalah yang mereka hadapi saat mengajar seni, seperti keterbatasan sarana, keterbatasan waktu, dan pandangan masyarakat yang terus menempatkan seni sebagai pelajaran sekunder. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran

menyeluruh tentang lingkungan pembelajaran seni budaya di sekolah dasar dengan meminta pendapat guru, siswa, dan kepala sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan dan mengevaluasi strategi pembelajaran seni budaya yang digunakan oleh guru serta menganalisis bagaimana strategi-strategi ini berdampak pada peningkatan kreativitas siswa di SDN Gedangsewu 1 Pare. Penelitian ini juga bertujuan untuk menggambarkan peran guru secara keseluruhan dalam menciptakan, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran seni budaya yang inovatif dan inklusif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena dinilai mampu menggali secara mendalam dinamika yang terjadi dalam konteks pembelajaran seni budaya di SDN Gedangsewu 1 Pare, khususnya terkait dengan peran guru dalam meningkatkan kreativitas siswa. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami makna, perilaku, dan persepsi subjek dalam lingkungan alaminya. Sementara itu, studi kasus dipilih untuk mengeksplorasi secara intensif fenomena spesifik di satu lokasi tertentu, sehingga memberikan pemahaman yang holistik dan kontekstual (Yin, 2018).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Gedangsewu 1 Pare, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa sekolah ini telah menjalankan pembelajaran seni budaya dengan pendekatan Kurikulum Merdeka. Penelitian berlangsung selama enam bulan, mulai dari Agustus hingga Januari.

Sumber Data dan Subjek Penelitian

Sumber data terdiri dari data primer dan sekunder.

1. **Data primer** diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran seni budaya.
2. **Data sekunder** meliputi dokumen RPP, kurikulum, serta hasil karya siswa.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru seni budaya, siswa kelas IV–VI, kepala sekolah, dan beberapa orang tua siswa. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *snowball sampling*, dengan kriteria: guru yang aktif mengajar seni budaya, siswa yang terlibat dalam kegiatan seni, serta pihak yang memahami konteks pembelajaran seni budaya di sekolah.

Teknik Pengumpulan Data

Tiga teknik utama digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

Observasi Partisipatif

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran seni budaya di kelas. Fokus observasi meliputi metode yang digunakan guru, interaksi guru dan siswa, penggunaan media, serta respons siswa dalam kegiatan seni.

Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru, kepala sekolah, siswa, dan orang tua. Tujuannya adalah menggali pemahaman mendalam mengenai strategi pembelajaran, tantangan yang dihadapi guru, dan dampak pembelajaran terhadap kreativitas siswa.

Studi Dokumentasi

Dokumen yang dikaji antara lain rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), portofolio karya seni siswa, dan foto-foto kegiatan pembelajaran. Studi dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat data dari observasi dan wawancara.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2014) yang mencakup empat langkah:

1. **Pengumpulan Data** – dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.
2. **Reduksi Data** – penyaringan dan pemilahan data relevan sesuai fokus penelitian.
3. **Penyajian Data** – disusun dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis.
4. **Penarikan Kesimpulan** – dilakukan melalui interpretasi mendalam terhadap pola dan tema yang muncul dari data.

Uji Keabsahan Data

Untuk menjamin validitas data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Selain itu, dilakukan proses member check kepada informan untuk mengonfirmasi keakuratan data dan interpretasi peneliti. Konsultasi dengan ahli pendidikan seni juga dilakukan untuk menguji kredibilitas dan interpretasi data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi peran guru dalam pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa di SDN Gedangsewu 1 Pare. Penelitian ini dilakukan melalui observasi kelas, wawancara mendalam dengan guru, kepala sekolah, dan siswa, dan pemeriksaan dokumentasi pembelajaran. Empat hasil utama ditemukan dari data yang dikumpulkan:

Peran Pendidik dalam Pembelajaran Seni Budaya

Guru di SDN Gedangsewu 1 Pare melakukan banyak hal, seperti membantu, mendorong, menilai, dan menciptakan. Sebagai fasilitator, guru tidak hanya mengajar siswa tetapi juga membuat lingkungan yang memungkinkan siswa berekspresi secara kreatif. Guru tidak hanya memberi siswa bahan-bahan dasar seperti kertas, krayon, dan bahan daur ulang, tetapi mereka juga memberi mereka kebebasan untuk membuat karya seni visual, pertunjukan tari, dan komposisi musik.

