

STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI SD 2 PANJUNAN

Syeh Priyadi¹, Muhammad Ilyas Fitriani², Wasis Wijayanto³

Universitas Muria Kudus^{1,2,3}

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat e-mail : 202233228@umk.ac.id², 202233255@umk.ac.id³,
wasis.wijayanto@umk.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to determine teachers' strategies in developing fine arts learning towards student creativity at SD N 2 PANJUNAN KUDUS. Developing artistic creativity in children is an important aspect of overall education. Artistic creativity plays a vital role in children's development, helping them to express themselves, develop their imagination and strengthen their cognitive and motor skills. This research analyzes several strategies that can be used to stimulate children's artistic skills as well as the stages or syntax of PJBL learning according to The George Lucas Education Foundation, namely: 1. Determining basic questions 2. Developing a project plan 3. Developing a schedule 4. Monitoring students and project progress 5. Evaluation of results 6. Evaluation of experiences with this theory resulting in strategies used to help develop artistic creativity in students, namely by 1) play approach 2) project-based approach 3) sensory approach 4) modeling approach 5) integrated approach 6) open approach 7) reflective approach. With this approach strategy, it is hoped that it will be able to overcome problems at SD N 2 PANJUNAN regarding 1) lack of student knowledge, inappropriate curriculum. 2) limited learning time. 3) lack of support from parents to educate their children. And can develop their talents in arts and culture and crafts (SBDP).

Keywords: Teacher Strategy, PJBL Learning, Student Creativity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa di SD N 2 PANJUNAN KUDUS. Pengembangan kreativitas seni pada anak merupakan aspek penting yang ada pada pendidikan secara menyeluruh. Kreativitas seni memainkan peran vital dalam perkembangan anak, membantu mereka untuk mengekspresikan diri, mengembangkan imajinasi, dan memperkuat keterampilan kognitif serta motorik mereka. Penelitian ini menganalisis beberapa strategi yang bisa digunakan dalam menstimulasi ketrampilan seni anak serta tahapan-tahapan atau sintak pembelajaran PJBL menurut The George Lucas Education Foundation yaitu: 1. Penentuan pertanyaan mendasar 2. Menyusun perencanaan proyek 3. Menyusun jadwal 4. Memantau siswa dan kemajuan proyek 5. Penilaian hasil 6. Evaluasi Pengalaman dengan adanya teori tersebut menghasilkan Strategi-Strategi yang digunakan untuk membantu mengembangan kreativitas seni pada siswa yaitu dengan 1) pendekatan bermain 2) pendekatan berbasis proyek 3) pendekatan sensorik 4) pendekatan pemodelan 5) pendekatan terintegrasi 6) pendekatan terbuka 7) pendekatan reflektif. Dengan strategi pendekata tersebut, diharapkan mampu mengatasi permasalahan di SD N 2 PANJUNAN mengenai 1)minimnya

pengetahuan siswa, kurikulum yang tidak sesuai. 2) waktu pembelajaran yang terbatas. 3) kurangnya dukungan dari orang tua untuk mendidik anaknya. Serta dapat mengembangkan bakat mereka dalam seni budaya dan prakarya (SBDP).

Kata kunci : Strategi guru, Pembelajaran PJBL, Kreativitas Siswa

A. Pendahuluan

Pembelajaran seni rupa adalah jenis seni yang memanfaatkan elemen yang dapat dilihat seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, isi, ruang, dan cahaya. Fauzi et al.(2019). dengan pembelajaran seni rupa siswa dapat berkarya seni dengan berekspresi menuangkan idenya menggunakan berbagai media seperti menggambar, melukis, membatik dan yang lain sebagainya (Setyawan et al., 2022) Pembelajaran untuk menunjang pembelajaran seni rupa perlu adanya Pendidikan yang sesuai dengan kurikulum yang memadai. pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu.(Ujud et al., 2023).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, pendidikan adalah "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat." Semua komponen pendidikan sangat penting, termasuk peran pendidik. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, pendidik harus memahami kebutuhan dan kondisi siswa selama proses pembelajaran. Pendidik yang kreatif dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dengan mengetahui perkembangan, kebutuhan, dan kondisi siswa mereka. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa siswa memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, sangat penting untuk menekankan kemampuan berpikir kreatif di sekolah dasar.(Hasani et al., 2024).

