STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN SBdP PADA KREATIVITAS SISWA KELAS IV SD 2 MEJOBO KUDUS

Ahmad Ulil Albab[1], Darmawan Baihaqi[2], Wasis Wijayanto[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Muria Kudus
202233256@umk.ac.id[1] , 202233261@umk.ac.id[2] , wasis.wijayanto@umk.ac.id[3]

ABSTRACT

The purpose of this research is to understand how teachers use SBdP learning to influence students' creativity at SD 2 Mejobo Kudus. The second objective is to understand and explain the factors that hinder the teacher's approach. This study uses a qualitative research approach. The purposive sampling technique was used by the data sources: Sample criteria were used to select participants. To test the validity of the data, method triangulation was used, such as observation, interviews, and documentation. Data obtained from interviews with teachers from Class IV A and B, research results on how teachers implement SBdP learning impact on the creativity of fourth-grade students, class teachers. choosing project-based learning strategies when teaching and the projects have already been created by the students. The results of the SBdP learning development, teacher preparation for teaching, such as preparing learning modules, preparing the materials to be taught, determining the projects to be made, scheduling the projects, tracking project progress, assessing project results, and evaluating SBdP learning using a projector. This research provides insights into the importance of teacher strategies and their inhibiting factors in the development of SBdP learning for the creativity of fourth-grade students. Internal factors are related to the experience, skills, and abilities of the teacher.

Keywords: Creativity, Interest, Learning strategies, Art education

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana guru menggunakan pembelajaran SBdP untuk mempengaruhi kreativitas siswa di SD 2 Mejobo Kudus. Tujuan yang kedua adalah untuk memahami dan memberikan penjelasan faktor-faktor yang menghambat pendekatan guru tersebut. Studi ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik purposive sampel digunakan oleh sumber data : Untuk memilih partisipan, kriteria sampel digunakan. Untuk menguji validitas data, digunakan triangulasi metode seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari wawancara dengan guru dari Kelas IV A dan B, hasil penelitian tentang cara guru menerapkan pembelajaran SBdP berdampak pada kreativitas siswa di kelas empat, guru kelas. memilih strategi pembelajaran berbasis proyek saat mengajar dan proyek sudah dibuat oleh siswa. Hasil pengembangan pembelajaran SBdP, persiapan guru untuk mengajar, seperti

menyusun modul pembelajaran, menyiapkan materi yang akan diajarkan, menentukan proyek yang akan dibuat, menyusun jadwal proyek, melacak kemajuan proyek, menilai hasil proyek, dan menilai pembelajaran SBdP menggunakan proyektor. Penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya strategi guru dan faktor penghambatnya dalam pengembangan pembelajaran SBdP untuk kreativitas siswa kelas IV. Faktor internal berkaitan dengan pengalaman, keterampilan, dan kemampuan guru.

Kata Kunci: *:* Kreativitas, Minat, Strategi pembelajaran, Pembelajaran seni

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam ruang lingkup sekolah. (Pramudya & Wijayanti, 2024). Pembelajaran di sekolah diatur oleh guru dalam strategi yang di terapkan saat pembelajaran (Mariatul Hikmah, 2022). Banyak sekali cara atau strategi yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran.(Pramudya & Wijayanti, 2024). Dalam pembelajaran SBdP, "strategi pembelajaran" adalah istilah yang mengacu pada cara guru mengajarkan materi kepada siswa mereka. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar, meningkatkan kesadaran budaya lokal, memberikan kesempatan untuk mengaktualisasi diri, memperoleh keahlian dalam seni, dan mendorong pemahaman multikultural. Untuk memulai proses pembelajaran di kelas, guru harus memiliki strategi pembelajaran yang efektif. (Yulia Marni et al., 2023). Guru menggunakan pendekatan seperti diskusi, inkuiri, demonstrasi, dan proyek untuk mengajar siswa dan meningkatkan pembelajaran mereka.