Guru juga membantu siswa dengan memberikan pujian, penghargaan, dan dukungan lisan untuk pekerjaan mereka. Siswa yang sebelumnya pemalu dan kurang percaya diri menjadi lebih berani untuk menunjukkan pekerjaan mereka di depan kelas. Sebagai evaluator, guru menggunakan pendekatan penilaian autentik yang menilai proses berpikir dan kolaborasi serta produk akhir.

Metode Pembelajaran Seni Budaya

Pendekatan pembelajaran tematik dan berbasis proyek digunakan oleh guru. Pembelajaran tidak hanya mempelajari teknik, tetapi juga mempelajari konsep dan kreativitas. Misalnya, guru dapat meminta siswa membuat seni dengan menggunakan barang bekas, membuat tarian daerah dengan mengubah gerakan, atau membuat cerita rakyat dalam bentuk drama mini.

Integrasi lintas mata pelajaran juga digunakan. Misalnya, menghubungkan seni budaya dengan bahasa (menulis puisi dan dibacakan dalam pertunjukan) atau IPA (menggunakan bahan alam untuk melukis). Ini meningkatkan nilai konteks dan membantu siswa memahami hubungan antarilmu.

Tantangan Guru untuk Melaksanakan Pembelajaran Seni Budaya

Guru menghadapi beberapa tantangan, termasuk keterbatasan sarana dan prasarana. Ini termasuk ruang yang tidak tersedia untuk praktik seni khusus, kurangnya instrumen musik modern, dan jumlah bahan seni yang terbatas. Selain itu, guru tidak menerima pelatihan rutin tentang cara mengajar seni dengan inovasi. Orang tua yang menganggap pembelajaran seni lebih penting daripada pelajaran akademik seperti matematika dan bahasa Indonesia juga merupakan faktor eksternal.

Namun, guru mampu mengatasi beberapa masalah dengan berinovasi. Mengubah perkusi alat musik mahal dengan bahan alternatif seperti galon atau botol bekas adalah contohnya. Selain itu, guru mendorong siswa untuk mengambil inspirasi dari lingkungan sekitar mereka; mereka dapat melukis pemandangan sekolah atau membuat kerajinan tangan dari daun-daunan.

Bagaimana Pembelajaran Seni Budaya Mempengaruhi Kreativitas Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya membantu siswa menjadi lebih kreatif. Siswa menunjukkan keberanian dalam menyuarakan pendapat mereka, menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, dan menjadi lebih ekspresif. Beberapa siswa menunjukkan keinginan untuk membuat karya tanpa instruksi, dan yang lain bekerja pada proyek seni secara mandiri di rumah.

Hasil observasi diperkuat dengan wawancara dengan siswa. Karena menyenangkan, membebaskan, dan memberikan ruang untuk berekspresi, banyak siswa mengatakan bahwa pelajaran seni budaya adalah pelajaran yang paling mereka tunggu. Variasi motif gambar, improvisasi gerakan tari, dan mengadaptasi cerita menjadi pertunjukan drama adalah beberapa contoh kreatifitas siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru sangat penting dalam membantu siswa menjadi kreatif melalui pembelajaran seni budaya. Hasil ini sejalan dengan teori Vygotsky (2018) tentang "*scaffolding*", yang menyatakan bahwa guru bertanggung jawab untuk membimbing siswa menuju zona perkembangan terdekat (ZPD). Guru yang baik dapat mengidentifikasi potensi setiap siswa dan

memberikan dukungan yang diperlukan untuk mendorong kreativitas mereka. Pembelajaran berbasis proyek telah terbukti mampu mendorong pemikiran divergen siswa.

