

Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran SBdP melalui Pendekatan Pembelajaran Mendalam

Alfi Mukaromah¹, Lia Mareza²

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Email: mukaromahalfi46@gmail.com¹, liamareza@ump.ac.id²

Abstract

This study aims to describe teachers' strategies in fostering creative thinking skills in SBdP learning through an in-depth learning approach and identify the inhibiting factors and supporting factors of teachers' strategies in fostering creative thinking skills in SBdP learning through an in-depth learning approach in grade V of SD Negeri 2 Tambaksogra. This research uses qualitative with the type of case study research. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The informants in this study were class V teachers and six class V students. Discussion through Problem Based Learning (PBL) approach, b. Use of learning media, c. Application of direct practice methods, d. Presentation of works. The supporting factors are the role of parents and teacher competence. Meanwhile, the inhibiting factors are limited learning time and differences in students' abilities and characteristics. This research can serve as a reference for teachers in developing students' creative thinking skills through active, meaningful, and student-centered learning.

Keywords: *Teacher Strategy, Creative Thinking, SBdP, Deep Learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran SBdP melalui pendekatan pembelajaran mendalam serta mengidentifikasi faktor penghambat dan faktor pendukung strategi guru dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran SBdP melalui pendekatan pembelajaran mendalam di kelas V SD Negeri 2 Tambaksogra. Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan pada penelitian ini adalah guru kelas V dan enam siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan terdapat beberapa strategi guru dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran SBdP melalui pembelajaran mendalam yaitu: a. Diskusi melalui pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), b. Penggunaan media pembelajaran, c. Penerapan metode praktik langsung, d. Presentasi karya. Adapun faktor pendukung yaitu peran orang tua dan kompetensi guru. Sedangkan faktor penghambat yaitu keterbatasan waktu pembelajaran serta perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Strategi Guru, Berpikir Kreatif, SBdP, Pembelajaran Mendalam

Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk mengembangkan kreativitas siswa (Ainun & Wahyuni, 2025). Kreativitas tidak hanya membuat siswa dapat memecahkan suatu masalah, tetapi juga mampu berdampak pada pola berpikir kritis dan kreatif (Muhammad Rafik et al., 2022). Berpikir kreatif merupakan kemampuan kognitif untuk menghasilkan ide-ide baru, konsep, atau solusi dalam menyelesaikan masalah yang ada (Erni & Darwin, 2024: 1). Kemampuan berpikir kreatif menjadi pembelajaran yang proaktif dan mandiri bagi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif mampu mengekspresikan diri melalui karya seni, musik, atau sastra (Istikomah et al., 2024: 93-94).

Seni menjadi salah satu mata pelajaran yang berpotensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, yaitu pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) (Lestari & Kinesti, 2025). Pembelajaran SBdP memberi kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, mengekspresikan imajinasi, estetika, dan menghasilkan karya yang inovatif (Marniwanti et al., 2026). Langkah inovatif tersebut sesuai dengan upaya pemerintah untuk menghasilkan mutu pendidikan melalui Kurikulum Merdeka (Win et al., 2024). Regulasi Kurikulum Merdeka yang tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024, bahwa seni di jenjang sekolah dasar mencakup seni musik, seni rupa, seni tari, dan seni teater (Permendikbud, 2024). Sehingga pendidikan seni di sekolah dasar tidak hanya berupa teori saja tetapi juga harus mengarah pada pengembangan kreatif untuk mengangkat bakat dan potensi yang dimiliki oleh masing-masing siswa melalui pembinaan guru (Kusnanto & Frima, 2023).

Guru sebagai fasilitator memiliki peran strategis dalam membangun pola pikir pembelajaran mendalam pada siswa (Setiani et al., 2025). Pola pikir pembelajaran mendalam mendorong siswa untuk benar-benar memahami materi pelajaran, menghubungkan dengan kehidupan nyata, dan mengembangkan kemampuan kritis, kreatif, dan kolaboratif (Hendrianty et al., 2024). Kemampuan ini sesuai mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, serta mengembangkan ide-ide baru dalam situasi nyata agar sesuai dengan prinsip pendekatan pembelajaran mendalam (Hidayah & Hulyana, 2025). Prinsip pembelajaran mendalam yang pertama adalah *mindful learning*, yaitu pembelajaran dengan kesadaran penuh, untuk mendorong pemikiran siswa dengan cara meningkatkan daya kritis dan analitisnya untuk menyelesaikan masalah (Suyanto & Jihad, 2025: 14). Prinsip yang kedua adalah *meaningful learning*, yaitu pembelajaran bermakna yang menekankan proses

belajar harus memiliki makna dan keterkaitan dengan kehidupan nyata siswa (Kholifah Al Marah Hafidzhoh et al., 2023). Terakhir adalah *joyful learning*, yaitu pembelajaran menyenangkan dimana siswa terlibat secara aktif baik fisik maupun pikiran selama mengikuti pembelajaran (Putra et al., 2026). Sehingga dalam proses pembelajaran, guru mampu menerapkan ketiga prinsip tersebut agar sesuai dengan pembelajaran mendalam.