Pembelajaran SBdP memiliki peran penting dalam pengoptimalan potensi siswa (Ilhamudin et al., 2022). “Pendidikan seni dan SBdP memiliki peran 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." Berbagai metode dapat digunakan untuk mengajarkan SBdP melalui kreativitas, dengan penekanan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan teknis. Pembelajaran SBdP adalah alat yang

efektif untuk mendorong kreativitas, pemahaman, dan refleksi tentang dunia kita. Ini memiliki potensi besar untuk mendorong siswa untuk menunjukkan respon kreatif dan ide-ide pribadi. Kecerdasan kreatif adalah salah satu aspek yang dapat dikembangkan melalui pendidikan seni khususnya Pembelajaran SBdP. (Pramudya & Wijayanti, 2024). Pengajaran SBdP di sekolah dasar hendaknya membantu siswa mengembangkan segala jenis kecerdasan untuk membentuk individu yang lebih utuh. Selain itu, pembelajaran SBdP memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi ide dengan menciptakan karya seni.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan banyak jawaban potensial untuk suatu masalah dengan menekankan pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keberagaman pilihan (Mutiara Rosalina & Herry Sanoto, 2023). Kreativitas harus ditanamkan sejak awal tahun, terutama saat pondasi pembelajaran dibangun dan pola pengembangan masa depan ditentukan (Supriyatno, 2020). Karena keinginan dalam diri dan lingkungan yang mendukungnya, seseorang dapat menjadi kreatif dan membuat sesuatu yang baru. Kreativitas pembelajaran SBdP bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menggambar, meningkatkan kesadaran budaya lokal, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menghargai seni, memberikan kesempatan untuk mengaktualisasi diri, menguasai disiplin, dan mendorong pemahaman multikultural. Siswa sekolah dasar sangat membutuhkan kreativitas karena mereka dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam berkarya dan mengetahui seberapa besar potensi yang ada dalam diri mereka dengan belajar SBdP.

Menurut Kemendikbud No. 137 Tahun 2014, guru harus menyesuaikan diri dengan capaian pembelajaran SBdP di fase b, yang mencakup mengalami, membuat, merefleksi, berpikir, dan bekerja artistik. Ini juga berdampak pada proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang dimaksud, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, bimbingan, dan pemantauan. Kesiapsiagaan guru untuk membuat RPP versi kurikulum merdeka adalah kondisi yang memungkinkan guru untuk membuat

format RPP versi kurikulum merdeka. Kesiapsiagaan guru termasuk kesiapan fisik (tenaga dan kesehatan yang cukup), kesiapan psikologis (minat dan motivasi), dan kesiapan materiil untuk meningkatkan sistem pembelajaran (Afista et al., 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran SBdP, proses pembelajaran guru harus sesuai dengan kurikulum dan guru harus siap dengan materi pelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Pramudya., (2024) yang bejudul "Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas". Hasil penelitian menunjukkan faktor penghambat guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas IV A dan kelas IV B meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Menurut penelitian Wardan et al., (2023) yang berjudul "Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBDP". Hasil penelitian menunjukkan dapat merangsang kreativitas peserta didik disela pembelajaran dan belajar sambil bermain. Menurut penelitian Mutiara Rosalina & Herry Sanoto., (2023) yang berjudul "Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model PBL Pelajaran Seni Rupa Kelas II Di SD Negeri Pulutan 02". Hasil penelitian memunjukkan Negeri Pulutan 02 dapat meningkatkan kreativitas siswa hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai kreativitas belajar siswa dari siklus 1-2 terdapat kenaikan yang signifikan. Berdasarkan kajian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian Tindakan kelas dengan judul "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran SBdP Pada Kreativitas Siswa Kelas IV Di SD 2 Mejobo Kudus". Dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP melalui model Project Based Learning (PjBL).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SD 2 Mejobo Kudus, peneliti mengetahui bahwa guru tersebut telah menerapkan strategi pembelajaran SBdP untuk kreativitas siswa dan berhasil dengan baik. Peneliti menemukan bahwa sebagian guru menggunakan strategi pembelajaran SBdP dengan hasil yang baik dan sebagian lagi tidak berhasil.. Sebagai

