



## Optimalisasi Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar Melalui Strategi Inovatif

**Hasnawati<sup>1\*</sup>**

Ilmu Pendidikan/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: [hasnawati@unm.ac.id](mailto:hasnawati@unm.ac.id)

---

**Abstract.** *An innovative strategy is a new approach or method designed to solve problems in a more effective, creative and adaptive way than conventional methods. In the context of education, innovative strategies aim to increase the effectiveness of the learning process, make the material more interesting and relevant, and adapt to the needs and characteristics of students in the modern era. In relation to fine arts learning in elementary schools, teachers need innovative strategies that can stimulate students to participate in learning. Fine art learning in elementary schools has an important role in optimizing the potential of students, developing creativity, fine motor skills, and self-expression of students. Innovative strategies that can be applied in fine arts learning include; innovation in learning methods, innovation in learning media that is tailored to the development of students, and innovation in classroom management. These innovations are one of the efforts to improve the effectiveness of fine arts learning in elementary schools.*

**Keywords:** *Creativity; Elementary School; Fine Arts Learning; Innovation Strategy.*

**Abstrak.** *Strategi inovatif merupakan suatu pendekatan atau metode baru yang dirancang untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih efektif, kreatif, dan adaptif dibandingkan dengan metode konvensional. Dalam konteks pendidikan, strategi inovatif bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, membuat materi lebih menarik dan relevan, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era modern. Berkaitan dengan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, guru memerlukan strategi inovatif yang dapat merangsang peserta didik mengikuti pembelajaran. Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mengoptimalkan potensi peserta didik, mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik halus, serta ekspresi diri peserta didik. Strategi inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seni rupa meliputi; inovasi metode pembelajaran, inovasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, dan inovasi dalam pengelolaan kelas. Inovasi-inovasi tersebut sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.*

**Kata Kunci:** *Kreativitas; Sekolah Dasar; Pembelajaran Seni Rupa; Strategi Inovasi.*

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar memiliki peran penting dalam pengembangan kreativitas, keterampilan motorik halus, serta ekspresi diri peserta didik. Di usia sekolah dasar, anak-anak berada dalam tahap perkembangan di mana mereka memiliki potensi kreatif yang sangat tinggi, dan pembelajaran seni rupa memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengeksplorasi dunia visual dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Di tengah tuntutan kurikulum yang semakin

dinamis dan kebutuhan peserta didik untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman, metode pembelajaran seni rupa yang inovatif diperlukan agar materi seni rupa dapat disampaikan dengan lebih menarik, relevan, dan efektif. Menurut Rohana Silaen et al., (2024) dijelaskan bahwa reativitas adalah kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini, dan strategi pembelajaran inovatif seperti *project-based learning*, *discovery learning*, pembelajaran kooperatif, teknologi, dan pendekatan STEAM terbukti efektif dalam merangsang kreativitas siswa di SD. Di sekolah dasar, pembelajaran seni rupa menjadi salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan estetis siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seni rupa sering kali menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya waktu alokasi pelajaran, serta kurangnya variasi metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang mendalam bagi peserta didik. Selain itu, dalam era teknologi yang semakin berkembang, peserta didik lebih akrab dengan media digital, sehingga pendekatan konvensional dalam pembelajaran seni rupa terkadang kurang efektif untuk menarik minat peserta didik mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif dalam pembelajaran seni rupa yang tidak hanya mampu menarik minat peserta didik tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep dasar seni rupa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Strategi-strategi seperti penggunaan teknologi digital, pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), dan integrasi seni dengan mata pelajaran lain dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menghadapi tantangan ini. Melalui strategi inovatif tersebut, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik dengan cara yang lebih kreatif dan menumbuhkan kecintaan mereka terhadap seni khususnya pada bidang seni rupa. Kajian terhadap strategi inovatif dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar sangat penting untuk dilaksanakan. Dengan demikian, diharapkan dapat ditemukan suatu strategi yang relevan dan efektif untuk menciptakan pengalaman belajar seni rupa yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Inovasi strategi dalam pembelajaran seni rupa memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, sehingga peserta didik tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga dapat mengembangkan apresiasi seni dan ekspresi kreatif yang menjadi dasar bagi perkembangan mereka di masa mendatang.