Berdasarkan hasil observasi awal pada SD Negeri 2 Tambaksogra telah menerapkan pembelajaran SBdP, yaitu pada aspek seni rupa. Peneliti direkomendasikan oleh wakil kepala sekolah untuk melakukan penelitian di kelas V karena pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas V relevan dengan strategi guru dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran mendalam. Salah satu materi pada pelajaran seni rupa kelas V adalah membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga. Pembelajaran seni rupa dilakukan setiap Hari Rabu dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Dalam pembelajaran seni rupa guru biasanya menjelaskan materi dan mengangkat suatu permasalahan di lingkungan sekitar, kemudian memberikan solusi dari permasalahan tersebut, serta membuat karya yang berkaitan dengan materi yang disampaikan guru. Proses ini memberikan pengalaman bermakna bagi siswa, meskipun pada prosesnya terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam menentukan ide-ide kreatifnya (Rosmalina & Ulviani, 2025).

Keunikan yang ada di SD Negeri 2 Tambaksogra yaitu adanya penerapan pembelajaran mendalam di setiap pelajaran. Perwakilan guru pada sekolah tersebut telah mengikuti pelatihan pembelajaran mendalam yang kemudian dilakukan pengimbasan kepada guru lainnya terkait dengan implementasi pendekatan pembelajaran mendalam. Tidak semua sekolah dasar telah menerapkan pembelajaran mendalam, karena pendekatan ini masih termasuk baru dan penerapannya masih belum merata, sehingga implementasinya masih dilakukan secara bertahap (Zainuddin et al., 2026). Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar holistik baik dari segi *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* (Widyastuti et al., 2025).

Kebaruan penelitian ini terletak pada kajian yang mengintegrasikan strategi guru, kemampuan berpikir kreatif, pembelajaran SBdP, dan pendekatan pembelajaran mendalam dalam satu penelitian. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Elita et al., 2025) yang hanya berfokus pada strategi guru dalam pembelajaran mendalam, serta penelitian yang dilakukan oleh (Priyadi, 2024) yang berisi penelitian strategi guru dalam mengembangkan kreativitas siswa melalui SBdP, namun belum mengintegrasikan prinsip pembelajaran

mendalam dan masih menitikberatkan kreativitas. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Muliani, 2024) dan (Aulia, 2023) yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir siswa, namun belum spesifik adanya penerapan pembelajaran mendalam pada pembelajaran SBdP. Penelitian ini dilakukan secara khusus untuk menganalisis bagaimana guru merancang, melaksanakan, mengevaluasi strategi untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan pembelajaran mendalam pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi strategi tersebut sehingga menghasilkan gambaran yang lebih komprehensif dan kontekstual. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa deskripsi empiris mengenai strategi guru berbasis pendekatan pembelajaran mendalam dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan teknik pengumpulan data dengan cara memahami, mengamati, dan berinteraksi dengan individu tentang fenomena yang diteliti di kelas V SD Negeri 2 Tambaksogra. Sedangkan wawancara pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara menggali informasi dari narasumber di kelas V, yaitu guru dan siswa. Dokumentasi didalamnya melibatkan pengumpulan data dari arsip, dokumen, atau data tertulis yang berkaitan dengan fenomena penelitian yang berupa laporan, catatan, surat, buku, gambar, dan karya lainnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data oleh Miles dan Huberman (2014) dengan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Terdapat uji validitas lain seperti perpanjangan waktu pengamatan yang dilakukan jika data yang diperoleh dari narasumber kemungkinan belum lengkap. Peneliti dapat memastikan jika data yang diperoleh pada wawancara awal sesuai dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Jika keduanya sama maka data tersebut memang valid, namun jika berbeda maka peneliti dapat mencari data pendukung lain.

informasi pada penelitian ini diantaranya yaitu guru kelas V, dan 6 siswa dari 16 jumlah siswa kelas V yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*.

Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui strategi guru dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran SBdP melalui pendekatan pembelajaran mendalam, serta mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi strategi tersebut.

1. Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran SBdP melalui Pendekatan Pembelajaran Mendalam

a. Diskusi melalui Pendekatan Problem Based Learning (PBL)

Pembelajaran di SD Negeri 2 Tambaksogra tidak hanya menjelaskan materi pada proses pembelajaran, namun guru juga berisi sesi diskusi melalui pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Kegiatan ini berangkat dari permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar yaitu banyaknya limbah sampah dan barang bekas lainnya. Guru mengangkat isu ini untuk dapat dijadikan bahan diskusi agar siswa mampu berpikir bagaimana pengolahan barang bekas yang ada disekitar. Seperti yang dijelaskan oleh partisipan guru kelas V sebagai berikut:

“Diskusi dilakukan secara bersama-sama dan dilakukan secara terbuka, sehingga saya tidak menutup diskusi jika terdapat siswa yang ingin menyampaikan ide, masukan, ataupun pertanyaan, itu hal yang diperbolehkan.” (PIGK-RK)

Siswa juga menjelaskan bahwa kegiatan seni dapat menyalurkan minat dan bakat yang mereka sukai. Seperti yang disampaikan oleh partisipan siswa kelas V sebagai berikut:

“Senang dan asik, karena buat ngerti apa itu seni rupa dan karena bisa gambar.” (P2S-PP)



Gambar 1 Diskusi melalui Pendekatan Problem Based Learning (PBL)

Gambar 1 merupakan dokumentasi pembelajaran SBdP di kelas V, yaitu berdiskusi tentang pemanfaatan barang bekas. Pada gambar tersebut terlihat guru membimbing jalannya diskusi, dengan menjelaskan apa saja yang dapat kita lakukan untuk memanfaatkan barang bekas disekitar kita. Siswa dapat memberikan pendapatnya terkait karya seni dari bahan bekas. Sebagai contoh yaitu pemanfaatan botol bekas menjadi tempat pensil, dan guru membawa bentuk jadi tempat pensil dari pemanfaatan bahan bekas tersebut.

Guru memberikan arahan bahwa siswa nantinya akan membuat karya dari bahan bekas, sehingga siswa dapat memperkirakan alat dan bahan apa yang dibutuhkan. Seseekali siswa juga mengajukan pertanyaan terkait bahan dan desain seperti apa yang dapat mereka gunakan dan sesuai untuk membuat desain karya seni. Kegiatan ini dilakukan guru untuk dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa, seperti yang disampaikan oleh partisipan guru kelas V sebagai berikut:

“Kreativitas itu menstimulasi otak, sehingga otak bisa mencari solusi untuk menyelesaikan masalah, kaitannya juga bisa dengan problem solving. Kalau kreativitas pada seni sendiri memanfaatkan otak bagian kanan dan juga dapat menyeimbangkan otak kiri dan kanan sehingga anak menghadapi suatu persoalan dapat diselesaikan dengan caranya sendiri. Bisa mengurangi stres karena anak juga punya pelampiasan energi, sehingga anak bisa melampiaskannya pada seni yang mereka kuasai.” (P1GK-RK)

b. Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran di kelas V digunakan guru sebagai pendukung tercapainya tujuan pembelajaran agar lebih efektif. Selain penggunaan buku, guru kelas V menggunakan media secara langsung berupa tempat pensil yang terbuat dari botol bekas untuk ditunjukkan kepada siswa. Siswa dapat melihat benda secara langsung, dan mengamati bagaimana bentuk, warna, ataupun tekstur benda tersebut. Seperti yang dijelaskan partisipan guru kelas V sebagai berikut:

“Langsung menghadirkan medianya. Apa yang pernah siswa lihat tentang kerajinan, maka saya menampilkan tentang kerajinan, baik dari video ataupun wujud langsungnya.” (P1GK-RK)



Gambar 2 Penggunaan Media Pembelajaran

Gambar 2 menunjukkan penggunaan media lainnya berupa Papan Interaktif Digital atau *Interactive Flat Panel* (IFP). Guru menggunakan IFP untuk menunjukkan pada siswa secara lebih luas bagaimana bentuk dan macam-macam kerajinan dari bahan bekas. Guru juga dapat menjelaskan bagaimana cara pembuatan tempat pensil dari bahan bekas. Siswa menonton video yang disiapkan guru menggunakan perantara youtube, dan sesekali guru menjelaskan bagaimana cara pembuatannya. Melalui bantuan media pembelajaran, siswa dapat menumbuhkan kreativitas dengan media sebagai bahan referensi dan menjadi sarana dalam menentukan ide pada karya seperti apa yang akan dibuat. Seperti yang disampaikan oleh partisipan siswa kelas V sebagai berikut:

“Lihat di buku, terus terinspirasi. Liat di youtube juga.” (P3S-ADR)

Peran media pembelajaran sangat dibutuhkan guru untuk mejadi sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran. Siswa juga mudah menangkap apa yang guru sampaikan dan mampu untuk mencoba apa yang disampaikan oleh guru. Seperti yang dijelaskan partisipan guru kelas V sebagai berikut:

“Berperan besar sebagai contoh juga sebagai gambaran konkret dari seni atau kerajinan yang dibuat, jadi siswa punya gambaran apa yang akan mereka buat dan apa yang akan mereka pelajari” (P1GK-RK)

c. Penerapan Metode Praktik Langsung

Pembelajaran di SD N 2 Tambaksogra khususnya di kelas V memiliki kegiatan praktik langsung setelah materi pembelajaran selesai di sampaikan dan dipelajari. Kegiatan praktik langsung dilakukan agar siswa mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya. Kegiatan ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran mendalam, dimana siswa dapat mengalami secara langsung dari menemukan, mengaplikasikan, dan merefleksikan

konsep pembelajaran. Seperti yang dijelaskan partisipan guru kelas V sebagai berikut:

“Pembelajaran mendalam yang ada berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan dengan menggunakan pembelajaran yang anak itu dapat langsung mengalami kegiatan keterampilan, berarti menggunakan stimulus secara langsung.” (P1GK-RK)



Gambar 3 Penerapan Metode Praktik Langsung

Gambar 3 menunjukkan hasil karya yang dibuat oleh siswa, yaitu tempat pensil dari bahan bekas. Siswa diminta untuk membuat tempat pensil dari bahan bekas, namun masing-masing siswa dapat membuat kreasi yang berbeda dari teman yang lainnya. Pemanfaatan bahan bekas yang siswa gunakan yaitu dari botol bekas dan juga kardus bekas. Siswa menambahkan desain dan hiasan yang berbeda untuk menambah nilai keindahan karya. Beberapa siswa mendapatkan ide untuk membuat tempat pensil dari bahan melalui sumber yang berbeda-beda. Seperti yang disampaikan oleh partisipan siswa kelas V sebagai berikut:

“Biasanya guru ngejelasin, terus lihat-lihat di pinterest.” (P4S-GCS)

Guru juga memberikan saran dan membantu siswa jika kesulitan menemukan ide untuk berkarya. Seperti yang disampaikan oleh partisipan siswa kelas V sebagai berikut:

“Pernah. Menyarankan buat bikin tanaman atau yang lainnya.” (P5S-LM)

d. Presentasi Karya

Kegiatan terakhir yang dilakukan guru dan siswa setelah pembuatan karya, yaitu siswa dapat mempresentasikan karya yang dibuatnya. Kegiatan ini dilakukan agar siswa berani untuk tampil dan menjelaskan hasil karya yang dibuatnya.



Gambar 4 Presentasi Karya

Gambar 4 menunjukkan siswa maju secara bergantian untuk dapat menjelaskan karya apa yang dibuat. Siswa membawa hasil karyanya, dan menjelaskan dari proses pembuatannya, kesulitan pada proses membuatnya, waktu pembuatannya, dan perasaan siswa saat membuat karya tersebut. Beberapa siswa juga memberikan pertanyaan pada siswa yang sedang presentasi seperti bentuk apa yang dibuat oleh siswa tersebut, apakah dibantu orang lain atau tidak. Guru juga memberikan beberapa masukan pada karya siswa, seperti bagaimana seharusnya pemilihan warna yang sesuai, desain yang digunakan, dan kerapihan dalam pembuatan karya. Melalui kegiatan presentasi, guru mengetahui bagaimana anak dapat mengaplikasikan ide yang dipunya pada produk yang dibuat. Seperti yang dijelaskan partisipan guru kelas V sebagai berikut:

“Melihat dari idennya, konsepnya bagaimana anak membuatnya. Dari bagaiman anak memainkan bahan yang ada, jadi apakah anak bisa memainkan bahan yang dia punya atau harus beli.” (P1GK-RK)

2. Faktor Pendukung dan Penghambat

a. Faktor Pendukung

1) Peran Orang Tua

Peran orang tua pada pembelajaran SBdP sangat penting untuk membimbing dan membantu siswa dalam menentukan ide dan membuat karya seni di rumah. Siswa sering kali menggunakan gawai untuk mencari referensi membuat karya seni, sehingga perlu pantauan dari orang tua agar siswa dapat bijak dalam menggunakan gawai. Orang tua juga dapat membantu siswa dalam menyiapkan alat dan bahan, serta membantu jika siswa tidak dapat melakukan kegiatan seperti memotong dan menggunakan lem.