contoh, guru di kelas IV A melakukan strategi pembelajaran yang menggunakan proyek untuk mengajar SBdP, yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah; strategi ini sangat mempengaruhi siswa dalam berkreativitas, dan pembelajaran berjalan secara baik. Guru di kelas IV B, di sisi lain, menggunakan strategi pembelajaran yang bisa diterima siswa, sehingga pembelajaran berjalan secara baik. Siswa kurang kreatif dan memiliki tingkat pemikiran kritis yang rendah. Selama proses pembelajaran SBdP, guru harus mempertimbangkan strategi pembelajaran yang dapat diterima siswa dan faktor-faktor yang menghambat akses kreativitas siswa. Dari permasalahan tersebut sebaiknya guru mempunyai pendekatan yang tepat untuk pembelajaran SBdP berdasarkan kreativitas siswa dan dari apa yang kita lihat dari kegiatan mengajar guru terdapat kendala pada pelaksanaan pembelajaran untuk membantu guru membuat pembelajaran SBdP diterima siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, Tujuan dari penelitian ini dapat disimpulkan pendekatan guru dalam mengembangkan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa itu penting. Ini karena memiliki pendekatan guru dapat mengembangkan bakat kreatif yang bermanfaat di masa depan melalui pembelajaran SBdP yang diterima siswa dan membuat siswa senang mengikutinya. Selain itu, ada hal-hal yang menghambat guru dalam menerapkan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa kelas IV SD 2 Mejobo Kudus.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor (1975) mendefisinikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriftif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang- orang dan perilaku yang dapat diamati (Haryono, 2023). Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang fenomena subjek penelitian, seperti perilaku dan persepsi, melalui penjelasan menggunakan bahasa dan kalimat yang tepat, dalam konteks, dan menggunakan pendekatan naratif. Metode naratif dilakukan Berbagai bentuk data, seperti observasi, wawancara, dokumen, dan informasi audiovisual, digunakan

dalam penelitian kualitatif. Semua bentuk data ini kemudian diklasifikasikan sebagai sumber data (Ilhamudin et al., 2022). Salah satu alasan mengapa Peneliti memilih metode wawancara kualitatif karena memungkinkan peneliti untuk mengetahui lebih banyak tentang sikap, keyakinan, dan perilaku responden.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2024 melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SD 2 Mejobo Kudus. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menilai validitas data yang dikumpulkan dari wawancara. Ini dilakukan dengan mengkodekan data ke dalam kata, kalimat, atau angka yang mengandung informasi, terutama yang berkaitan dengan pendekatan guru untuk mengembangkan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa kelas IV SD 2 Mejobo dan adanya faktor penghambat strategi guru dalam pengembangan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa kelas IV SD 2 Mejobo. Peneliti memeriksa data yang mereka peroleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data peneliti menggunakan pengkodean manual dengan menggunakan alur wawancara yang direkam dan kemudian diubah menjadi transkrip. (Chairiyah & Wijayanti, 2022). Selain itu, data yang terkumpul dianalisis dengan cara mengkode atau mengelompokkannya menjadi kata, kalimat, atau angka yang mewakilinya dan menyusunnya dalam paragraf baru.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil

Lokasi penelitian ini adalah SD 2 Mejobo Kudus, Penelitian kualitatif ini melibatkan guru di kelas IV A dan IV B. Peneliti melakukan wawancara terstruktur terhadap guru-guru tersebut mengenai Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran SBdP terhadap Kreativitas Siswa dan tentang faktor-faktor yang menghambat. Pada bagian ini, peneliti memaparkan hasil temuan dilapangan.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV A dan B SD 2 Mejobo Kudus menunjukkan bahwa penggunaan model PJBL adalah strategi yang digunakan guru untuk mendorong kreativitas seni siswa.

Tabel 1. Transkip wawancara dengan guru mengenai strategi pembelajaran di SD 2 Mejobo Kudus

Strategi pembelajaran SBdP
Pembelajaran berbasis projek (PjBL) Guru dapat mengajar dengan baik dengan menggabungkan pembelajaran SBdP dengan kreativitas siswa. Dalam hal ini, menggunakan model PjBL meningkatkan kualitas mengajar dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.
Hasil wawancara dengan guru
"Biasanya saya menggunakan model berbasis proyek seperti PjBL, karena strategi ini dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pelajaran SBdP. Strategi ini mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, membantu siswa berpikir kritis, belajar dalam kelompok, dan menumbuhkan keinginan mereka untuk menyelesaikan tugas."(Guru kelas IV A).
"Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP, strategi pembelajaran berbasis proyek harus dipilih karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan pengalaman saat mereka membuat karya seni". (Guru kelas IV B).

Berdasarkan tabel tersebut, hasil wawancara dengan guru kelas IV A dan IV B SD 2 Mejobo Kudus menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Hasil observasi peneliti SD 2 Mejobo Kudus terhadap kegiatan pembelajaran SBdP di kelas IV A, guru menerapkan pembelajaran SBdP berbasis proyek dengan PjBL.

