

Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Rupa Tiga Dimensi Siswa di MIN Sibuhuan

Arfin Hasibuan

Institut Agama Islam Padang Lawas
arfin@iaipadanglawas.ac.id

Ummi Salamah Nasution

Institut Agama Islam Padang Lawas
ummisalamahnst03@gmail.com

Lina Mayasari Siregar

Institut Agama Islam Padang Lawas
lina@iaipadanglawas.ac.id

Received: 12 – 06 – 2026. Accepted: 14 – 06 – 2026. Published: 16 – 06 – 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan kreativitas seni rupa tiga dimensi siswa kelas V serta mendeskripsikan strategi guru dalam mengembangkan kreativitas seni rupa tiga dimensi di MIN Sibuhuan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan guru dan siswa kelas V MIN Sibuhuan sebagai informan. Data dianalisis secara kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas seni rupa tiga dimensi siswa kelas V MIN Sibuhuan berada pada kategori baik. Siswa telah menunjukkan kemampuan memahami konsep dasar seni rupa tiga dimensi, memiliki imajinasi dalam berkarya, serta mampu memanfaatkan berbagai bahan untuk menghasilkan karya. Namun, masih ditemukan kendala berupa keterbatasan media pembelajaran, kurangnya ruang apresiasi, serta rendahnya orisinalitas sebagian siswa. Strategi guru dalam mengembangkan kreativitas dilakukan melalui pembelajaran berbasis proyek, pendekatan kontekstual, pemanfaatan bahan alam dan daur ulang, pemberian kebebasan berekspresi, pendampingan sebagai fasilitator, serta penerapan penilaian yang holistik. Meskipun terdapat hambatan berupa keterbatasan waktu, sarana, dan kepercayaan diri siswa, strategi yang diterapkan mampu mendorong kreativitas, kemandirian, dan keberanian siswa dalam berekspresi. Simpulannya, strategi pembelajaran yang partisipatif, kontekstual, dan berorientasi pada proses kreatif berkontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas seni rupa tiga dimensi siswa di MIN Sibuhuan.

Kata Kunci: Strategi Guru, Kreativitas Siswa, Seni Rupa Tiga Dimensi, Pembelajaran Berbasis Proyek, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to analyze the development of three-dimensional art creativity in fifth-grade students and describe teacher strategies in developing three-dimensional art creativity at MIN Sibuhuan. This study used a descriptive qualitative method. Data were collected through observation, interviews, and documentation, involving teachers and fifth-grade students at MIN Sibuhuan as informants. Data were analyzed qualitatively through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the three-dimensional art creativity of fifth-grade students at MIN Sibuhuan is in the good category. Students have demonstrated the ability to understand basic three-dimensional art concepts, have imagination in their work, and are able to utilize various materials to produce works. However, obstacles

still encountered include limited learning media, a lack of space for appreciation, and low originality among some students. Teacher strategies in developing creativity were implemented through project-based learning, a contextual approach, the use of natural and recycled materials, providing freedom of expression, mentoring as facilitators, and the application of holistic assessment. Despite obstacles such as limited time, resources, and student self-confidence, the strategies implemented were able to encourage students' creativity, independence, and courage in expressing themselves. In conclusion, participatory, contextual, and process-oriented learning strategies positively contribute to the development of students' three-dimensional art creativity at MIN Sibuhuan.

Keywords: *Teacher Strategy, Student Creativity, Three-Dimensional Art, Project-Based Learning, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Seorang guru ikut berperan serta dalam usaha membentuk sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Pengertian guru profesional menurut para ahli adalah semua orang yang mempunyai kewenangan serta bertanggung jawab tentang pendidikan anak didiknya, baik secara individual atau klasikal, di sekolah atau di luar sekolah.