2) Kompetensi Guru

Guru di SD Negeri 2 Tambaksogra khususnya di kelas V mampu menguasai materi pembelajaran, memahami karakter siswa, mampu menggunakan berbagai metode pembelajaran, dan mampu bersikap profesional. Guru kelas V juga mampu merancang dan mempersiapkan pembelajaran mendalam dengan menggabungkan kegiatan bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran juga dirancang agar siswa tidak merasa bosan, sekaligus dapat membantu siswa dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dengan bantuan media pembelajaran.

b. Faktor Penghambat

1) Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Pembelajaran SBdP di kelas V dilaksanakan setiap hari Rabu dan dimulai pada pukul 11.15 WIB. Waktu tersebut berpengaruh dan menghambat proses pembelajaran karena hampir mendekati sholat zuhur. Setiap Rabu SD Negeri 2 Tambaksogra juga memiliki ekstrakurikuler pramuka pada jam satu, sehingga guru akan mengakhiri pembelajaran sebelum waktu pembelajaran selesai untuk memudahkan siswa sholat dan bersiap mengikuti ekstrakurikuler. Keterbatasan waktu ini yang membuat guru memutuskan untuk praktik pembuatan tempat pensil dari bahan bekas dapat dikerjakan di rumah masing-masing.

2) Perbedaan Kemampuan dan Karakteristik Siswa

Perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa kelas V menuntut guru untuk dapat menemukan metode pembelajaran yang sesuai pada siswa. Dalam satu kelas terdapat siswa yang kemampuan dan karakteristik yang berbeda-beda. Terdapat siswa yang pasif, malu menyampaikan pendapat, kurang percaya diri, dan juga malas dalam mengerjakan tugas. Namun terdapat juga siswa yang mudah mengikuti pembelajaran, aktif bertanya pada pembelajaran, dan mudah menumbuhkan pemikiran kreatif yang dimiliki. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk dapat mempersiapkan pembelajaran dengan menyesuaikan serta mempertimbangkan kemampuan dan karakteristik siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara, SD Negeri 2 Tambaksogra telah menerapkan pendekatan melalui pembelajaran mendalam, khususnya pada pembelajaran SBdP. Pembelajaran SBdP di SD Negeri 2 Tambaksogra lebih terfokus pada pembelajaran seni rupa. Pembelajaran seni rupa di kelas V dimulai dari penyampaian materi dan setelahnya praktik pembelajaran. Praktik yang sudah kelas V lakukan pada pembelajaran seni rupa yaitu pembuatan anyaman, makrame, menggambar gelap terang, dan membuat tempat pensil dari bahan bekas.

Kemampuan kreatif siswa pada pembelajaran seni rupa kelas V di SD Negeri 2 Tambaksogra cukup baik. Berdasarkan wawancara dan observasi dengan partisipan siswa kelas V, setiap siswa memiliki kemampuan dalam kreativitas yang berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahmayani et al., 2024) bahwa setiap siswa memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda, sehingga peran guru sangat penting untuk menentukan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi perbedaan karakter tersebut.

Salah satu strategi guru untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran SBdP adalah melalui pendekatan pembelajaran mendalam. Guru melakukan diskusi melalui Pendekatan Problem Based Learning (PBL) dengan mengangkat permasalahan banyaknya limbah sampah dan barang bekas. Guru bersama siswa dapat berdiskusi terkait masalah limbah sampah, dan mampu menemukan solusi dari permasalahan limbah sampah tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian (Andriyatno et al., 2023) bahwa mengangkat permasalahan terkait pengelolaan sampah dapat dijadikan konteks pada diskusi pembelajaran melalui pendekatan Problem Based Learning. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Nisa & Ain, 2023) bahwa guru mampu memanfaatkan barang bekas dalam pembelajaran seni rupa sehingga siswa aktif dalam mengeksplorasi ide, berdiskusi, dan menghasilkan karya yang kreatif dari bahan bekas. Kegiatan ini dapat digunakan guru untuk mengaitkan pembelajaran dengan prinsip pembelajaran mendalam yaitu *mindful learning* yang melatih siswa untuk mengidentifikasi masalah, mengemukakan ide, berdiskusi, dan menemukan solusi kreatif dari permasalahan yang dihadapi.

Strategi kedua yang digunakan oleh guru yaitu penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan guru kelas V biasanya yang bisa dijangkau dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pada persiapan pembelajaran, guru juga mempersiapkan media apa yang akan digunakan untuk membantu siswa menstimulus visual maupun konkret, sehingga memunculkan imajinasi, inspirasi, dan ide-ide baru. Hal ini sesuai dengan penelitian