Proses pembelajaran yaitu merumuskan tujuan pembelajaran agar guru lebih muda dalam penyampaian pembelajaran. Menurut Bloom (1964), ada tiga aspek penting yang dapat dijadikan rujukan dalam merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan

aspek psikomotor. dalam proses pembelajaran juga diperlukanya kurikulum agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Oleh karena itu, kurikulum digunakan sebagai panduan bagi guru dan tenaga kependidikan tentang cara melakukan pembelajaran. Dengan terus memperbarui dan mengembangkan kurikulum institusi pendidikan, tujuanya adalah untuk mencapai kualifikasi yang dibutuhkan. Akibatnya, penyempurnaan kurikulum merdeka dibandingkan dengan kurikulum 2013 adalah tindakan yang tepat untuk menyelesaikan masalah ini. Kurikulum independen yang dimaksudkan untuk memungkinkan individu untuk belajar secara mandiri (Iraqi et al., 2023)

Berdasarkan wawancara dengan bu syarifah afsanti S.Pd sebagai guru kelas 6, beliau menyampaikan untuk meningkatkan minat siswa dalam seni budaya diperlukanya strategi pembelajaran yang efektif dengan menekankan pada metode pembelajaran praktek langsung, seperti pembelajaran “Berbasis Proyek”. Strategi pembelajaran ini meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari hal-hal baru seperti membuat

kerajinan tangan, menggambar atau melukis sesuai imajinasi, membuat desain sederhana, pembelajaran kesenian bermain gamelang, praktek menari dan sejenisnya. Penelitian ini bertujuan mengetahui apa saja yang menjadi masalah dalam mengembangkan strategi pembelajaran seperti minimnya pengetahuan siswa, kurikulum yang tidak sesuai, waktu pembelajaran yang terbatas, dan kurangnya dukungan dari orang tua untuk mendidik anaknya. Menurut (Widiyawati & Suryana, 2024) tantangan yang muncul dalam mengembangkan ketrampilan seni pada anak usia dini adalah dimana kurikulum hanya terfokus pada pengetahuan akademis, kebutuhan akan evaluasi yang terstandarisasi, dan keterbatasan waktu dan sumber daya sering kali menjadi hambatan dalam menstimulasi perkembangan usia untuk mengeksplorasi kreativitas mereka.

Penelitian sebelumnya oleh (Hasani et al., 2024) yang berjudul Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Metode PjBL pada Pembelajaran SBDP Kelas 1 MI Muhammadiyah. Menjelaskan bahwa untuk meningkatkan kreativitas

pembelajaran siswa perlu adanya pendekatan berbasis masalah dengan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. (Mareza, 2017) menjelaskan strategi guru untuk meningkatkan kemampuan anak berkebutuhan khusus melalui Pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan kegiatan apresiasi dan kreasi seni. Sedangkan (Kumalasari & Barriyah, 2024) dalam artikelnya yang berjudul "Strategi Diferensiasi dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas 1 Melalui Seni Rupa". Tujuan dari penulisan ini adalah menganalisis terkait strategi diferensiasi dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas 1 melalui seni rupa. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan strategi yang hampir sama dengan penelitian sebelumnya yaitu *Problem Based Learning*. Dalam penelitian ini lebih menekankan bagaimana cara meningkatkan kreatifitas anak dalam seni budaya termasuk seni rupa.

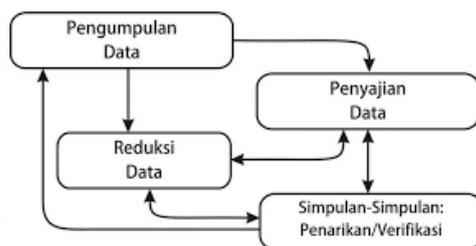
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang menjadi masalah dalam mengembangkan strategi pembelajaran seperti: 1) minimnya pengetahuan siswa, kurikulum yang tidak sesuai. 2) waktu pembelajaran yang terbatas.