Guru adalah semua orang yang mempunyai wewenang serta mempunyai tanggung jawab untuk membimbing serta membina murid. Latar belakang pendidikan bagi guru dari guru lainnya tidak selalu sama dengan pengalaman pendidikan yang dimasuki dalam jangka waktu tertentu. Adanya perbedaan latar belakang pendidikan bisa mempengaruhi aktivitas seorang guru dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar. Namun, karena tidak sedikit guru yang diperlukan di madrasah maka latar belakang pendidikan seringkali tidak begitu dipedulikan. Guru harus senantiasa melakukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan mempertimbangkan macam aspek seperti visi, misi, tujuan, program, layanan, metode, teknologi, proses, dan evaluasi. Sebagai pendidik, pemilihan model pembelajaran harus dilaksanakan dengan cermat supaya sesuai, efektif, dan menarik bagi para pelajar.¹

Pendidikan seni rupa merupakan salah satu elemen dalam kurikulum pendidikan dasar yang fokus pada pengembangan pemikiran kreatif dan meningkatkan kecerdasan siswa. Sasaran dari pendidikan seni rupa di tingkat dasar adalah untuk memperluas pengetahuan serta kemampuan siswa melalui aktivitas kreatif yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Peran utama pendidikan seni rupa di sekolah dasar adalah untuk memberikan berbagai keterampilan dalam berkarya serta menumbuhkan pemahaman estetika dan apresiasi terhadap seni. Seni rupa merupakan bentuk karya yang ditangkap oleh penglihatan, sedangkan seni rupa tiga dimensi meliputi karya yang mempunyai aspek panjang, lebar, dan tinggi, yang menciptakan kesan ruang dan volume serta dapat dinikmati dari berbagai perspektif. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di jenjang SD/MI juga mencakup ranah keterampilan, seperti pembuatan kerajinan tangan, teknik kesenian anak, serta pengenalan seni budaya dan warisan Indonesia.

Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam pengoptimalan potensi siswa. merumuskan peran tersebut sebagai berikut: "Pendidikan seni budaya dan seni rupa memiliki

¹ Abdiningsih and Rivaningsih, "Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Pada Materi IPA Kelas VII Di SMP Negeri 1 Sumberrejo Sestu Wilujeng Ngabdiningsih

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”.² 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.

Namun ada sejumlah faktor yang menghalangi perkembangan kreativitas siswa, sehingga peran guru sangat krusial dalam menangani masalah tersebut. Guru memiliki berbagai strategi untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan cara yang berbeda, salah satunya adalah dengan memanfaatkan karya seni terapan. Sebagai fasilitator, guru bertanggung jawab untuk membantu murid mengasah dan menemukan potensi yang mereka miliki. Jika guru mampu memfasilitasi peningkatan kreativitas siswa, maka siswa akan mencapai tingkat kreativitas yang tinggi, yang diharapkan dapat membantu mereka dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memberikan arahan, dan memotivasi siswa untuk berinovasi, agar siswa dapat menghasilkan karya-karya baru yang sesuai tingkat perkembangannya.

Guru yang inovatif dan kreatif adalah bagian yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, diperlukan pendekatan pembelajaran yang juga kreatif dan inovatif. Pengajar harus mengenali model pembelajaran yang tepat agar dapat mencapai tujuan pendidikan siswa. Pengajar yang memiliki kreativitas sering memiliki kesempatan yang lebih besar untuk menggali potensi siswa agar lebih inovatif. Dengan memanfaatkan kreativitas dan inovasi, pengajar bisa memotivasi siswa untuk berani menciptakan karya berdasarkan imajinasi mereka. Ini akan mendukung lahirnya karya-karya baru, sehingga dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa.³

Guru memiliki posisi penting dalam mendorong, mengenali, dan mengembangkan kemampuan kreatif siswa. Di samping itu, penting bagi guru untuk memberikan ruang berkreasi kepada peserta didik agar mereka merasa lebih percaya diri dalam berkarya. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, guru tidak hanya mengajarkan tetapi juga menginspirasi siswa untuk terus menjelajahi dan memperkaya kreativitas mereka. Dengan cara ini, pendidikan seni rupa tidak hanya memberikan keterampilan teknis kepada siswa, tetapi juga mendukung mereka untuk menjadi individu kreatif yang dapat mengatasi tantangan di masa depan.

