

**ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SBdP UNTUK
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA KELAS 4
SDIT PERSIS TAROGONG 2**

Nurmala Fahira¹, Yennie Indriati Widyaningsih²

^{1,2}PGSD FPISBS Institut Pendidikan Indonesia Garut

¹nurmalafahira176@gmail.com, ²yenniewidyaningsih93120@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to evaluate the implementation of Cultural Arts and Crafts (SBdP) learning in an effort to enhance the creativity of fourth-grade students at SDIT Persis Tarogong Dua. The research employs a qualitative descriptive approach, with data collection techniques in the form of interviews and questionnaires administered to teachers and students as the main sources of information. The results indicate that SBdP learning has been implemented fairly well and is able to increase students' learning interest, particularly in practical activities that involve the exploration of ideas and skills. However, several obstacles are still found in its implementation, such as limited supporting learning facilities and a lack of variety in the instructional media used by teachers in the classroom. These conditions have resulted in the uneven and not yet optimal development of students' creativity. In addition, some students still show a lack of self-confidence when asked to express opinions, ideas, or present their work in front of their peers. Based on these findings, this study recommends increasing the variety of more innovative learning media, providing adequate facilities and infrastructure, and applying more interactive and participatory learning approaches. Regular evaluation of the learning process also needs to be conducted to monitor the continuous development of students' creativity. Overall, SBdP learning has a positive impact on the development of fourth-grade students' creativity, although improvements and strengthening in several supporting aspects are still required to achieve more ideal and sustainable outcomes. These improvement efforts are expected to encourage active student involvement, increase confidence in self-expression, and create a fun, creative learning atmosphere that is relevant to the developmental needs of elementary school students in a comprehensive, continuous, and contextual manner within the current formal education environment in Indonesia, particularly at the elementary school level.

Keywords: SBdP, creativity, learning, elementary school, qualitative, case study

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya SBdP dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa kelas empat di SDIT Persis Tarogong Dua. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan informasi berupa wawancara dan kuesioner yang ditujukan kepada master serta siswa sebagai sumber informasi utama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP telah dilaksanakan dengan cukup baik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa terutama pada kegiatan praktik yang melibatkan eksplorasi ide dan keterampilan. Meskipun demikian masih ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaannya

seperti keterbatasan fasilitas pendukung pembelajaran serta kurangnya variasi media yang digunakan master di kelas. Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya pengembangan kreativitas siswa secara merata. Selain itu sebagian siswa masih menunjukkan rasa kurang percaya diri ketika diminta untuk menyampaikan pendapat ide atau hasil karya di hadapan teman sebaya. Berdasarkan temuan tersebut penelitian ini merekomendasikan adanya peningkatan variasi media pembelajaran yang lebih inovatif penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Evaluasi proses pembelajaran secara rutin juga perlu dilakukan untuk memantau perkembangan kreativitas siswa secara berkelanjutan. Secara keseluruhan pembelajaran SBdP memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas siswa kelas empat meskipun masih memerlukan perbaikan dan penguatan pada beberapa aspek pendukung agar hasil yang dicapai lebih ideal dan berkelanjutan. Upaya perbaikan tersebut diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa meningkatkan keberanian berekspresi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan kreatif dan relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik sekolah dasar secara menyeluruh berkesinambungan dan kontekstual dalam lingkungan pendidikan formal saat ini di Indonesia khususnya tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: SBdP, kreativitas, pembelajaran, sekolah dasar, kualitatif, studi kasus.

A. Pendahuluan

Indonesia sebagai negara berkembang sangat memerlukan generasi muda yang kreatif sehingga mampu berkontribusi dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, kebudayaan, maupun teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat luas. Generasi penerus bangsa diharapkan tidak hanya menjadi pengguna hasil pembangunan, tetapi juga pencipta dan pengembang ide-ide baru yang dapat memajukan bangsa. Menurut Herlambang (2015), kreativitas generasi muda sangat perlu ditingkatkan karena dengan kreativitas mereka dapat memaksimalkan potensi Indonesia

untuk menghadapi berbagai tantangan di era globalisasi. Kreativitas menjadi modal penting agar anak bangsa dapat bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat strategis dalam upaya mencetak generasi muda yang kreatif. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya maupun masyarakat. Selain itu, pendidikan juga merupakan sarana pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Karena sifatnya yang kompleks dan menyangkut manusia sebagai sasaran utama, pengertian pendidikan selalu berkembang seiring dengan dinamika masyarakat. Salah satu wujud nyata pendidikan yang mendukung pengembangan kreativitas siswa adalah melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