Sesuai dengan pendapat Baro'ah (2020) bahwa pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam pengoptimalan potensi peserta didik. Peran tersebut adalah 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 (Adi Prabowo Lintang Pramudya dan Okto Wijayanti, 2024). Pernyataan tersebut menyoroti pentingnya pendidikan seni budaya dan seni rupa dalam membentuk karakter peserta didik yang lebih selaras, dengan mempertimbangkan beragam aspek kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Dengan demikian, guru-guru di sekolah dasar perlu memperhatikan karakter perkembangan setiap peserta didiknya demi mengasa kepekaaan terhadap karya seni rupa.

Jazuli (2008: 39) menjelaskan bahwa pembelajaran seni merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan sikap dan tingkah lakusebagai hasil pengalaman berkesenian dan berinteraksi dengan lingkungan. Tiga prinsip pembelajaran seni di sekolah yaitu: 1) memberi kebebasan kepada peserta didik untuk mengolah potensi kreatifnya. 2) memperluas pergaulan dan komunikasi peserta didik dengan lingkungannya, 3) melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan dalam suasana bebas tanpa tekanan. Lebih lanjut Jazuli (2008: 143) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran seni pada pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berapresiasi, berkreasi, berekspresi, dan berinteraksi melalui kegiatan berkesenian.

Sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut. Guru-guru mengalami transformasi yang signifikan dalam menemukan dan menentukan metode serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Pemanfaatan teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di masa saat ini. Guru terus berinovasi dalam mengemas pembelajaran sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Inovasi yang dilakukan oleh guru di sekolah dasar adalah inovasi terhadap metode pembelajaran, inovasi terhadap media yang digunakan tentunya media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, dan inovasi dalam pengelolaan atau manajemen kelas. Ketiga inovasi ini perlu diperhatikan oleh setiap guru kelas di sekolah dasar agar tujuan pembelajaran seni rupa dapat terwujud dengan baik.

## METODE

Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data *studi literature* dengan menganalisis literatur ilmiah terkait strategi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Studi literatur melalui penelusuran *google scholar*, buku referensi, dan penelusuran literatur berbasis online lainnya. Artikel dipilih sesuai dengan topik yang dikaji, dengan memilih artikel-artikel yang terupdate. studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Juliangkary & Pujilestari, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Strategi pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya strategi yang baik yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik merupakan suatu dampak berkembangnya proses belajar mengajar di kelas (Gandhes Sembodro Budy, 2018). Strategi inovasi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar adalah suatu langkah yang dirancang dan dilakukan oleh seorang guru untuk memperkaya proses belajar seni rupa dengan menggabungkan metode dan teknik baru yang mampu meningkatkan minat, kreativitas, dan keterampilan peserta didik dalam berkarya. Strategi ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan efektif bagi anak-anak, melalui integrasi teknologi, eksplorasi media, aktivitas kolaboratif, atau pendekatan lintas disiplin yang sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar.

Dalam konteks ini, strategi inovasi tidak hanya mencakup pengenalan teknologi baru atau perangkat lunak, tetapi juga mencakup berbagai pendekatan dan strategi yang dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Misalnya, strategi inovasi dapat mencakup pembelajaran berbasis proyek dengan tema tertentu, penggunaan teknologi seperti aplikasi seni digital, atau mengajak peserta didik untuk berkreasi dengan benda-benda dari lingkungan sekitar. Dengan demikian, strategi inovasi dapat menciptakan pengalaman belajar seni rupa yang lebih kaya dan lebih variatif, mendorong anak-anak untuk berpikir kritis dan kreatif, serta membantu peserta didik memahami seni rupa sebagai bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Dengan adanya strategi yang inovatif, maka guru diharapkan dapat mengembangkan keterampilan seni dan kreativitas peserta didik dengan cara yang menarik dan bermakna, serta membentuk apresiasi seni yang mendalam sejak usia dini.