Kreativitas siswa dapat terbangun salah satunya melalui peran guru. Guru memiliki peranan penting terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung, salah satu peran guru di dalam proses pembelajaran yaitu menciptakan strategi pembelajaran. Penggunaan strategi saat proses pembelajaran berlangsung memiliki pengaruh yang besar terhadap keterampilan siswa. Perkembangan optimal dari kreativitas berhubungan erat dengan cara mengajar. Dalam suasana

² Adi Prabowo Lintang Pramudya and Okto Wijayanti, “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (2024): 639–52, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.571>.

³ Yeni Nuraeni et al., “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Kelas V Melalui Kegiatan Seni Di SD,” *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa Volume 3* (2025).

non-otoriter, ketika belajar atas prakarsa sendiri akan membuat anak berkembang, dikarenakan guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhannya, dalam suasana ini kemampuan kreatif dapat tumbuh dengan baik. Siswa di abad-21 ini dihadapkan pada berbagai tantangan yang kompleks, untuk bersaing dan menghadapi tantangan tersebut setidaknya siswa dituntut untuk menguasai beberapa kompetensi diantaranya kreativitas.⁴

Berdasarkan hasil observasi di MIN Sibuhuan bahwa guru sudah melaksanakan strategi pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa sudah berjalan dengan baik akan tetapi dalam proses pembelajaran seni rupa guru harus memperhatikan strategi pembelajaran yang seperti apa yang dapat diterima oleh siswa, peserta didik memiliki banyak ide tapi kadang masih merasa kesulitan untuk mengeksplorasikannya.⁵ Masih banyak peserta didik yang kesulitan mengekspresikan keterampilan mereka dalam menghasilkan produk pembelajaran, meskipun sebenarnya mereka memiliki kemampuan kreatif yang tinggi.

Hal ini menjadi masalah dalam dunia pendidikan, karena beberapa siswa sulit mengimplementasikan ide-ide mereka dalam karya yang dihasilkan. Oleh karena itu, diperlukan dorongan, motivasi, atau tantangan untuk mendorong mereka mengeluarkan kreativitas yang dimiliki. Pengembangan kreativitas dalam pendidikan sangat penting untuk membentuk generasi yang mampu menghadapi tantangan dan perubahan di era digital dan globalisasi dengan kompetensi dan karakter yang baik. 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.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai strategi guru dalam mengembangkan kreativitas seni rupa tiga dimensi siswa kelas V di MIN Sibuhuan.⁶ Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di MIN Sibuhuan, Kabupaten Padang Lawas. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas V dan siswa kelas V yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran seni rupa tiga dimensi. Fokus penelitian diarahkan pada perkembangan kreativitas siswa serta strategi yang diterapkan guru dalam mendukung pengembangan kreativitas tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran seni rupa tiga dimensi, aktivitas guru, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman,

⁴ Afrisnaini Hanna Kurnia and Lovandri Dwanda Putra, "Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Sd N Kalikutuk Sentolo," vol. 6, no. 2 (Universitas Ahmad Dahlan, 2022), <https://doi.org/10.30738/tc.v6i2.13139>.

⁵ Nada Iffatul Ulya and Galuh Indah Zatadini, "Analisis Kebijakan Dan Penerapan Censorship Pada Koleksi Di Perpustakaan Sekolah MAN 1 Tulungagung," *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi* 18 (2024): 77.