(Rochmania & Restian, 2022) bahwa penggunaan media pembelajaran dengan penyajian secara visual mampu membuat siswa lebih mudah berimajinasi, memahami konsep, serta menghasilkan ide-ide baru yang merangsang berpikir kreatif siswa. Guru kelas V memanfaatkan berbagai media seperti gambar, video, contoh karya seni, dan papan IFP. Penelitian yang dilakukan oleh (Nasti et al., 2025) menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami materi dan motivasi belajar siswa pada seni rupa. Penggunaan media konkret memberikan pengalaman belajar yang nyata, sehingga siswa mudah membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung (Adhiyah, 2023). Melalui penggunaan media pembelajaran, guru dapat mengaitkan pembelajaran dengan prinsip pembelajaran mendalam yaitu *joyful learning* agar pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Strategi ketiga yaitu guru menerapkan metode praktik langsung pada pembelajaran SBdP. Metode praktik langsung digunakan guru kelas V pada materi membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga. Guru menjelaskan bagaimana limbah rumah tangga tersebut dapat didaur ulang menjadi suatu karya yang bernilai. Salah satu karya yang dapat dibuat dari limbah yaitu tempat pensil dari botol bekas, guru mengajak siswa untuk praktik membuat tempat pensil dari bahan bekas. Hal ini didukung oleh (Rahayu et al., 2025) bahwa kegiatan praktik langsung dari bahan bekas menjadi sebuah karya dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan kepedulian terhadap lingkungan. Kegiatan praktik langsung di kelas V ditentukan oleh guru untuk membuat tempat pensil, namun guru juga memberikan kebebasan pada siswa untuk dapat mendesain dan menghias karyanya sesuai dengan kreativitas masing-masing. Melalui kegiatan praktik langsung, guru memberi kesempatan pada siswa untuk dapat berkarya dan kebebasan untuk menumbuhkan ide dan mengembangkannya (Fahira & Widyaningsih, 2026). Selain itu, kegiatan praktik langsung juga mengaitkan pembelajaran dengan prinsip pembelajaran mendalam yaitu *meaningful learning* agar guru dapat menghubungkan siswa dengan pembelajaran secara nyata.

Strategi keempat yang digunakan guru kelas V untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yaitu presentasi karya. Kegiatan ini dilakukan agar siswa berani untuk tampil dan menjelaskan hasil karya yang dibuatnya. Melalui kegiatan presentasi, siswa kelas V diberikan kesempatan untuk menyampaikan ide, proses pembuatan, kesulitan pada proses pembuatan, waktu pembuatan, dan perasaan siswa saat membuat karya tersebut. Kegiatan ini juga melatih siswa untuk percaya diri, menerima pertanyaan, saran, dan masukan dari guru

maupun teman sekelasnya (Lisnawati et al., 2026). Rangkaian proses tersebut juga didukung oleh penelitian (Wiratama & Irfan, 2024) bahwa kegiatan presentasi karya dapat dijadikan refleksi bagi siswa, sekaligus membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui penyampaian gagasan, evaluasi, dan penyempurnaan karya.

Proses menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa tidak selamanya berjalan lurus. Dalam prosesnya, terdapat faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan kegiatan tersebut. Faktor yang dapat mendukung guru dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yaitu adanya peran dari orang tua. Peran orang tua sangat penting khususnya pada pembelajaran SBdP untuk membimbing dan membantu siswa dalam menentukan ide dan membuat karya seni di rumah. Hal ini sesuai dengan pendapat (Ratnasari & Mareza, 2025) bahwa peran orang tua sebagai pembimbing dan membantu siswa di rumah menggantikan tugas guru. Siswa sering kali menggunakan gawai untuk mencari referensi membuat karya seni, sehingga perlu pantauan dari orang tua agar siswa dapat bijak dalam menggunakan gawai. Orang tua juga dapat membantu siswa dalam menyiapkan alat dan bahan, serta membantu jika siswa tidak dapat melakukan kegiatan seperti memotong dan menggunakan lem.

Faktor kedua dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yaitu kompetensi guru. Sebagai seorang guru, sangatlah penting untuk memiliki kompetensi yang mumpuni yang memungkinkan guru mengelola proses pembelajaran secara efektif dan menciptakan pembelajaran yang berkualitas (Setiawan et al., 2023). Seperti pada perwakilan guru di SD Negeri 2 Tambaksogra yang telah mengikuti pelatihan pembelajaran mendalam dan melakukan pengimbasan pada guru lainnya. Implementasi tersebut membantu guru untuk menyusun pembelajaran sesuai dengan prinsip pendekatan pembelajaran mendalam. Kompetensi guru khususnya di kelas V mampu menguasai materi pembelajaran, memahami karakter siswa, mampu menggunakan berbagai metode pembelajaran, dan mampu bersikap profesional. Guru kelas V juga mampu merancang dan mempersiapkan pembelajaran mendalam dengan menggabungkan kegiatan bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran juga dirancang agar siswa tidak merasa bosan, sekaligus dapat membantu siswa dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dengan bantuan media pembelajaran.