Metode pembelajaran merupakan cara yang sistematis dan jelas sebagai salah satu instrument bagi guru untuk mengkomunikasikan sesuatu agar terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah (Rofian, 2016). Hal ini ditegaskan Sukmadinata (Sobandi, 2016) bahwa metode pembelajaran dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu: 1. Pembelajaran teori a) Pembelajaran ekspositorik: ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi b)

Pembelajaran kegiatan kelompok: diskusi, diskusi panel, kerja kelompok, simulasi, bermain peran, dan seminar. c) Pembelajaran berbuat (eksperimen, pengamatan, penelitian sederhana, dan pemecahan masalah). 2. Pembelajaran praktek, yang meliputi pembelajaran praktek di sekolah dan pembelajaran praktek di lingkungan kerja. Metode-metode di atas merupakan metode umum dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, dalam konteks pembelajaran seni rupa di sekolah, beberapa metode yang dianggap relevan dengan pembelajaran seni rupa. De Francesco (Sobandi, 2016) membagi metode mengajar pendidikan seni rupa menjadi 4 kategori, yaitu pengajaran langsung (*directed teaching*) 2. ekspresi bebas (*free expression*) 3. pengajaran inti (*core teaching*) 4. pengajaran berkorelasi (*correlated teaching*). Dalam jenjang pendidikan dasar, metode ekspresi bebas terkadang disalahartikan oleh guru menjadi “menggambar bebas”, atau “menggambar sesuka hati”. Guru hanya mengintruksikan kepada peserta didik untuk menggambar tanpa adanya arahan yang jelas. Akibatnya adalah terabaikannya unsur ekspresi yang menjadi prinsip dari metode ini, dikarenakan peserta didik hanya menggambar bebas dan sesuka hatinya, sehingga menyimpang dari esensi menggambar ekspresi. Apabila hal ini terus terjadi, maka gambar anak menjadi *stereotype*, artinya objek gambar dilakukan secara berulang-ulang dari minggu ke minggu. Kurangnya ekspresi anak sehingga objek gambar tidak banyak bervariasi, pada umumnya hanya menggambar pemandangan dengan objek sawah-gunung-matahari. Metode ekspresi bebas lebih banyak menjamin kebebasan anak-anak untuk menyalurkan ungkapan perasaannya (Ganda, 2014).

Seiring dengan perkembangan zaman, maka metode dalam pembelajaran seni rupa juga mengalami peningkatan. Beberapa metode pembelajaran yang dianggap sesuai dengan perkembangan zaman dan sesuai karakteristik peserta didik adalah metode berbasis kasus, pembelajaran berbasis project, dan metode *problem solving* (pemecahan masalah). Fujiawati et al. (2020) menjelaskan bahwa untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran maka dapat diterapkan pembelajaran berbasis proyek. Metode *problem solving* (pemecahan masalah) bukan hanya sekadar teknik mengajar, melainkan juga suatu pendekatan berpikir. Dalam *problem solving*, berbagai metode dapat diterapkan, dimulai dari pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan. Metode ini berfungsi untuk merangsang proses berpikir dan mendorong penggunaan wawasan, tanpa menilai kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa. Seorang guru seharusnya mampu memotivasi peserta didik untuk berani mengemukakan pendapatnya

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif, efisien, dan menarik. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah meningkatkan pemahaman, memotivasi peserta didik, dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan media yang tepat, peserta didik dapat lebih fokus, aktif, dan kreatif dalam proses belajar. Arnita (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dapat digunakan guru pada pembelajaran seni budaya, yaitu: (1) media berbasis cetakan (buku paket atau LKS), (2) media berbasis visual (gambar), (3) media audio visual, contohnya: TV, (4) media audio berupa VCD player dan kaset CD, (5) media berbasis manusia, guru berperan sebagai instruktur, dan (6) media audio, guru dalam mengajar menggunakan media, seperti: tape recorder, VCD player, dan kaset atau menggunakan gamelan sebagai musik iringan tari.

Shinta Agustira (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media dalam pembelajaran, ada banyak sekali manfaat dalam penggunaan media pembelajaran yaitu pembelajaran akan lebih menarik, materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat menimbulkan minat belajar peserta didik dan terciptanya hasil belajar yang optimal. Selanjutnya, Alimuddin dan Hasnawati (2016: 69) menjelaskan bahwa media dapat dilihat dari beberapa jenis, bergantung dari klasifikasinya. Jenis media menurut wujudnya, terdiri dari:

- a. Media Audiotif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan *casette recorder*. Media ini tidak cocok untuk peserta didik yang tuli atau ada kelainan pada pendengarannya karena kurang jelas dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Media Visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar

atau lukisan, cetakan dan sebagainya. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun, dan lain-lain.