⁶ Mu'limun and Rahmat Arofah Cahyadi Hari, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek*, in *Ganding*, no. 8 (Pasuruan: Ganding Pustaka, 2020), 44:31.

strategi pembelajaran, hambatan, serta upaya yang dilakukan dalam mengembangkan kreativitas siswa. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui berbagai dokumen, foto kegiatan, hasil karya siswa, dan arsip lain yang relevan dengan fokus penelitian.⁷

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola, hubungan, dan makna dari data yang telah diperoleh. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi yang dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung untuk memastikan konsistensi dan keakuratan temuan.⁸

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, keabsahan data juga diuji melalui kriteria *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. *Credibility* dilakukan dengan memperpanjang keikutsertaan peneliti di lapangan dan melakukan pengecekan data secara berulang. *Transferability* dilakukan melalui penyajian deskripsi penelitian secara rinci sehingga memungkinkan pembaca memahami konteks penelitian. *Dependability* dilakukan dengan menelaah seluruh proses penelitian secara sistematis, sedangkan *confirmability* dilakukan dengan memastikan bahwa temuan penelitian benar-benar didasarkan pada data yang diperoleh di lapangan dan bukan berdasarkan subjektivitas peneliti.

PEMBAHASAN

Perkembangan Kreativitas Seni Rupa Tiga Dimensi Siswa Kelas V MIN Sibuhuan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas seni rupa tiga dimensi siswa kelas V MIN Sibuhuan berkembang pada kategori baik. Temuan ini didasarkan pada hasil observasi terhadap proses pembelajaran, analisis karya siswa, serta wawancara dengan guru dan peserta didik. Sebagian besar siswa telah mampu memahami konsep dasar seni rupa tiga dimensi yang mencakup bentuk, panjang, lebar, dan tinggi serta mengimplementasikannya dalam berbagai karya yang dihasilkan. Namun demikian, kemampuan siswa dalam mengeksplorasi unsur volume, ruang, tekstur, dan detail artistik masih perlu ditingkatkan sehingga karya yang dihasilkan belum sepenuhnya menunjukkan kompleksitas visual yang optimal.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa memiliki antusiasme tinggi dalam kegiatan berkarya. Mereka menunjukkan keberanian dalam mencoba berbagai bentuk dan media, meskipun sebagian masih bergantung pada contoh yang diberikan guru. Seorang guru menyatakan bahwa, "Sebagian besar siswa sudah berani membuat karya sendiri, tetapi beberapa siswa masih sering melihat contoh teman atau menunggu arahan lebih lanjut sebelum mulai berkarya." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa telah berkembang, namun aspek orisinalitas dan kemandirian berpikir masih memerlukan penguatan melalui strategi pembelajaran yang lebih eksploratif.

⁷ Sulaiman Saat, *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula* (Sulawesi Selatan: Pusaka Almaila, 2020).

⁸ Mu'limun and Hari, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek*, 31.

Perkembangan kreativitas siswa juga dipengaruhi oleh ketersediaan sarana dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, keterbatasan bahan seperti tanah liat, plastisin, dan alat bantu pembentukan menjadi kendala yang membatasi eksplorasi siswa. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa cenderung menggunakan teknik yang sederhana dan kurang beragam. Meskipun demikian, guru berupaya memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, termasuk bahan daur ulang, sebagai alternatif media pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya mendorong kreativitas, tetapi juga menanamkan nilai kepedulian lingkungan kepada peserta didik.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam berkarya meningkat ketika mereka diberikan kebebasan dalam menentukan tema dan bentuk karya. Siswa mengungkapkan bahwa kegiatan seni rupa tiga dimensi merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena memungkinkan mereka menuangkan ide dan imajinasi ke dalam bentuk nyata. Salah seorang siswa menyatakan, “Saya senang membuat karya dari tanah liat karena bisa membuat bentuk sesuai yang saya sukai.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa tiga dimensi mampu memberikan ruang ekspresi yang mendukung perkembangan kreativitas peserta didik.