Adapun faktor penghambat guru dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu pada keterbatasan waktu pembelajaran. Pembelajaran SBdP di kelas V dilaksanakan setiap hari Rabu dan dimulai pada pukul 11.15 WIB. Waktu tersebut

berpengaruh dan menghambat proses pembelajaran karena hampir mendekati sholat zuhur. Selain itu, setiap Rabu SD Negeri 2 Tambaksogra juga memiliki eksatrakurikuler pramuka pada jam satu, sehingga guru akan mengakhiri pembelajaran sebelum waktu pembelajaran selesai untuk memudahkan siswa sholat dan bersiap mengikuti ekstrakurikuler. Keterbatasan waktu ini yang membuat guru memutuskan untuk praktik pembuatan tempat pensil dari bahan bekas dapat dikerjakan di rumah masing-masing. Meskipun tugas praktik tetap dapat diselesaikan, keterbatasan waktu ini menyebabkan guru memiliki kesempatan terbatas untuk membimbing dan memfasilitasi eksplorasi ide siswa dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif (Albab et al., 2024).

Faktor penghambat lainnya yaitu perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa. Perbedaan ini menuntut guru kelas V untuk dapat menemukan metode pembelajaran yang sesuai pada siswa. Dalam satu kelas terdapat siswa yang kemampuan dan karakteristik yang berbeda-beda (Gustrianto & Herawan, 2025). Berdasarkan hasil wawancara dengan partisipan guru kelas V, terdapat siswa yang pasif, malu menyampaikan pendapat, kurang percaya diri, dan juga malas dalam mengerjakan tugas. Namun terdapat juga siswa yang mudah mengikuti pembelajaran, aktif bertanya pada pembelajaran, dan mudah menumbuhkan pemikiran kreatif yang dimiliki. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk dapat mempersiapkan pembelajaran dengan menyesuaikan serta mempertimbangkan kemampuan dan karakteristik siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi guru dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran SBdP melalui pembelajaran mendalam di kelas V SD Negeri 2 Tambaksogra yaitu diskusi melalui pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), penggunaan media pembelajaran, penerapan metode praktik langsung, dan resensi karya. Adapun faktor pendukung yaitu peran orang tua dan kompetensi guru. Sedangkan faktor penghambat yaitu keterbatasan waktu pembelajaran serta perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa deskripsi empiris mengenai strategi guru berbasis pendekatan pembelajaran mendalam dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah, melibatkan satu guru kelas V sebagai informan utama, dan berfokus pada mata pelajaran SBdP. Sehingga, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada konteks sekolah atau mata pelajaran lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah, informan, serta pada pembelajaran yang lain, dengan pendekatan kuantitatif, mixed methods, eksperimen, atau PTK guna menguji efektivitas strategi guru berbasis pendekatan pembelajaran mendalam dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada berbagai jenjang mata pelajaran.

Daftar Pustaka

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2081–2090. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988>
- Ainun, T., & Wahyuni, S. (2025). Analisis Strategi Pembelajaran Abad 21 untuk Meningkatkan Kreativitas Ilmiah Siswa SMP: Tinjauan Literatur Sistematis. *Ilmiah Kependidikan*, 6(0), 167–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.103547>
- Albab, A. U., Baihaqi, D., & Wijayanto, W. (2024). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Sbdp Pada Kreativitas Siswa Kelas Iv Sd 2 Mejobo Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20082>
- Andriyatno, I., Tamba, R. S. H., Riandi, R., & Supriatno, B. (2023). Inovasi Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Menggunakan Teknologi Nearpod dan Bank Sampah Digital pada Materi Perubahan Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1549–1561. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5458>
- Aulia, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.338>
- Elita, L., Arman, Oktavia, N., Puspita, N. A., Maulida, M., & Sani, M. H. (2025). Strategi Guru dalam Menerapkan Pendekatan Deep Learning di Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i3.673>
- Erni, K., & Darwin. (2024). *Buku Ajar Berpikir Kreatif*. 2, 306–312.
- Fahira, N., & Widyaningsih, Y. I. (2026). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Sbdp Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas 4 Sdit Persis Tarogong 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42612>
- Gustrianto, A., & Herawan, E. (2025). Identifikasi Karakteristik Peserta Didik Untuk Menciptakan Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas 4B SDN Kanggraksan Kota