3) kurangnya dukungan dari orang tua untuk mendidik anaknya. Hal tersebut menjadikan minimnya pengetahuan siswa akan mengetahui hal-hal baru, sehingga berdampak pada proses belajar siswa yang dapat mempengaruhi nilai akademik. pada pembelajaran seni budaya ini banyak siswa yang tidak bisa membuat kerajinan dari tangan, menggambar atau melukis sesuai imajinasi, membuat desain sederhana, pembelajaran kesenian bermain gamelang, praktek menari. Dengan strategi pembelajaran berbasisi proyek dengan metode pembelajaran PJBL diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dialami siswa di SD 2 PANJUNAN dalam mengembangkan kemampuan seni rupa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan diskriptif. Metode deskriptif kualitatif adalah suatu metode yang mencari fakta tentang status kelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran, atau peristiwa saat ini dengan interpretasi yang tepat (Sedarmayanti, dkk,

2002:33). Pendekatan deskriptif kualitatif ini bertujuan mengkaji dan mengklarifikasi mengenai adanya suatu fenomena yang terjadi di dalam masyarakat. Suatu fenomena atau kenyataan di masyarakat yang mengungkapkan jika dengan adanya metode deskriptif kualitatif bisa dijadikan prosedur untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti. Berikut merupakan struktur penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif:



Gambar 01 struktur penititan kualitatif deskriptif

Ketiga komponen analisis data bekerja sama secara sistematis, yang menghasilkan aktivitas analisis data, antara lain: 1) Reduksi data: merupakan metode yang digunakan peneliti saat melakukan analisis untuk memperjelas, mempersingkat, membuat fokus, menghilangkan hal-hal yang tidak penting, dan mengatur data sehingga mereka dapat menarik kesimpulan atau memperoleh pokok temuan. 2) Penyajian data (data yang ditunjukkan): merupakan gambaran keseluruhan data yang jelas yang akan memungkinkan sebuah

kesimpulan yang mudah dipahami dan dipahami pada akhirnya. 3) Penarikan kesimpulan (drawing conclusion): merupakan pengecekan keakuratan dan validitas penelitian yang telah Anda lakukan, dengan didukung oleh bukti yang konsisten dan valid, sehingga dapat membuat kesimpulan yang lebih kredibel. teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara secara langsung dengan bu syarifah afsanti S.Pd sebagai guru kelas 6. Pada penelitian ini akan menjelaskan strategi-strategi apa saja yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni budaya di SD 2 PANJUNAN dan apa saja yang menjadi penghambat dalam mengembangkan kreatifitas siswa dalam berpikir. Dengan model pembelajaran Pjbl diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pengembangan kreatifitas siswa pada pembelajaran seni budaya di Sd 2 PANJUNAN.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pada era modern saat ini, peran pendidik dan guru harus semakin dioptimalkan. guru diharapkan kreatif, inovatif, produktif, dan mandiri dalam mendidik siswanya dalam mengembangkan kreativitas

kesenian. Mereka juga diharapkan mampu menggunakan kemajuan teknologi saat ini dalam proses pembelajaran untuk membuat lingkungan belajar yang menarik, inovatif, dan tidak membosankan. Hal ini juga membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mencapai potensinya, seperti menggunakan media pembelajaran yang lebih mudah bagi mereka untuk memahami pelajaran. metode pembelajaran ini dalam pendidikan seni rupa berarti proses pembelajaran yang memungkinkan siswa menghayati dan merasakan bagaimana mendapatkan pengetahuan tentang seni rupa.(Hasani et al., 2024).

Model Pembelajaran PJBL

Pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran yang melibatkan proyek dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengerjakan proyek secara individual atau dalam kelompok dan menyelesaikannya dalam jangka waktu tertentu dengan bekerja sama, menghasilkan sebuah produk yang kemudian ditampilkan dan dipresentasikan.(Hartono & Asiyah, 2018).Model PBL memiliki beberapa jenis-jenis yang dikembangkan oleh beberapa ahli. Dalam hal ini ada 3 ahli yaitu The George Lucas Education

Foundation, Doppelt dan LaboyRush. Berikut ini akan dijelaskan tahapan-tahapan atau sintak pembelajaran PJBL menurut The George Lucas Education Foundation yaitu sebagai berikut:

1. Penentuan pertanyaan mendasar (start with essential question)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada siswa untuk melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan-pertanyaan ini disusun dengan topik yang sesuai dengan dunia nyata dan dimulai dengan penyelidikan mendalam. Pertanyaan-pertanyaan ini kiranya tidak mudah dijawab dalam satu waktu dan dapat mendorong siswa untuk membuat proyek. Pertanyaan jenis ini biasanya terbuka (divergen), provokatif, menantang, dan membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Mereka juga terkait dengan kehidupan siswa. Guru berusaha untuk memastikan bahwa materi yang diajarkan menarik bagi siswa.