Secara teoritis, temuan ini menguatkan pandangan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan menghasilkan karya baru.⁹ Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Sarasehan yang menyatakan bahwa pengembangan kreativitas berperan penting dalam membantu siswa mengekspresikan gagasan serta mengaktualisasikan potensi dirinya.¹⁰ Temuan ini juga mendukung penelitian Anggun, Rengganis, dan Magistra yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media sederhana dan bahan daur ulang dapat meningkatkan kreativitas sekaligus mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif peserta didik.¹¹ Dengan demikian, kreativitas seni rupa tiga dimensi tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi artistik, tetapi juga menjadi media pengembangan kemampuan berpikir, keterampilan motorik, dan karakter peserta didik secara holistik.

Strategi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Rupa Tiga Dimensi Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki peran sentral dalam mengembangkan kreativitas seni rupa tiga dimensi siswa melalui penerapan strategi pembelajaran yang partisipatif dan berpusat pada peserta didik. Salah satu strategi yang dominan diterapkan adalah pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan tema, memilih bahan, dan merancang bentuk karya sesuai dengan ide mereka masing-masing. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam

⁹ Indah Ayu Anggraini, Sunaryo, and Yulyawan, Eka Kurniawan, “Analisis Kreativitas Siswa Dalam Membuat Kriya 3 Dimensi Dari Barang Bekas Pada Matapelajaran SBdP Kelas IV SDN Saga V Balaraja Kabupaten Tangerang,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 11998–2003.

¹⁰ Yoan Sarasehan, “Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk,” *Jurnal Nanaeke Indonesian Journal of Early Childhood Education* 3, no. March 2019 (2020): 28–36.

¹¹ Rinduning Putri Anggun, Ira Rengganis, and Ari Arasy Magistra, “Analisis Kreativitas Seni Dalam Membuat Kriya 3 Dimensi Dari Barang Bekas Pada Mata Pelajaran SBdP (Seni Rupa) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (2024): 48–54.

proses pembelajaran sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap hasil karya yang dihasilkan.

Selain menerapkan pembelajaran berbasis proyek, guru juga menggunakan pendekatan kontekstual dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber inspirasi dan media belajar. Berbagai bahan alami dan bahan daur ulang, seperti kardus bekas, daun, kayu, dan tanah liat, digunakan sebagai sarana berkarya. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan kreativitas siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan pemecahan masalah serta kesadaran terhadap pemanfaatan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru lebih menekankan proses kreatif dibandingkan hasil akhir karya. Selama proses pembelajaran, siswa diberikan kebebasan untuk bereksplorasi, mencoba berbagai teknik, dan memperbaiki kesalahan yang mereka temui. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan teknis tanpa membatasi ide kreatif siswa. Seorang guru menyatakan, “Saya lebih menghargai usaha dan proses siswa daripada hasil akhirnya, karena dari proses itulah kreativitas mereka berkembang.” Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang aman secara psikologis sehingga siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan gagasan dan menghasilkan karya yang unik.

Meskipun demikian, pelaksanaan strategi pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan waktu, fasilitas, dan rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa. Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru menerapkan berbagai upaya, seperti memberikan apresiasi terhadap setiap karya yang dihasilkan, mendorong kerja sama antarsiswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang bebas dari tekanan. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa untuk terus berkarya dan mengembangkan kemampuan kreatif mereka.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Nuraeni dkk. yang menegaskan bahwa guru memiliki peran strategis dalam mendorong, mengenali, dan mengembangkan potensi kreatif peserta didik.¹² Hasil penelitian ini juga menguatkan temuan Pramudya dan Wijayanti bahwa keberhasilan pengembangan kreativitas siswa sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.¹³ Selain itu, penelitian Aulia dan Mahmudah menunjukkan bahwa guru seni rupa berperan sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar kreatif melalui berbagai aktivitas berkarya dan pemberian apresiasi terhadap hasil karya siswa.¹⁴

Dengan demikian, strategi guru yang mengombinasikan pembelajaran berbasis proyek, pendekatan kontekstual, pemanfaatan media yang beragam, serta penekanan pada proses kreatif terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas seni rupa tiga dimensi siswa. Strategi tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan artistik peserta didik, tetapi juga membentuk karakter mandiri, percaya diri, kreatif, dan mampu berpikir inovatif dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran.

