

Conceptual Review of Strategies for Implementing a Constructivist Approach to Develop Student Creativity in Fine Arts Learning in Elementary Schools

Telaah Konseptual Strategi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar

Dimas Sesario Alamsyah^{*1}, Zulfa Nur Zahra², Agung Setyawan³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

Received: 27-11-2025

Revised: 02-12-2025

Accepted: 25-12-2025

Abstract

This study aims to identify and formulate effective constructivism-based learning strategies for developing creativity in elementary school students in fine arts learning. The background of this study is the gap between the demands of developing 4C competencies (including creativity) in the 21st century and conventional fine arts learning practices that tend to hinder student exploration. The method used is a qualitative approach with a literature study to build a conceptual framework. The results of the study convincingly show that constructivism strategies, particularly through the Project-Based Learning (PjBL) model and contextual learning, are very effective in stimulating creativity, critical thinking, and encouraging students' courage to experiment (creative courage). The conclusion of this study is that the constructivism approach successfully transforms learning into an active process that empowers students, although its implementation faces challenges such as limited teacher competency and technological facilities. Improving teacher competency and providing digital art facilities are the main recommendations for optimizing the impact of this strategy.

Keywords: Constructivism; Fine Arts; Student Creativity

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme yang efektif untuk mengembangkan kreativitas pada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran seni rupa. Latar belakang penelitian ini adalah adanya kesenjangan antara tuntutan pengembangan kompetensi 4C (termasuk kreativitas) di abad ke-21 dengan praktik pembelajaran seni rupa konvensional yang cenderung menghambat eksplorasi siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi pustaka untuk membangun kerangka konseptual. Hasil penelitian secara meyakinkan menunjukkan bahwa strategi konstruktivisme, khususnya melalui model Project-Based Learning (PjBL) dan pembelajaran kontekstual, sangat efektif dalam merangsang kreativitas, berpikir kritis, dan mendorong keberanian siswa untuk bereksperimen (creative courage). Simpulan penelitian ini adalah pendekatan konstruktivisme berhasil mentransformasikan pembelajaran menjadi proses aktif yang memberdayakan siswa, meskipun implementasinya menghadapi tantangan seperti keterbatasan kompetensi guru dan fasilitas teknologi. Peningkatan kompetensi guru dan penyediaan fasilitas seni digital menjadi rekomendasi utama untuk mengoptimalkan dampak strategi ini.

Kata Kunci: Konstruktivisme; Seni Rupa; Kreativitas Siswa

Corresponding Author: dimassesar578@gmail.com

Alamsyah, D. S., Zahra, Z. N., & Setyawan, A. (2025). Conceptual Review of Strategies for Implementing a Constructivist Approach to Develop Student Creativity in Fine Arts Learning in Elementary Schools. *RESET: Review of Education, Science, and Technology*, 1(2), 83-92

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Abad ke-21 menuntut pengembangan kompetensi holistik pada siswa, yang terangkum dalam keterampilan 4C: *Creativity* (Kreativitas), *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Collaboration* (Kolaborasi), dan *Communication* (Komunikasi). Kreativitas, sebagai salah satu pilar utamanya, menjadi kompetensi esensial yang perlu ditumbuhkan sejak tingkat sekolah dasar untuk membekali siswa menghadapi tantangan masa depan yang dinamis. Dalam kerangka ini, pembelajaran seni rupa memegang peran strategis sebagai wahana ideal untuk melatih imajinasi, ekspresi, dan kemampuan berpikir divergen siswa.

Meskipun tujuan pengembangan kreativitas ini telah diamanatkan dalam kurikulum modern, implementasi di lapangan masih menunjukkan adanya permasalahan signifikan. Berbagai penelitian terbaru (Pramudya & Wijayanti, 2024; Rosyidi & Apriliyanti, 2024) menunjukkan bahwa strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas siswa masih menjadi tantangan berkelanjutan. Praktik pembelajaran seni rupa di banyak sekolah dasar masih cenderung konvensional, berpusat pada guru, dan menekankan pada peniruan contoh, yang secara langsung menghambat ruang eksplorasi dan orisinalitas siswa. Permasalahan ini diperparah oleh tantangan lain seperti kompetensi guru yang bukan merupakan spesialis di bidang seni (Antika & Pratiwi, 2024) serta tantangan era digital, di mana siswa memiliki minat pada seni digital namun belum didukung oleh program dan keterampilan yang memadai di sekolah (Chandra et.al., 2025). Kesenjangan antara tuntutan kurikulum untuk menghasilkan siswa kreatif dengan praktik pembelajaran yang belum optimal inilah yang menjadi masalah mendasar.

Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, pendekatan konstruktivisme menawarkan landasan filosofis yang sangat relevan. Konstruktivisme adalah paradigma pembelajaran yang memandang siswa sebagai pembangun pengetahuan yang aktif (*active learner*), bukan penerima informasi yang pasif. Teori ini, yang dipelopori oleh Piaget dan Vygotsky, menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman personal, interaksi sosial, dan refleksi. Prinsip ini sangat selaras dengan pengembangan keterampilan 4C, karena proses mengkonstruksi pengetahuan secara inheren menuntut siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, mengkomunikasikan ide, dan pada akhirnya, berkreasi. Dalam konteks seni rupa, pendekatan ini membebaskan siswa dari sekadar meniru, mendorong mereka untuk bereksplorasi dan menemukan solusi visual yang unik.