Dibawah ini adalah hasil dari para siswa dalam pembelajaran SBdP di kelas IV SD 2 Mejobo Kudus diantaranya yaitu membuat ice cream dengan cara menggunakan toples atau kaleng dan menggunakan serbuk susu atau marimas yang diputar mengelilingi esbatu, dan hasil dari siswa dalam membuat vas bunga.

Gambar 1 Hasil dari kreativitas siswa dalam membuat ice cream

Gambar 2 Hasil dari kreativitas siswa dalam membuat vas bunga

Sebagai hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV A dan B di SD 2 Mejobo Kudus peneliti menemukan bahwa ada beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa kelas IV B dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP berbasis proyek ini. Hambatan-hambatan tersebut termasuk keterampilan dan pengalaman guru dalam mengajar SBdP. Hasil wawancara peneliti kepada guru tersaji melalui tabel di bawah ini :

Tabel 2. Transkip wawancara faktor penghambat dalam pembelajaran SBdP

Keterampilan guru
"Guru diharuskan memiliki kemampuan dan ketrampilan lebih dalam pembelajaran SBdP ini, dituntut untuk dapat berkreativitas, yang nantinya menjadi contoh bagi siswa saat pembelajaran SBdP dilaksanakan." **(Guru kelas IV A).**
"Guru yang berbakat dapat berinovasi saat memilih strategi pembelajaran, seperti menggunakan PJBL untuk mengarahkan pembelajaran SBdP ke kreativitas siswa." **(Guru kelas IV B)**
Pengalaman
"Guru yang memiliki pengalaman akan mudah menemukan strategi pembelajaran yang cocok dengan kondisi siswa di kelas. Pengalaman mengajar dapat membantu guru mengembangkan ketrampilan sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan di kelas." **(Guru kelas IV A).**
Pengalaman mengajar dapat membantu guru memilih strategi dan metode pembelajaran yang dibutuhkan siswa dan melakukan modifikasi yang diperlukan tanpa mengorbankan tujuan pembelajaran. **(Guru kelas IV B).**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD 2 Mejobo Kudus menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan yang sangat baik untuk mengarahkan kemampuan siswa mereka dalam pembelajaran SBdP. Mereka melakukan ini dengan media pembelajaran visual yang dibantu oleh proyektor di dalam kelas dan alat peraga yang dibuat.

Guru menggunakan media konkrit untuk menunjukkan kepada siswa karya seni yang sebenarnya, sedangkan media visual digunakan untuk mengajarkan langkah-langkah pembuatan karya seni. PowerPoint interaktif dan video tutorial adalah media visual yang digunakan guru dalam pembelajaran SBdP. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD 2 Mejobo Kudus menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP berbasis proyek dapat mengeksplorasi kreativitas siswa.

B. Pembahasan

Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran SBdP terhadap Kreativitas siswa kelas IV SD 2 Mejobo Kudus.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru di kelas IV A dan IV B SD 2 Mejobo Kudus tentang hasil penelitan menunjukkan bahwa guru lebih suka menggunakan berbasis proyek selama proses pembelajaran. PJBL tidak hanya memberi siswa kelas empat pengalaman belajar, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan dalam kegiatan pembelajaran SBdP yang berkontribusi pada kreativitas siswa kelas empat. PJBL menekankan pembelajaran melalui proyek atau tugas yang mengharuskan siswa berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan menemukan solusi untuk masalah atau tantangan di sekolah. (Hasani et al., 2024). Strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran SBdP berfokus pada kreativitas siswa (Desyandri & Maulani, 2020). Metode PJBL sangat bagus untuk mendorong kreativitas siswa. Guru dapat memilih proyek atau tantangan seni yang menarik untuk siswanya. Misalnya, mereka dapat membuat karya seni dengan bahan bekas, membuat ice cream, melukis di kertas, atau membuat pot dari botol bekas. Siswa memiliki pengalaman belajar yang luar biasa dengan strategi pembelajaran PJBL. Sehinga guru memilih pendekatan yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa kelas IV (Aiman et al., 2024).

Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan kedua subjek menunjukkan bahwa perencanaan guru sangat penting. Oleh karena itu, untuk menerapkan pembelajaran SBdP pada kreativitas siswa kelas IV, guru perlu melakukan beberapa persiapan pembelajaran. membuat rencana pembelajaran, termasuk menetapkan tujuan dan metode pembelajaran, membuat rencana pembelajaran terstruktur dengan langkah-langkah yang jelas, menyiapkan alat peraga dan menentukan penguasaan materi pelajaran Materi pendidikan berdampak terhadap perkembangan pembelajaran SBdP kreativitas siswa kelas IV. (Adinda Nur, 2023). Persiapan guru yang baik mempengaruhi guru dalam pengembangan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa kelas IV. Guru otodidak dapat lebih mudah menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan individu dan gaya belajar siswa di suatu kelas, dan juga dapat

memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk siswanya. (Anugraheni, 2017).

Salah satu strategi yang digunakan kedua peserta untuk meningkatkan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa kelas IV adalah penggunaan bahan ajar. Ini tentang mempersiapkan guru untuk pembelajaran SBdP berbasis proyek. (Mulyati et al., 2023). Penggunaan bahan ajar yang tepat dapat merangsang kreativitas siswa. Dengan menggunakan bahan pembelajaran seperti barang bekas daur ulang dan kertas gambar, siswa dapat menciptakan karya seni yang diinginkan. (Ayu Anggraini et al., 2022). Media pembelajaran juga menunjang kreativitas siswa, memperluas pengalaman dan meningkatkan keterampilan dalam berbagai teknik seni. (Mutiara Rosalina & Herry Sanoto, 2023). Penggunaan bahan ajar SBdP yang tepat mempengaruhi guru dalam pengembangan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa kelas IV.

Faktor yang menghambat pelaksanaan strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa kelas IV SD 2 Mejobo Kudus

Di SD 2 Mejobo Kudus, model berbasis proyek telah digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran SBdP. Ada beberapa komponen yang dapat menyebabkan kegagalan dalam pelaksanaannya. Faktor penghambat adalah komponen yang dapat menyebabkan kegagalan (Mutmainnah, 2020). Untuk meminimalkan atau mengantisipasi kegagalan dalam suatu kegiatan, faktor penghambat harus dipelajari. Studi ini menyelidiki faktor penghambat aktivitas dalam pembelajaran SBdP di SD 2 Mejobo Kudus.

Menurut penelitian yang dilakukan di SD 2 Mejobo Kudus, kurangnya sarana dan prasarana adalah salah satu faktor yang dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran SBdP berbasis proyek gagal. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya ada satu proyektor yang dapat digunakan secara bergantian untuk mendukung pembelajaran SBdP. Karena kurangnya sarana dan prasarana, hal ini dapat menghalangi pembelajaran SBdP. Dukungan dalam hal sarana prasarana Keterampilan mengelola sampah plastik sangat penting dalam pembelajaran SBdP tentang lingkungan bersih. Dengan memiliki

alat dan sumber daya yang tepat, guru dapat menghasilkan pembelajaran inovatif dan efektif yang meningkatkan kualitas pembelajaran siswa (Afista et al., 2020). Guru dengan pendidikan tinggi dan lebih banyak pengalaman dalam metodologi pengajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih luas tentang berbagai strategi pembelajaran efektif bagi siswa. Guru yang telah mengajar selama bertahun-tahun mempunyai lebih banyak pengetahuan dan keterampilan untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya. (Wardan et al., 2023). Guru yang memahami materi dengan baik akan lebih percaya diri, menjelaskan dengan jelas, memberikan contoh konkrit dan menjawab pertanyaan siswa dengan baik. Selain itu, kemampuan guru untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran yang mereka gunakan memungkinkan mereka untuk menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan siswa. (Mulyati et al., 2023). Guru yang inovatif akan memilih pendekatan pembelajaran yang baru dan menarik bagi siswanya. Mereka juga dapat menggunakan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. (Handaka et al., 2023). Kurangnya keterampilan dan kemampuan mengajar guru mendorong guru untuk mengembangkan pengajaran SBdP menuju kreativitas siswa kelas IV. Keterampilan guru terbatas pada beberapa seni SBdP karena tidak semua seni dapat dikuasai oleh guru, sehingga siswa menghadapi tantangan dalam beberapa seni. (Sukma et al., 2023).