- c. Media Audiovisual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang tersebut di atas. Media ini dapat dibagi menjadi:
  - 1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.
  - 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

Pembagian lain dari media audiovisual ini adalah:

- 1) Audiovisual murni, yaitu baik unsur suara dan visual/gambar berasal dari suatu sumber seperti film *video-cassette*.
- 2) Audiovisual tidak murni, yaitu unsur suara dan gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slidees proyektor* dan unsur suaranya dari *tape recorder*.

Berdasarkan berbagai jenis media pembelajaran tersebut, semua jenis media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Namun dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran seni rupa dapat dikemas yang lebih interaktif, agar peserta didik memahami materi dan pembelajaran dapat lebih menyenangkan, selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pengelolaan kelas dalam pembelajaran menunjuk pada kegiatan-kegiatan untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses pembelajaran. Pengelolaan kelas dalam pembelajaran merupakan suatu kemampuan dan keterampilan guru dalam mengatur kelas yang sedemikian rupa sehingga memungkinkan suatu kondisi untuk terlaksananya pembelajaran secara optimal. Sesuai dengan perkembangan teknologi, guru lebih kreatif, inovatif, dan lebih fleksibel dalam mengelola kelasnya. Guru dapat mengatur kelas sesuai dengan perkembangan peserta didik sebagaimana yang dijelaskan oleh Izzah & Anggoro (2024) bahwa peserta didik dibagi menjadi kelompok berdasarkan gaya belajar individu peserta didik yaitu gaya belajar kinestetik, auditori, dan visual. Hasil dari implementasi pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan gaya belajar ini menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta membentuk karakter peserta didik sesuai dengan filosofi pendidikan Pancasila.

Inovasi dalam pengelolaan kelas dapat dilakukan untuk mengembangkan dinamika pembelajaran di kelas. Beberapa bentuk inovasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah inovasi dalam pemilihan model pembelajaran. Menurut Endang Tyasmaning (2021) dijelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *Joiful Learning*, penggunaan model pembelajaran *Life Skill*, penggunaan model pembelajaran *Worksheet* dapat dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal sesuai dengan tujuan kurikulum. Hal ini dapat dilakukan juga dalam pembelajaran seni rupa di kelas, agar pembelajaran seni rupa dapat lebih menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik untuk berkarya lebih baik, yaitu pembelajaran dilakukan dengan cara santai dan menyenangkan, serta pembelajaran dilakukan dengan menerapkan pengalaman peserta didik secara langsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Tantangan era industri 4.0 saat ini, memicu guru untuk terus berinovasi dan semakin kompetitif dan meningkatkan kompetensinya serta mengubah paradigma guru tentang pendidikan. Perubahan yang dilakukan tidak hanya sekedar cara mengajar, namun jauh yang lebih penting adalah bagaimana merubah paradigma terhadap konsep pendidikan itu sendiri. Dalam menghadapi semua tantangan tersebut, syarat penting yang harus dipenuhi adalah bagaimana menyiapkan kualifikasi dan kompetensi guru yang berkualitas (Al Yakin, 2019: 3).

## Pembahasan

Optimalisasi pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar menuntut adanya strategi inovatif yang mampu mengintegrasikan berbagai aspek dalam proses belajar mengajar. Strategi tersebut mencakup inovasi pada metode pembelajaran, media pembelajaran, serta manajemen kelas yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik. Ketiga komponen ini saling berkaitan dalam menciptakan proses belajar yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Metode pembelajaran merupakan instrumen utama guru dalam mengarahkan interaksi belajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Rofian (2016), metode pembelajaran yang tepat dapat menciptakan hubungan dinamis antara peserta didik dan lingkungannya, sehingga terjadi proses belajar aktif. Dalam konteks seni rupa, metode yang inovatif harus memberi ruang pada proses eksplorasi dan ekspresi kreatif anak. De Francesco dalam Sobandi (2016) membedakan metode pembelajaran seni rupa menjadi empat kategori: *directed teaching*, *free expression*, *core teaching*, dan *correlated teaching*. Dari keempat kategori tersebut, metode *free expression* dianggap paling relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, karena memberikan kebebasan dalam mengekspresikan diri. Namun, seperti diuraikan Ganda (2014), penerapan metode ini sering kali disalahartikan menjadi sekadar “menggambar bebas” tanpa bimbingan, yang menyebabkan hasil karya anak menjadi stereotip. Oleh karena itu, guru perlu menyeimbangkan antara kebebasan berekspresi dan pengarahan yang bermakna, agar siswa mampu mengembangkan ide-ide orisinal secara sadar dan reflektif.