SBdP merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam Kurikulum 2013. Di dalamnya terdapat empat aspek utama, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan atau prakarya. SBdP bukan sekadar materi seni biasa, tetapi juga menjadi sarana dalam membentuk karakter, kepribadian, serta akhlak terpuji pada diri anak. Menurut Muin (2017:133–135), pembelajaran SBdP memiliki fungsi untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan semangat berkarya, sehingga dapat menumbuhkan generasi yang kreatif serta mampu berpikir kritis dalam menghadapi era digital yang penuh tantangan. Siswa yang memiliki

kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) cenderung lebih kritis, mampu menyelesaikan masalah, berani mengambil keputusan, dan berpikir reflektif (Snyder & Wiles, 2015). Sejalan dengan itu, Newman dan Wehlage dalam Mislia, Indartono, & Mallisa (2018) menyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi membuat siswa mampu membedakan ide, berargumentasi dengan baik, memecahkan masalah secara kreatif, serta mampu menyusun hipotesis dan memahami hal-hal yang rumit secara lebih sederhana. Oleh karena itu, analisis terhadap pembelajaran SBdP perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana mata pelajaran ini dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa.

Kreativitas sendiri merupakan aspek perkembangan yang sangat penting diperhatikan sejak usia dini. Kreativitas dapat menjadi media bagi anak untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, kepekaan rasa, serta pengalaman belajar yang bermakna. Aufa dkk. (2020) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menciptakan karya atau gagasan yang belum pernah ada sebelumnya. Sementara Yulianti

(dalam Febriansyah, 2019:70) menekankan bahwa kreativitas adalah kemampuan menciptakan gagasan baru yang berbeda dengan yang ada sebelumnya. Selaras dengan itu, Supriyadi (2001:7) mengartikan kreativitas sebagai kemampuan melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang berbeda dari apa yang telah ada. Munandar (1995) juga menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan informasi atau data yang ada sehingga menghasilkan sesuatu yang bermakna dan bermanfaat. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan menciptakan karya baru yang orisinal, berbeda dari sebelumnya, dan memiliki manfaat bagi kehidupan.

Dalam konteks pembelajaran, kreativitas menjadi aspek yang sangat penting dimiliki oleh guru. Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang penuh inspirasi dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa lebih antusias dan menjadikan kegiatan belajar sebagai sesuatu yang ditunggu-tunggu. Namun demikian, menjadi figur kreatif bagi siswa bukanlah hal mudah. Guru dituntut

untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi yang kian pesat serta persaingan global yang semakin ketat. Oleh karena itu, peran guru dalam membangun pembelajaran yang kreatif, terutama pada mata pelajaran SBdP, sangat penting.

SBdP berfungsi sebagai sarana pengembangan kreativitas dan produktivitas siswa. Menurut Mareza (2017:35–38), SBdP memberikan pengetahuan yang mampu merangsang kreativitas siswa. Namun, keberhasilan pembelajaran SBdP sangat dipengaruhi oleh kualitas guru. Sebagai perancang sekaligus pelaksana kegiatan pembelajaran, guru memiliki peran sentral dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif, menyenangkan, dan inspiratif. Selain melalui pembelajaran formal, kreativitas anak juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Munandar (2004:94) mengungkapkan bahwa terdapat hubungan erat antara sikap bermain dan kreativitas. Bermain memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide, berinteraksi sosial, mengendalikan emosi, sekaligus memecahkan masalah.