- Cirebon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24726>
- Hendrianty, B. J., Ibrahim, A., Iskandar, S., & Mulyasari, E. (2024). Membangun Pola Pikir Deep Learning Guru Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.96699>
- Hidayah, B., & Hulyana, I. (2025). Strategi Pendekatan Pembelajaran Deep Learning dalam Meningkatkan Kompetensi Berpikir Kritis dan Kreatif di Era Digital. *Manajeria: Jurnal Ilmu Manajemen Pendidikan*, 4.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52431/manajeria.v4i02.4004>
- Istikomah, E., Suryadi, H. D., Prabawanto, H. S., & Nurlaelah, E. (2024). *Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Matematis*.
- Kholifah Al Marah Hafidzhoh, Nisa Nadia Madani, Zahra Aulia, & Dede Setiabudi. (2023). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Pada Pembelajaran Tematik. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 390–397. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i1.1142>
- Kusnanto, R. A. B., & Frima, A. (2023). Perspektif Belajar dengan Seni di Sekolah Dasar. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(2), 203–212.
- Lestari, P. Y., & Kinesti, R. D. A. (2025). Metode Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Dalam Menumbuhkan Kreativitas Seni Peserta Didik Mi Salafiyah Kajen. *Yasin: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 5, 3645–3663.
- Lisnawati, Adiredja, R. K., Zakiyah, A. M., Pratiwi, S. N., & Saidah, A. (2026). . *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45556>
- Marniwanti, Mastiah, & Apsari, N. (2026). *Analisis Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP)*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46368/jpps.v4i2.5099>
- Muhammad Rafik, Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, & Siti Nurdianti Muhajir. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>
- Muliani, F. (2024). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas II Pada Muatan Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Model Project Basic Learning di SDN 256 Benteng Jati. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 1011.
<https://doi.org/10.70713/pjp.v4i3.52798>
- Nasti, E. D. R., Putri, V. D., Faradhiva, B. P., Anggara, R., & Marlia, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel (Ifp) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas Iv Sd Negeri 02 Pekan Selasa Kabupaten Solok Selatan. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 202–208.

<https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1801>

- Nisa, K., & Ain, S. Q. (2023). Pemanfaatan Barang Bekas Pada Pembelajaran Seni Rupa Untuk Menunjang Kreativitas Siswa Kelas IV A SDN 115 Pekanbaru 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 3021–3028.
- Permendikbud. (2024). *Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengahsalinan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024*. 72. https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3380#:~:text=Peraturan Menteri-,Peraturan Menteri Pendidikan%2C Kebudayaan%2C Riset%2C dan Teknologi Nomor 12,Dasar%2C dan Jenjang Pendidikan Menengah&text=Biro Hukum.,Kebudayaan%2C Riset%2C dan Teknologi
- Priyadi, S. et al. (2024). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Melalui Seni Budaya Dan Prakarya Di Sd 2 Panjunan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4 (Desember)), 296–308.
- Putra, Z. H., Alim, J. A., Kurnia, R., Gunawan, Y., Dahnilsyah, D., & Aljarrah, A. (2026). A systematic literature review of joyful learning in mathematics: an implication for teaching and learning in elementary school. *Frontiers in Education*, 11(March). <https://doi.org/10.3389/educ.2026.1561649>
- Rahayu, N. Y., Nortasya, S., & Mahmudah, I. (2025). Pendampingan Pembuatan Tempat Pensil Kreatif dari Botol dan Sedotan Bekas. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(3), 143–151. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i3.2066>
- Rahmayani, I., Salam, A., & Kusumawati, Y. (2024). Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Berdiferensiasi. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.53837/waniambey.v5i1.1070>.
- Ratnasari, D., & Mareza, L. (2025). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Literasi Budaya Siswa melalui Pembelajaran Budaya Banyumasan SD N 1 Karanganyar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 3.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Rosmalina, K., & Ulviani, M. (2025). Implementasi Pembelajaran Bermakna dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Unismuh Makassar. *JIMU:Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(03), 918–925. <https://doi.org/10.70294/jimu.v3i03.1208>
- Setiani, D., Asrori, M. A. R., & Dirgantoro, A. (2025). Persepsi Guru Penggerak Terhadap Pendekatan Deep Learning dalam Transformasi Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31330>
- Setiawan, D., Permata, S. D., & Mashuri, A. (2023). Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Mengelola Proses Pembelajaran di SDN Gandong 1 Tahun 2022/2023. *Global Education Journal*, 1(1), 199–209. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i1.238>

- Suyanto, & Jihad, A. (2025). *Prinsip Dan Implementasi Pembelajaran Mendalam: Pengetahuan Praktis untuk Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas*. Erlangga.
- Widyastuti, W., Widyasari, C., Rahmawati, F. P., & Minsih, M. (2025). Implementasi Prinsip Pengelolaan Meaningful, Mindful, dan Joyful Learning dalam Proses Pembelajaran Mendalam: Studi Kasus di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 2172–2181. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7339>
- Win, A., Suartini, L., & Sutrisno, L. B. (2024). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(1), 14–26.
- Wiratama, L., & Irfan, D. M. (2024). Peran Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Tingkat Sekolah Dasar Lucky. *Jurnal Pendidikan Merdeka Belajar*, 2. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.453>
- Zainuddin, A. H., Kamil, M. N. Al, & Japar, R. (2026). Penerapan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Di Sekolah Dasar: Studi Literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42202>