2. Menyusun perencanaan proyek (design project)

Diharapkan siswa akan merasakan "memiliki" proyek karena perencanaan dilakukan secara kolaboratif oleh guru dan siswa.

Perencanaan ini mencakup aturan main, kegiatan yang dapat membantu menjawab pertanyaan penting, cara menggabungkan berbagai materi yang mungkin, dan informasi tentang bahan dan alat yang dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan proyek.

3. Menyusun jadwal (create schedule)

Untuk menyelesaikan proyek guru dan siswa harus bekerja sama. Pada titik ini, tugas-tugas berikut harus dilakukan oleh siswa: (1) membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, (2) menentukan tanggal akhir proyek, (3) mendorong siswa untuk membuat rencana baru, (4) memberikan bimbingan dan petunjuk kepada siswa ketika mereka membuat rencana yang tidak terkait dengan proyek, dan (5) meminta siswa untuk memberikan penjelasan (alasan) tentang alasan mereka untuk memilih waktu. Agar guru dapat melacak kemajuan belajar dan menyelesaikan proyek di luar kelas, jadwal yang telah disepakati harus disetujui bersama.

4. Memantau siswa dan kemajuan proyek (monitoring the students and progress of project)

Selama proyek berlangsung, guru bertanggung jawab untuk memantau kegiatan siswa. Pemantauan dilakukan dengan memungkinkan

siswa berpartisipasi dalam setiap proses. Dengan kata lain, guru bertindak sebagai mentor untuk kegiatan siswa. Rubrik yang dapat merekam semua kegiatan penting dibuat untuk mempermudah pemantauan.

5. Penilaian hasil (assess the outcome)

Penilaian digunakan untuk membantu guru mengukur ketercapaian standar kompetensi, mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, dan membantu mereka membuat rencana pembelajaran yang lebih baik untuk siswa mereka.

6. Evaluasi Pengalaman (evaluation the experience)

Saat proses pembelajaran selesai, guru dan siswa melakukan refleksi tentang kegiatan dan hasil proyek yang telah dilakukan. Refleksi ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman mereka saat menyelesaikan proyek. Guru dan siswa juga berkolaborasi untuk membangun diskusi tentang perbaikan atau evaluasi kinerja siswa selama proses pembelajaran. Pada akhirnya, ditemukan temuan baru atau

pertanyaan baru untuk menyelesaikan masalah yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Strategi Guru

Dalam wawancara dengan bu syarifah afsanti S.Pd sebagai guru kelas 6, beliau lebih memilih pembelajaran berbasis proyek. tidak hanya memberikan pengalaman belajar bagi siswa, tetapi membantu siswa mengembangkan ketrampilan dalam kegiatan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa. Berikut adalah beberapa metode yang dapat membantu dalam strategi pengembangan potensi kreativitas seni pada:

1. Pendekatan Bermain: anak-anak usia dini adalah masa-masanya untuk bermain. selain pemahaman tentang materi bermain sangatlah penting untuk meningkatkan kecerdasan saraf motorik yang dapat memicu meningkatkan kecerdasan mengingat. Seperti melukis dengan cat air, krayon, pensil warna, dan media lainnya dapat mendorong kreativitas mereka. Biarkan mereka bereksplorasi tanpa batasan yang ketat dan dorong mereka untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang unik.

2. Pendekatan Berbasis Proyek: Proyek seni yang menantang dan berfokus pada minat anak dapat meningkatkan kreativitas mereka. Misalnya, membuat seni yang berasal dari alam, seperti melukis dari daun kering atau membuat patung dari bahan alami.

3. Pendekatan Sensorik: Anak-anak dapat menggunakan pengalaman indra mereka untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Pengalaman seperti menggambar dengan jari, merasakan tekstur berbagai bahan, atau mendengarkan musik adalah beberapa contoh pengalaman sensorik.

4. Pendekatan Pemodelan: Guru atau orang dewasa dapat bertindak sebagai contoh dalam mengembangkan kreativitas seni anak-anak. Anak-anak dapat terinspirasi untuk mencoba hal-hal baru dengan menunjukkan teknik dan karya seni tertentu..

5. Pendekatan Terintegrasi: Menggabungkan seni ke dalam kurikulum yang lebih luas, seperti matematika atau sains, sehingga anak-anak dapat mengembangkan keterampilan ekspresif dan kreatif mereka sambil memperoleh pemahaman tentang konsep akademik.