Di era modern, metode pembelajaran seni rupa perlu disesuaikan dengan konteks abad ke-21. Metode berbasis proyek (*project-based learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*) terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa (Fujiawati et al., 2020). Kedua metode ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang membangun pengalaman belajar melalui kegiatan nyata. Pembelajaran semacam ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif. Dengan demikian, inovasi metode dalam pembelajaran seni rupa menekankan pada transisi dari pendekatan berpusat pada guru ke pendekatan berpusat pada siswa, di mana eksplorasi, refleksi, dan penciptaan menjadi kunci utama.

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, serta daya tarik siswa terhadap materi. Arnita (2017) mengklasifikasikan media pembelajaran seni budaya ke dalam beberapa jenis, antara lain media cetak, visual, audio, dan audiovisual. Dalam konteks seni rupa di sekolah dasar, penggunaan media audiovisual dan digital menjadi semakin penting karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Shinta Agustira (2024) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Integrasi teknologi seperti aplikasi desain digital, animasi, atau video tutorial dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Selain itu, Alimuddin dan Hasnawati (2016) menjelaskan bahwa setiap jenis media memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri, yaitu mulai dari media auditif, visual, hingga audiovisual. Dalam pembelajaran seni rupa, media visual dan audiovisual dapat membantu siswa memahami konsep bentuk, warna, dan komposisi dengan lebih konkret. Pemanfaatan media digital seperti *Canva*, *Sketchbook*, atau *Krita* juga dapat menjadi sarana bagi guru untuk mengajarkan seni rupa dengan cara yang relevan dengan dunia anak-anak masa kini yang akrab dengan teknologi. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran seni rupa tidak hanya menekankan pada penggunaan alat bantu modern, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengadaptasi media sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Manajemen kelas yang efektif menjadi prasyarat utama terciptanya pembelajaran yang kondusif. Pengelolaan kelas yang baik memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, aman, dan menstimulasi kreativitas. Menurut Izzah & Anggoro (2024), diferensiasi dalam pengelolaan kelas berdasarkan gaya belajar individu (visual, auditori, dan kinestetik) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran seni rupa, manajemen kelas yang inovatif dapat diwujudkan melalui pengelompokan siswa berdasarkan minat atau gaya belajar, pengaturan ruang yang fleksibel, serta penerapan model pembelajaran yang menyenangkan seperti *Joiful Learning* atau *Life Skill-Based Learning* (Tyasmaning, 2021). Pengaturan ruang kelas yang terbuka dan fleksibel memungkinkan

siswa bergerak bebas dalam proses berkarya, sementara aktivitas kolaboratif mendorong interaksi sosial dan saling menghargai karya teman sebaya.

Tantangan era industri 4.0 juga menuntut guru untuk lebih adaptif dan reflektif dalam mengelola kelas. Seperti dijelaskan oleh Al Yakin (2019), guru perlu memperkuat kompetensi pedagogik dan profesionalnya agar mampu menghadirkan suasana belajar yang kreatif dan responsif terhadap perubahan zaman. Dengan demikian, manajemen kelas yang inovatif bukan hanya tentang pengaturan ruang fisik, tetapi juga tentang bagaimana guru mengelola dinamika sosial dan emosional siswa agar setiap anak merasa dihargai dan termotivasi untuk berkarya.

Penerapan strategi inovatif pada pembelajaran seni rupa memiliki implikasi yang luas, yaitu:

1. Strategi ini mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses penciptaan karya.
2. Siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis melalui eksplorasi berbagai media dan teknik.
3. Inovasi pembelajaran dapat mendorong guru untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik.