Vygotsky (dalam Hartati, 2005:15–16) juga menekankan bahwa bermain dapat mengarahkan perkembangan anak karena memberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan baru, mengambil peran sosial, serta mencoba tugas-tugas menantang. Dengan demikian, bermain dapat menjadi strategi penting dalam pembelajaran SBdP untuk menumbuhkan imajinasi, kreativitas, serta keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki peran besar dalam membentuk generasi muda yang kreatif. Salah satu sarana strategisnya adalah pembelajaran SBdP yang tidak hanya mengajarkan seni, tetapi juga menumbuhkan kepribadian, akhlak, kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas siswa. Sinergi antara peran guru yang inspiratif dan kegiatan bermain yang terarah dapat mengoptimalkan perkembangan kreativitas siswa, sehingga mereka siap menghadapi tantangan era digital dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian tersebut, masalah pokok penelitian ini dapat

dirumuskan sebagai berikut. Pertama, bagaimana pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah dasar. Kedua, bagaimana peran guru dalam menciptakan pembelajaran SBdP yang mendorong kreativitas siswa. Ketiga, bagaimana kegiatan bermain berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. Untuk menjawab permasalahan tersebut, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran SBdP dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah dasar, menganalisis peran guru dalam menciptakan pembelajaran SBdP yang mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa, serta menjelaskan pengaruh kegiatan bermain terhadap perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP. Dengan adanya tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif tentang hubungan antara pembelajaran SBdP, peran guru, kegiatan bermain, dan pengembangan kreativitas siswa.

Definisi Operasional

Agar penelitian ini lebih terarah, beberapa istilah penting perlu dijelaskan secara operasional. Analisis adalah proses menguraikan suatu fenomena menjadi bagian-bagian kecil untuk dipelajari secara mendalam sehingga diperoleh pemahaman yang jelas (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, analisis dimaksudkan sebagai kegiatan menelaah pelaksanaan pembelajaran SBdP di kelas 4. Pelaksanaan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2010). Dalam konteks penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran merujuk pada penerapan mata pelajaran SBdP di kelas 4 SDIT Persis Tarogong 2.

SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) merupakan mata pelajaran sekolah dasar yang memuat seni rupa, musik, tari, dan keterampilan (Muin, 2017). Dalam penelitian ini, SBdP dipahami sebagai sarana untuk menumbuhkan kreativitas, menyalurkan bakat seni, serta membentuk karakter siswa. Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan ide, gagasan, atau karya baru yang orisinal, bermanfaat, dan berbeda dari sebelumnya

(Munandar, 2014). Dalam konteks penelitian ini, kreativitas siswa kelas 4 diartikan sebagai kemampuan mengekspresikan ide dan gagasan melalui kegiatan SBdP, baik berupa karya seni maupun aktivitas bermain.

Pembelajaran berbasis bermain adalah pendekatan belajar yang menggunakan aktivitas bermain untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dockett, 1999). Dalam penelitian ini, istilah ini merujuk pada strategi guru di kelas 4 SDIT Persis Tarogong 2 untuk menumbuhkan kreativitas siswa melalui kegiatan bermain. Peran guru adalah tanggung jawab dan tugas yang diemban guru sebagai pendidik, fasilitator, motivator, dan inovator dalam pembelajaran (Sutama, 2021). Dalam penelitian ini, peran guru dimaknai sebagai usaha guru SBdP dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan kreativitas siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data penelitian kualitatif bisa dipahami sebagai data yang ada atau disampaikan dalam bentuk kata-kata, kalimat, ungkapan narasi, dan gambar

(Sutama, 2016:198). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mempelajari objek dalam keadaan alami, di mana peneliti menjadi alat utama (Sugiyono: 2005). Menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif dilakukan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak bisa dijelaskan, diukur, atau digambarkan melalui cara kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas 4 SDIT Persis Tarogong 2. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh data yang kaya melalui pengamatan langsung, wawancara, dan dokumentasi, sehingga dapat menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan secara nyata.

Sumber data pada penelitian ini yaitu melalui wawancara para guru SBdP dan murid kelas 4 di SDIT Persis Tarogong 2. Tempat penelitian

ini berada di SDIT Persis Tarogong 2, yang terletak di Kabupaten Garut, Jawa Barat. Lokasi ini dipilih karena sekolah ini menggunakan cara belajar SBdP yang menggabungkan metode kreatif dan bermain, namun masih ada masalah dalam meningkatkan kreativitas para siswa. Menurut Sugiyono (2013:32), subjek penelitian adalah suatu karakteristik atau ciri dari seseorang, objek, atau aktivitas yang memiliki variabel tertentu yang ditentukan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Menurut Arikunto (2016:26), subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang di mana data untuk variabel penelitian berada dan yang menjadi fokus masalah.