¹² Nuraeni et al., “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Kelas V Melalui Kegiatan Seni Di SD.”

¹³ Pramudya and Wijayanti, “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas.”

¹⁴ Dinna Aulia and Istiyati Mahmudah, “Pengalaman Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Kelas I Di MIN 2 Palangka Raya,” *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2024): 148–59, <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.392>.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas seni rupa tiga dimensi siswa kelas V MIN Sibuhuan telah berkembang pada kategori baik, yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar seni rupa tiga dimensi, mengekspresikan ide melalui karya, serta memanfaatkan berbagai bahan untuk menghasilkan produk kreatif. Meskipun demikian, aspek orisinalitas, penguasaan teknik, dan eksplorasi unsur-unsur seni rupa masih memerlukan penguatan. Perkembangan kreativitas tersebut tidak terlepas dari peran guru yang menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, seperti pembelajaran berbasis proyek, pendekatan kontekstual, pemanfaatan bahan alam dan bahan daur ulang, serta pemberian ruang kebebasan berekspresi. Strategi tersebut terbukti mampu meningkatkan partisipasi, kepercayaan diri, kemandirian, dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Walaupun masih terdapat kendala berupa keterbatasan waktu, sarana, dan variasi media pembelajaran, upaya guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan apresiatif telah memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas seni rupa tiga dimensi siswa.

Temuan penelitian ini mengimplikasikan bahwa pembelajaran seni rupa yang berpusat pada peserta didik dan menekankan proses kreatif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Namun, penelitian ini terbatas pada satu lokasi penelitian dan hanya melibatkan siswa kelas V sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan menggunakan pendekatan penelitian yang lebih beragam, seperti mixed methods atau eksperimen, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas strategi pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas seni rupa siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggun, Rinduning Putri, Ira Rengganis, and Ari Arasy Magistra. "Analisis Kreativitas Seni Dalam Membuat Kriya 3 Dimensi Dari Barang Bekas Pada Mata Pelajaran SBDP (Seni Rupa) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (2024): 48–54.
- Ayu Anggraini, Indah, Sunaryo, and Yulyawan, Eka Kurniawan. "Analisis Kreativitas Siswa Dalam Membuat Kriya 3 Dimensi Dari Barang Bekas Pada Matapelajaran SBdP Kelas IV SDN Saga V Balaraja Kabupaten Tangerang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 11998–2003.
- Dinna Aulia, and Istiyati Mahmudah. "Pengalaman Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Kelas I Di MIN 2 Palangka Raya." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2024): 148–59. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.392>.
- Kurnia, Afrisnaini Hanna, and Lovandri Dwanda Putra. "Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Sd N Kalikutuk Sentolo." Vol. 6. no. 2. Universitas Ahmad Dahlan, 2022. <https://doi.org/10.30738/tc.v6i2.13139>.
- Mu'limun, and Rahmat Arofah Cahyadi Hari. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek*. In *Ganding*, vol. 44. no. 8. Pasuruan: Ganding Pustaka, 2020.

- Nuraeni, Yeni, Siti Sholikha, Nadya Prima Wulandari, Mutiara Erlita Romli, Wurinda Nur Baiti, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Kelas V Melalui Kegiatan Seni Di SD." *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa Volume 3* (2025).
- Pramudya, Adi Prabowo Lintang, and Okto Wijayanti. "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 2 (2024): 639–52. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.571>.
- Saat, Sulaiman. *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Sulawesi Selatan: Pusaka Almaida, 2020.
- Sarasehan, Yoan. "Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk." *Jurnal Nanaeke Indonesian Journal of Early Childhood Education* 3, no. March 2019 (2020): 28–36.
- Ulya, Nada Iffatul, and Galuh Indah Zataadini. "Analisis Kebijakan Dan Penerapan Censorship Pada Koleksi Di Perpustakaan Sekolah MAN 1 Tulungagung." *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi* 18 (2024): 1–23.