Oleh karena itu, optimalisasi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis guru dalam mengajar, tetapi juga oleh sejauh mana guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif, partisipatif, dan relevan dengan dunia anak. Sinergi antara metode, media, dan manajemen kelas yang inovatif akan menghasilkan pembelajaran seni rupa yang holistik dan bermakna.

## SIMPULAN DAN SARAN

Strategi inovatif bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, membuat materi lebih menarik dan relevan, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era modern. Berkaitan dengan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, guru memerlukan strategi inovatif yang dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Strategi inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar, antara lain: (1) Inovasi metode pembelajaran, penerapan pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*), pemecahan masalah (*problem solving*), dan metode ekspresi bebas yang terarah terbukti mampu menumbuhkan kreativitas, kemandirian, serta kemampuan berpikir kritis siswa, (2) Inovasi media pembelajaran, inovasi diperlukan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. (3) Inovasi manajemen kelas menjadi faktor pendukung penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Pengelolaan kelas berbasis diferensiasi gaya belajar serta penerapan model pembelajaran yang menyenangkan seperti *Joiful Learning* atau *Life Skill-Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menumbuhkan suasana belajar yang positif.

Secara keseluruhan, strategi inovatif dalam pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar mampu mengoptimalkan proses belajar mengajar dengan menumbuhkan kreativitas, memperkuat kompetensi abad ke-21, dan membangun apresiasi seni yang bermakna sejak usia dini. Oleh karena itu, guru perlu terus berinovasi, memperbarui metode dan media pembelajarannya, serta menyesuaikan pengelolaan kelas dengan dinamika peserta didik dan perkembangan teknologi pendidikan. Adapun saran yang diberikan kepada guru-guru di sekolah dasar adalah teruslah melakukan inovasi dalam pembelajaran seni rupa agar peserta didik terus termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, teruslah mengasah keterampilan melalui kegiatan workshop dan pelatihan berkarya seni rupa untuk memberikan kreativitas kepada peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adi Prabowo Lintang Pramudya dan Okto Wijayanti. (2024). *Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja*. 4, 639–652.
- Al Yakin, A. (2019, July). Manajemen kelas di era industri 4.0. In *Jurnal Pegguruang Conference Series* (Vol. 1, No. 1, pp. 11-15).
- Alimuddin dan Hasnawati. (2016). *Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Seni Rupa*. Makassar: Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
- Arnita, A. (2017). Inovasi Metode dan Media dalam Pembelajaran Seni Di Sekolah. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 5(1), 44–51. <https://doi.org/10.29210/114800>
- Endang Tyasmaning. (2021). Implementasi Inovasi Pengelolaan Kelas Dalam Mengembangkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Sunan Kalijogo Jabung Malang. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 154–164. <https://doi.org/10.51339/muhad.v3i2.426>
- Fujiawati, F. S., Permana, R., & Mustika, G. (2020). Pembelajaran Seni Budaya Dengan Model Project Based Learning (Pjbl) Melalui Lesson Study. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 5(1), 41– 55.
- Ganda, N. P. (2014). Pendekatan Dan Metode Pembelajaran Seni Rupa. *JUR\_PEND/ModulMGP*, 1–34.
- Gandhes Sembodro Budy. (2018). Strategi Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar Dalam Era Budaya Cyber. *Seminar Nasional Seni Dan Desain*, 2(1), 16–20.
- Izzah, N. N., & Anggoro, B. K. (2024). Inovasi Pengelolaan Kelas: Strategi Meningkatkan Disiplin dan Keterlibatan Peserta didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(3), 339– 348. <https://doi.org/10.17977/um084v2i32024p339-348>
- Juliangkary, E., & Pujilestari, P. (2022). Kajian Literatur Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2571–2575. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3839>
- Rofian. (2016). *147505-ID-penerapan-metode-pembelajaran-demostrasi*. 6, 173–181.
- Rohana Silaen, Mutiara Lestari Aritonang, Feni Fantikasari Hasugian, Hendry Meiman Lahagu, & Melly A. Br.Sihombing. (2024). Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 52–58. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i4.1147>
- Shinta Agustira, R. R. (2024). *MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. 5(2), 126–135.
- Sobandi, B. (2016). Metode pembelajaran seni rupa. *File.Upi.Edu*, 0103516102, 1–20.