Dari kedua pendapat tersebut, bisa disimpulkan bahwa subjek penelitian adalah sumber utama yang memberikan data penting, baik itu informasi lisan, tindakan, maupun hasil karya, yang sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, subjek yang dipilih adalah guru mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dan siswa kelas 4 di SDIT Persis Tarogong 2, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Pemilihan subjek ini karena guru punya peran penting dalam merancang, melaksanakan, dan

mengevaluasi pembelajaran SBdP, sementara siswa adalah yang langsung terlibat dalam proses belajar tersebut. Guru dianggap sebagai orang yang membantu utama yang bisa mempengaruhi seberapa kreatif siswa lewat cara mengajar, media yang digunakan, dan lingkungan belajar yang diciptakan. Tempat penelitian dipilih di SDIT Persis Tarogong 2 karena sekolah ini menerapkan pembelajaran SBdP dengan cara yang kreatif dan melalui permainan. Cara ini sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa di sekolah dasar. Namun, setelah dilihat lebih dekat, masih ada beberapa masalah dalam mengoptimalkan kreativitas siswa, seperti kurangnya variasi dalam media pembelajaran dan metode yang belum sepenuhnya mendukung potensi kreatif anak. Jadi, sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian yang bisa memberikan gambaran jelas tentang bagaimana pembelajaran SBdP diterapkan, peran guru, dan sejauh mana pendekatan berbasis permainan berpengaruh pada kreativitas siswa.

Peneliti menggunakan metode wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data. Teknik analisis

data adalah cara untuk mencari dan mengatur data yang didapat dari observasi, wawancara, dan dokumen dengan cara mengelompokkannya, membaginya menjadi bagian-bagian kecil, menyatukannya, menyusun dalam pola tertentu, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan pendekatan yang dikembangkan oleh Miles dan Hubberman, yang meliputi pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

I. Hasil

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 22 siswa kelas IV, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran SBdP secara umum telah berjalan dengan baik. Mayoritas siswa menyatakan bahwa master mampu menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dipahami serta menggunakan media pembelajaran seperti gambar, musik, dan video yang membantu meningkatkan minat belajar. Selain itu, sebagian besar siswa merasa senang mengikuti pembelajaran SBdP karena

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pada aspek kreativitas, sebagian besar siswa menyatakan sering memiliki ide sendiri dalam berkarya, berani mencoba membuat karya yang berbeda, serta merasa puas terhadap hasil karya yang dihasilkan. Namun, masih terdapat siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat secara lisan di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kreativitas siswa sudah berkembang dengan baik melalui pembelajaran SBdP, kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide secara verbal masih perlu ditingkatkan melalui pendekatan dan strategi pembelajaran yang lebih mendukung. Hasil angket master menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP telah dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan berorientasi pada pengembangan kreativitas.

Master menilai bahwa metode, media pembelajaran, serta pembelajaran berbasis proyek dan praktik langsung efektif dalam meningkatkan minat belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun demikian,

master juga mengakui adanya kendala berupa keterbatasan sarana dan prasarana. Secara keseluruhan, pembelajaran SBdP memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan potensi seni, kreativitas, dan kepribadian siswa, namun masih memerlukan dukungan fasilitas agar pelaksanaannya dapat berjalan lebih ideal.

II. Pembahasan

Berdasarkan hasil angket siswa dan master, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran SBdP di kelas IV SDIT Persis Tarogong 2 telah berjalan cukup baik. Materi pembelajaran disampaikan oleh master dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara ideal. Hal ini didukung oleh hasil angket siswa yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa penjelasan master membantu mereka memahami materi SBdP. Temuan ini sejalan dengan pendapat Utama (2016) yang menyatakan bahwa kualitas penyampaian materi dan strategi pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran

dalam pembelajaran SBdP dinilai cukup efektif dalam menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa. Master menyatakan bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran, dan hal ini juga dirasakan oleh sebagian besar siswa.

Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang menilai bahwa media pembelajaran yang digunakan belum cukup bervariasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan dan variasi media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Lalita, Usman, dan Wardhani (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan beragam sangat diperlukan dalam pembelajaran SBdP untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. Dalam hal pengembangan kreativitas dan ekspresi, hasil angket menunjukkan bahwa siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide dan menuangkan kreativitas melalui kegiatan berkarya, baik secara individu maupun kelompok. Master juga mendukung pengembangan

kreativitas tersebut melalui pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman langsung yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menghasilkan karya nyata.