Kegiatan proyek, menurut Torrance (2016), memungkinkan siswa membuat solusi inovatif dan menggabungkan berbagai konsep. Proyek seperti membuat karya seni dengan barang bekas atau membuat pertunjukan seni kolaboratif telah menunjukkan bahwa mereka dapat merangsang kreativitas siswa dalam pembelajaran seni. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dari segi tantangan, keterbatasan fasilitas dan kurangnya pelatihan guru bukanlah penghalang utama bagi guru untuk berinovasi. Mengatasi tantangan tersebut telah dibantu oleh pendekatan inovatif seperti penggunaan bahan lokal, penggunaan alat sederhana, dan pendekatan partisipatif dengan melibatkan orang tua dan masyarakat.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilni Diarti (2020) dan Roudhotus Sabila (2023), yang menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam membuat lingkungan belajar yang kreatif. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan betapa pentingnya bekerja sama lintas sektor (sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat) untuk mendukung pembelajaran seni yang berhasil dan bermakna. Strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kreatifitas siswa selain dari bakat bawaan. Amabile (2017) menyatakan bahwa motivasi intrinsik, dukungan lingkungan, dan struktur pembelajaran yang terbuka adalah komponen penting dalam pengembangan kreativitas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni budaya di SDN Gedangsewu 1 Pare dipengaruhi secara signifikan oleh peran guru. Terbukti bahwa pembelajaran seni budaya yang dilakukan secara ekspresif, secara kontekstual, dan dengan bekerja sama dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan kemampuan untuk berpikir kreatif, adaptif, dan produktif. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya seni budaya dalam kurikulum pendidikan dasar untuk menyiapkan generasi yang kreatif, adaptif, dan berbudaya.

SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa peran guru dalam pembelajaran seni budaya sangat krusial dalam menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Melalui strategi pembelajaran berbasis proyek, pendekatan kontekstual, dan integrasi lintas mata pelajaran, guru tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga fasilitator, motivator, dan inovator dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi ide, keberanian berekspresi, dan kolaborasi.

Temuan ini memberikan kontribusi ilmiah dalam penguatan teori Vygotsky tentang scaffolding dan memperluas penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam konteks seni budaya di pendidikan dasar. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya kolaborasi antara guru, sekolah, dan orang tua sebagai satu ekosistem pendidikan yang saling mendukung, terutama di lingkungan dengan keterbatasan sarana.

Secara praktis, hasil penelitian ini menjadi referensi penting bagi pengembangan pelatihan guru seni budaya yang berbasis kreativitas, serta kebijakan pendidikan yang mendorong pembelajaran seni sebagai instrumen pembentukan karakter dan inovasi. Model pembelajaran yang ditemukan juga dapat diadaptasi untuk diterapkan di sekolah lain dengan konteks serupa.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan dilakukan eksperimen longitudinal untuk menelusuri dampak jangka panjang dari pembelajaran seni berbasis proyek terhadap aspek kognitif, sosial, dan emosional siswa. Selain itu, eksperimen lanjutan dapat diarahkan pada integrasi teknologi digital dalam pembelajaran seni budaya serta peningkatan kapasitas guru melalui program pengembangan profesional berkelanjutan berbasis komunitas praktik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian sekaligus penyusunan dan penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Amabile, T. M. (2017). *Creativity in Context: Update to the Social Psychology of Creativity*. Boulder, CO: Westview Press.
- Ananda, R. (2023). Peran Kompetensi Profesional Guru dalam Pembelajaran Seni yang Inovatif. *Jurnal Pendidikan Kreatif dan Inovatif*, 8(2), 45–55.

- Diarti, I. (2020). Peran Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 12(1), 21–30.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan Nasional Fasilitas Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Pendidikan.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- PGRI. (2024). *Laporan Survei Keterlibatan Orang Tua dalam Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar*. Jakarta: Persatuan Guru Republik Indonesia.
- Roudhotus, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 88–95.
- Sabila, R. (2023). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Seni Budaya Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 112–123.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.
- Torrance, E. P. (2016). *Torrance Tests of Creative Thinking: Technical Manual and Scoring Guide*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- Vygotsky, L. S. (2018). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. (Edisi Terjemahan Indonesia).
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.