.6. Pendekatan Terbuka: Hindari memberikan arahan yang terlalu ketat atau hasil yang diharapkan. Biarkan anak-anak membuat karya seni mereka sendiri tanpa khawatir gagal atau menerima penilaian yang buruk.

.7. Pendekatan Kolaboratif: Mendorong anak-anak untuk bekerja sama dalam proyek seni bersama, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain dapat meningkatkan kreativitas mereka.

8. Pendekatan Reflektif: Beri anak-anak waktu untuk mempertimbangkan karya seni mereka sendiri. Selain itu, bertanya kepada anak-anak apa yang mereka rasakan atau pikirkan tentang karya mereka sendiri dapat membantu mereka mempelajari lebih banyak tentang proses kreatif.

C. Kreatifitas Siswa

(Muqodas, 2015) Kreatifitas adalah sifat keberanian yang membuat seseorang menjadi apa yang mereka ingin menjadi. Setiap upaya kreatif membuat orang merasa ada hubungan yang baik dengan orang lain. Sedangkan kreatifitas siswa merupakan kemampuansiswa yang harus dilatih untuk membedakan konsep-konsep, ketelitian dalam memecahkan masalah, dan kecepatan untuk mengingat kembali pelajaran yang berkaitan dengan

masalah. (Muqodas, 2015). Ada dua jenis kreativitas: kecenderungan kognitif (apritude) dan kecenderungan sikap atau perasaan atau non-kognitif (non-aptitude). Merujuk pada Munandar (1992) untuk penelitian lebih lanjut, karakteristik kreativitas kognitif (kemampuan) dan non-kognitif.

Ada beberapa karakteristik yang terkait dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (aptitude) yaitu: A)Keterampilan berpikir lancar, B)Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, C)Keterampilan berpikir orisional, D)Keterampilan memerinci atau mengelaborasi,E) Keterampilan menilai. sedangkan, karakteristik yang berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang atau afektif (non aptitude) yaitu:1)Rasa ingin tahu, adalah dorongan untuk belajar lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, memperhatikan orang lain, objek, dan situasi, dan ingin mengetahui atau meneliti sesuatu. 2) Bersifat imajinatif, yang berarti dapat menggambarkan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan. 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, yang berarti ingin mengatasi masalah yang

sulit, merasa tertantang oleh situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas yang sulit. 4) Sikap berani mengambil resiko berarti tidak takut gagal atau mendapat kritik, tidak ragu-ragu karena hal-hal yang tidak konvensional atau kurang berstruktur tidak jelas, dan berani memberikan jawaban meskipun mungkin tidak benar. 5) Pandangan yang menghargai, termasuk tindakan yang dapat memberikan pengarahan dalam hidup siswa termasuk menghargai kemampuan dan bakat mereka yang mulai berkembang.

Guru membantu siswa menjadi kreatif selama proses pembelajaran. Terlepas dari kenyataan bahwa guru memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan yang mendorong kreativitas siswa dan memeliharanya, ada banyak manfaat dari kemampuan ini. Guru lain seringkali bergantung pada keingintahuan alami siswa untuk mendorong kreativitas siswa. Mereka menyediakan aktivitas dan latihan yang mendorong siswa untuk menemukan solusi mendalam untuk masalah yang menghambat belajar mereka. Sehingga dengan strategi guru untuk mengembangkan kreativitas seni pada siswa dapat lebih mudah dan lancar.

Pentingnya seni dalam pengembangan keterampilan pemikiran kritis dan analitis siswa-siswi di SD N 2 PANJUNAN juga menjadi daya tarik bagi tingkat keberhasilan pembelajaran di sekolah tersebut. Melalui interaksi dengan berbagai bentuk seni, seperti menggambar, melukis, menari, dan bermain musik, mereka tidak hanya mengembangkan keterampilan artistik tetapi juga belajar untuk mengamati, menganalisis, dan mendengarkan. Partisipasi dalam kegiatan seni memberikan dampak positif pada rasa percaya diri siswa, dan pengakuan terhadap hasil karya seni mereka memberikan motivasi tambahan untuk terus mengembangkan kreativitas. Pentingnya seni tidak hanya terbatas pada pengembangan keterampilan individu, tetapi juga mencakup fungsi sosial dan budaya. Seni menjadi sarana untuk memperkenalkan siswa pada warisan budaya dan sejarah, memberikan mereka pemahaman yang lebih mendalam tentang keanekaragaman budaya. Dengan belajar kesenian daerah siswa dapat memperluas wawasan mereka, membangun toleransi, menghormati perbedaan, dan merangsang rasa ingin tahu terhadap berbagai ekspresi seni dari seluruh dunia.