Temuan ini sesuai dengan pandangan Munandar (1995) yang menyatakan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui penggabungan ide dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk karya. Meskipun demikian, hasil angket siswa menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat secara lisan masih perlu ditingkatkan. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran juga menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP, sebagaimana dikemukakan oleh Siswanto dkk. (2022) bahwa kreativitas siswa sangat dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas yang mendukung. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih variatif serta dukungan fasilitas yang memadai agar pembelajaran SBdP dapat berjalan lebih ideal dan efektif.

D. Kesimpulan

Sebagai kesimpulan, pelaksanaan pembelajaran SBdP di kelas 4 SDIT Persis Tarogong 2

berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari kemampuan guru yang mampu menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Namun, masih ada kesempatan untuk memperbaiki, khususnya dalam variasi alat pembelajaran yang digunakan. Siswa tertarik dan bersemangat dalam kegiatan praktik dan proyek yang diberikan, yang memberi mereka peluang untuk menunjukkan diri dan mengembangkan ide-ide kreatif. Namun, penting untuk diperhatikan bahwa siswa masih perlu meningkatkan rasa percaya diri mereka saat menyampaikan pendapat di kelas. Beberapa dari mereka merasa ragu untuk mengemukakan ide atau gagasan mereka secara lisan. Di samping itu, keterbatasan fasilitas juga menjadi masalah yang harus diselesaikan agar pembelajaran SBdP dapat dilakukan dengan maksimal.

Untuk memaksimalkan potensi pembelajaran SBdP dalam merangsang kreativitas siswa, beberapa langkah penting diperlukan. Peningkatan variasi alat pembelajaran, perbaikan fasilitas yang mendukung, meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui cara

pembelajaran yang sesuai, serta evaluasi rutin untuk memantau kemajuan siswa adalah beberapa faktor utama yang perlu diperhatikan. Dengan cara ini, pembelajaran SBdP bisa menjadi lebih efektif dalam membentuk generasi muda yang inovatif, kreatif, dan memiliki karakter yang baik.

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut adalah beberapa rekomendasi yang bisa dipikirkan untuk membuat pembelajaran SBdP lebih efektif dan meningkatkan kreativitas siswa:

1. Pilihan Media Pembelajaran yang Beragam : Para guru perlu lebih inovatif dalam memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang interaktif. Memanfaatkan teknologi dan sumber belajar yang ada di sekitar dapat menjadi pilihan menarik.
2. Meningkatkan Fasilitas Pembelajaran : Sekolah harus berusaha melengkapi semua fasilitas yang diperlukan untuk pembelajaran SBdP, seperti alat musik, bahan untuk kerajinan, dan kelas yang nyaman dan sesuai.
3. Cara Meningkatkan Rasa Percaya Diri : Guru bisa menerapkan cara mengajar yang mendorong siswa untuk lebih percaya diri saat

mengungkapkan pendapat, misalnya melalui diskusi kelompok, presentasi sederhana, atau memberikan pujian positif untuk setiap ide siswa.

4. Evaluasi Secara Rutin : Pembelajaran SBdP harus dievaluasi secara rutin untuk melihat sejauh mana perkembangan kreativitas siswa. Hasil dari evaluasi ini bisa digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan pembelajaran selanjutnya.
5. Pentingnya Peran Guru : Guru perlu terus belajar dan meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang pembelajaran SBdP yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pelatihan dan workshop tentang metode pembelajaran kreatif akan sangat membantu guru dalam hal ini.
6. Pembelajaran Melalui Permainan : Guru bisa terus mencari cara untuk mengintegrasikan permainan dalam proses belajar untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan kreativitas. Menambahkan elemen permainan dalam pembelajaran SBdP dapat

membuat siswa lebih aktif dan antusias.

7. Dukungan dari Orang Tua : Orang tua juga perlu mendukung dan memberi motivasi kepada anak-anak mereka untuk mengembangkan kreativitas. Mereka bisa menyediakan fasilitas dan kesempatan bagi anak-anak untuk berkreasi di rumah.

Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan pembelajaran SBdP di SDIT Persis Tarogong 2 bisa lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, sehingga mereka tumbuh menjadi generasi muda yang inovatif, kreatif, dan berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Alfaruki, M. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V di SDN Teja Timur 2 Pamekasan (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Madura).
- AMELIA, F. Y. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING

- BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SDN 1 TANJUNG GADING BANDAR LAMPUNG (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145-164.
- Budiartati, E. (2007). Pembelajaran melalui bermain berbasis kecerdasan jamak pada anak usia dini. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(2).
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Dewi, K. P., Pratama, M. D., Aisyah, S., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 333-341.
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313-319.
- Dockett, S. (1999). *Play and pedagogy in early childhood education*. Sydney: Harcourt Brace.
- Fatmawiyati, J. 1.1. Pengertian Kreativitas.
- Fery, R. (2022). PENERAPAN METODE DEMONSTRASI MELALUI PEMBELAJARAN KOLASE TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SBdP KELAS IV (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Khoirunnisa, Y. V. (2022). Studi Analisis Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aspek Pengembangan Seni Budaya Dan Prakarya Di MI Siraajul Ummah Bekasi. *Wildan: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran-STAI Bani Saleh*, 1(1), 85-97.
- Laili, D. N., Fithriyah, M. A., & Hadiyani, V. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran PJBL Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran SBdP Madrasah Ibtidaiyah. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 157-168.
- Lalita, A. C., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Buku Interaktif Dalam Muatan Pembelajaran Sbdp. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 30(1), 74.
- Lalita, A. C., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis kebutuhan media pembelajaran buku interaktif dalam muatan pembelajaran SBdP. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 30(1), 74–83.
- Lestari, Y. S. (2017). Implementasi kebijakan Dana Desa dalam pelaksanaan otonomi desa berdasarkan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 (Skripsi,

- Universitas Pendidikan Indonesia).
Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mariyah, S. N., & Firdaus, D. (2024). Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa pada Pelajaran Puisi dalam Kurikulum Deep Learning. *Studi Administrasi Publik dan Ilmu Komunikasi*, 1(4), 131-139.
- Muin, A. (2017). Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya: Teori dan Praktik. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Munandar, U. (1995). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2014). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Metodik Didaktik*, 9(2), 25-33.
- Muzdalifah, A., Arafat, Y., & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Etnosains Terhadap Hasil Belajar SBdP di SD Muhammadiyah Prabumulih. *Scientia: Jurnal Hasil Penelitian*, 8(1), 37-46.
- Nasution, A. F. (2023). Metode penelitian kualitatif.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59-75.
- Novianti, R. (2012). Teknik Observasi bagi pendidikan anak usia dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 1(1), 22-29.
- Pitriani, S. (2020). Analisis materi pokok seni budaya dan prakarya (Sbdp) kelas III MI/SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60-73.
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 2(7).
- Ram dini, T. P., & Mayar, F. (2019). Peranan kegiatan finger painting terhadap perkembangan seni rupa dan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1411-1418.
- Sanjaya, W. (2010). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Siskowati, E., & Prastowo, A. (2022). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42-47.
- Siswanto, A. E., Yanti, N. D., Isa, V. N., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Kreativitas guru dalam proses pembelajaran SBdP di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 166–178. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.12177>
- Siswanto, A. E., Yanti, N. D., Isa, V. N., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBdP di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 166-178.
- Sri Pamungkas, D., & Utama, M. P. (2021). Pengelolaan Pembelajaran SBdP Seni Tari Kelas Atas di SD Muhammadiyah 1 Ketelan

- Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Rnd.* Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodelogi penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, 74.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). *Instrumen penelitian.*
- Sutama. (2016). *Metode penelitian pendidikan.* Surakarta: Fairuz Media.
- Sutama. (2021). *Pengelolaan pembelajaran seni tari di sekolah dasar.* Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Thabroni, G. (2022). *Berpikir kreatif (creative thinking)–pengertian, indikator, tahap, dsb.* SERUPA. ID.
- Utomo, H., Susiani, T. S., & Salimi, M. *Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran SBdP Materi Gambar Dekoratif Kelas III SD.* Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 12(1).
- Yus, A., Eza, G. N., & Ray, D. (2020). *Implementasi model pembelajaran proyek berbasis bermain dan digital sebagai strategi pengembangan karakter mahasiswa calon guru PAUD.* Jurnal Tematik, 10(1), 8-15.