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD 2 Mejobo Kudus tentang bagaimana tindakan guru dan faktor penghambat dalam strategi pengembangan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa di kelas IV A dan kelas IV B, guru tersebut menggunakan strategi pembelajaran berbasis proyek atau PJBL, mempersiapkan guru sebelum pengajaran. dan menggunakan media tersebut. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi faktor-faktor yang menghambat guru mengembangkan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa kelas IV A dan kelas IV B dengan memasukkan faktor internal.Faktor internal yaitu

pengalaman, keterampilan dan kemampuan guru. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi guru dalam pengembangan pembelajaran SBdP terhadap kreativitas siswa kelas IV A dan kelas IV B. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dan untuk mengidentifikasi topik-topik yang memerlukan penelitian lebih lanjut. Ini juga bisa menjadi dasar bagi guru untuk memilih strategi pengembangan pembelajaran SBdP untuk kreativitas siswa di kelas IV A dan kelas IV B.

DAFTAR PUSTAKA

Adinda Nur, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sbdp Materi Tari Kreasi Menggunakan Model PJBL Di SD Negeri Kauman 1 Malang. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 3(2), 12052–12061.

Afista, Y., Priyono, A., & Huda, S. A. A. (2020). Analisis Kesiapan Guru PAI dalam Menyongsong Kebijakan Merdeka Belajar (Studi Kasus Di MTSN 9 Madiun). Journal of Education and Management Studies, 3(6), 53–60.

Aiman, U., Lasmawan, I. W., & Suastika, dan I. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 11(2), 116–123.

Anugraheni, I. (2017). Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar. Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan, 4(2), 205. https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i2.p205-212

Ayu Anggraini, I., Sunaryo, & Kurniawan, Y. E. (2022). 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(2), 11998–12003.

Chairiyah, A., & Wijayanti, O. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru pada Mata Pelajaran SBdP di SD Kecamatan Kembaran. Jurnal Simki Pedagogia, 5(2), 114–123. https://doi.org/10.29407/jsp.v5i2.52

Desyandri, D., & Maulani, P. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 3(2), 58. https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107576

Handaka, F. A. H., Purnamasari, R., & ... (2023). Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Tema 6 Kelas Iii Sekolah Dasar. … Technology Journal, 3, 1–6.

Haryono, E. (2023). Metodologi penelitian kualitatif di Perguruan Tinggi Keagamaaan Islam. E-

Journal an-Nuur: The Journal of Islamic Studies, 13, 1–6.

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.

Ilhamudin, D. S., Fathurohman, & Anwar, A. S. (2022). Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran SBdP Siswa Kelas IV Melalui Kegiatan Mewarnai di SDN Medangasem IV. Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa, 2(2), 7669–7674.

Mariatul Hikmah. (2022). Makna Kurikulum Dalam Perspektif Pendidikan. Al-Ihda' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran, 15(1), 458–463. https://doi.org/10.55558/alihda.v15i1.36

Mulyati, C., Samsudin, A., Siliwangi, I., Terusan, J., & Sudirman, J. (2023). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk mengetahui gambaran kreativitas seni budaya siswa sekolah dasar. Journal of Elementary Education, 6(4), 766–773.

Mutiara Rosalina, & Herry Sanoto. (2023). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas Ii Di Sd Negeri Pulutan 02. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(5), 34–46. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1895

Mutmainnah, D. (2020). Peran Guru Dalam Mengembangkan Bakat dan Minat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SD Negeri 5 Kota Bengkulu. Islamic Education Journal, 1(3), 1–77.

Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). 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(2), 639–652. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.571

Sukma, I. N., Barriyah, I. Q., & Tamansiswa. (2023). Penerapan PjBL dalam Pemanfaatan Bahan Dapur untuk Membuat Replika Kekhasan Daerah Siswa Kelas VI SD. 15(02), 279–294.

Supriyatno, Y. J. (2020). Optimalisasi Kreativitas Pembelajaran SBDP menggunakan Bahan Alam Peserta Didik Kelas II SDN Candigaron 03 Tahun Ajaran 2020/2021. Educatif Journal of Education Research, 3(2), 40–52.

Wardan, A. I., Ningrum, K. S., Amelia, R., & Prakus, S. (2023). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBDP. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(2), 12.

Yulia Marni, Desyandri, & Farida Mayar. (2023). Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar : Strategi Dan Praktek Terbaik. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 2658–2667.