D. Kesimpulan

Dalam mengembangkan kreatifitas siswa di SD 2 PANJUNAN diperlukanya tiga cara utama yaitu model pembelajaran PJBL atau *Problem Based Learning*, strategi guru, dan kreativitas siswa. dengan cara-cara tersebut diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yaitu: 1)minimnya pengetahuan siswa, kurikulum yang tidak sesuai. 2)waktu pembelajaran yang terbatas. 3)kurangnya dukungan dari orang tua untuk mendidik anaknya. Hal tersebut menjadikan minimnya pengetahuan siswa akan mengetahui hal-hal baru, sehingga berdampak pada proses belajar siswa yang dapat mempengaruhi nilai akademik. Dengan penerapan model PJBL dan strategi-strategi kreatif, guru dapat mendukung pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan seni siswa tetapi juga membantu mereka menjadi individu yang inovatif, berpikir kritis, dan menghargai keanekaragaman budaya.

DAFTAR PUSTAKA

Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2018). PJBL to Improve Student Creativity: A Descriptive Study of

the Role of the Pjbl Learning Model in Improving Student Creativity. *Journal of PGRI University Lecturers Palembang*, 2(1), 1–11.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/index>

Hasani, F. Al, Utami, A., Santi, P., & Tasnim, T. (2024). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Metode PjBL pada Pembelajaran SBDP Kelas 1 MI Muhammadiyah*. 1097–1105.

Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Yasin*, 3(4), 640–649.
<https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283>

Kumalasari, K., & Barriyah, I. Q. (2024). Strategi Diferensiasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas 1 Melalui Seni Rupa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4524–4536.

Mareza, L. (2017). PENDIDIKAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) SEBAGAI STRATEGI INTERVENSI UMUM BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS Cultural Art And Craft Education As A General Intervention Strategy For Special Needs Children. *Scholaria*, 7(1), 35.

Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>

- Setyawan, D., Syafii, & Purwanto. (2022). Berkarya Seni Kolase dengan Memanfaatkan Benang sebagai Upaya Pembelajaran Kreatif bagi Siswa Kelas VII C SMP Negeri 13 Semarang. *Eduarts: Journal of Arts Education*, 1(22), 1–11. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Widiyawati, & Suryana, D. (2024). Strategi dalam Mengembangkan Kreatifitas Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 20056–20065.
- Angginingsih, N. N. N., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggunting Pada Anak Usia Dini Melalui Media Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 277-284.
- Ginangjar, L. (2012). Penerapan Media Diorama Papercraft Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi: Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas Xi Teknik Komputer Jaringan Smk Negeri 13 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012 (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Iroki, I., & Paramitha, H. Y. (2023). Application of the Means Ends Analyswas Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects in Class V UPT SDN 3 Amparita. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(3), 286-300.
- Destri, K., V., H. & Nur'aeni. (). Kreativitas Siswa Sekolah Dasar yang Mengalami Kesulitan Belajar Membaca di Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen TA 2010/2011. *Jurnal Psycho Idea*. Tahun 9 Februari 2011.
- Retnowati, Tri Hartiti, dkk. 2010. Pembelajaran Seni Rupa. Yogyakarta: Badan Penerbit Universitas Negeri Yogyakarta.
- 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
- Suryana, Dadan. Pendidikan anak usia dini: stimulasi & aspek perkembangan anak. Prenada Media, 2016.
- Citrowati, E., & Mayar, F. (2019). Strategi pengembangan bakat seni anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1207-1211.

Gunada, I. Wayan Agus. Konsep, fungsi dan strategi pembelajaran seni bagi peserta didik usia dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2022, 109-123.

Rachmawati, Yeni. Strategi pengembangan kreativitas pada anak. *Prenada Media*, 2012.

Sari, R. T., & Jusar, I. R. (2017). Analisis Kebutuhan Modul Pembelajaran IPA Berorientasi Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Quantum Learning di Sekolah Dasar. *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 8(1), 26-32.

Ratih Elvikha Yulasri. (2019). KONSEP PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM DAN KOMPONEN SISTEM PENDIDIKAN.

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

Sandi, N.V. (2021). ANALISIS BELAJAR SENI RUPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR DIMASA PADEMI COVID 19. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*. 11(1), 613-624.