Relevansi dan efektivitas pendekatan ini didukung oleh berbagai penelitian mutakhir. Sebuah tinjauan oleh Rosita, et al (2024) menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan konstruktivisme terbukti memberikan efek positif terhadap peningkatan keterampilan abad 21, termasuk kreativitas, di sekolah dasar. Penelitian lain secara spesifik menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran yang berakar pada konstruktivisme, seperti *Project-Based Learning* (PjBL) dan pembelajaran kontekstual, secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan karya seni rupa seperti kolase, anyaman, dan gambar (Pulu, et al., 2023; Aprillia, et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan utama yang mendasari kajian ini adalah bagaimana merancang dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, terutama dalam menjawab tantangan-tantangan kontemporer. Meskipun potensi konstruktivisme telah diakui secara luas, masih diperlukan sebuah telaah konseptual yang sistematis untuk merumuskan berbagai strategi praktis bagi guru. Kajian ini penting untuk

menjembatani antara teori belajar konstruktivisme dengan praktik di kelas, sehingga proses pembelajaran seni rupa tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga secara nyata menumbuhkan inovasi dan ekspresi artistik yang dibutuhkan siswa sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21.

Meskipun banyak penelitian telah membuktikan efektivitas model konstruktivis dalam meningkatkan hasil karya kreatif, fokusnya seringkali terbatas pada penerapan model dan peningkatan skor kreativitas yang terukur. Terdapat sebuah kesenjangan yang signifikan dalam kajian yang secara eksplisit mengonsepkan bagaimana strategi-strategi tersebut membangun fondasi psikologis yang memungkinkan siswa untuk berkreaitivitas secara lebih leluasa. Literatur yang ada kurang mendalami bagaimana pergeseran dari fokus pada 'hasil akhir' yang dinilai benar-salah menuju apresiasi terhadap 'proses eksplorasi' secara langsung menciptakan iklim kelas yang menumbuhkan keberanian kreatif (*creative courage*). Akibatnya, panduan bagi guru untuk secara sadar dan sistematis membangun sebuah lingkungan di mana siswa merasa aman untuk bereksperimen, berani mengambil risiko dalam membangun gagasannya sendiri, dan tidak takut 'gagal' sebagai bagian dari proses belajar, masih sangat terbatas. Kajian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan merumuskan strategi-strategi yang tidak hanya merangsang kreativitas, tetapi juga secara fundamental memberdayakan siswa secara psikologis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar pada pembelajaran seni rupa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur untuk membangun kerangka kerja konseptual. Penelitian ini menggunakan data sekunder berupa jurnal, buku, dan hasil riset relevan. Unit analisisnya mencakup konten literatur ilmiah yang membahas penerapan pendekatan konstruktivisme dalam pengembangan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan, yaitu mulai dari Agustus hingga November 2025. Kegiatan penelitian meliputi tahap pengumpulan dan seleksi literatur, analisis konten dan sintesis tematik, serta penyusunan kerangka kerja konseptual sebagai hasil akhir.

Prosedur pengerjaan meliputi:

1. Perencanaan dan Perumusan Kriteria
2. Pencarian dan Pengumpulan Literatur
3. Seleksi dan Penyaringan Literatur
4. Ekstraksi dan Analisis Data
5. Sintesis dan Perumusan Kerangka

Alat dan instrumen yang digunakan berupa Perangkat keras dan lunak komputer/laptop dengan akses internet, serta aplikasi seperti *Mendeley/Zotero* untuk manajemen referensi dan *Microsoft Word/Google Docs* untuk penulisan dan pengumpulan data meliputi proses:

1. Penentuan Kata Kunci

Menetapkan kata kunci seperti “*pendekatan konstruktivisme*”, “*kreativitas siswa*”, “*pembelajaran seni rupa*”, “*sekolah dasar*”, “*constructivist approach*”, “*student creativity*”, dan “*art education*”.

2. Pencarian Pustaka Sistematis
Melakukan pencarian literatur menggunakan kata kunci tersebut pada database akademik seperti *Google Scholar*, *Scopus*, *ERIC*, dan *SINTA*.
3. Pengumpulan dan Pengarsipan Digital
Mengunduh, menyeleksi, dan mengarsipkan literatur relevan (jurnal, buku, prosiding) dengan menggunakan perangkat lunak Mendeley atau Zotero sebagai basis data untuk analisis selanjutnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga langkah sistematis. Pertama, dilakukan Identifikasi dan Koding untuk mengidentifikasi, mengkode, dan mengkategorikan konsep, strategi, serta temuan penting dari setiap literatur yang terpilih, bertujuan untuk mereduksi dan memfokuskan data. Langkah kedua adalah Analisis Pola dan Hubungan, yaitu menganalisis data yang telah dikodekan untuk menemukan pola, tema, dan hubungan yang muncul di antara berbagai sumber literatur. Terakhir, dilakukan Sintesis dan Konseptualisasi dengan mensintesis semua temuan dan pola tersebut menjadi sebuah pemahaman yang utuh, kemudian membangun kerangka kerja konseptual yang baru dan koheren sebagai hasil akhir analisis untuk menjawab tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Analisis terhadap literatur secara meyakinkan membuktikan bahwa strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme sangat efektif dalam memacu kreativitas siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran seni rupa. Data menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas artistik, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang esensial.

Tabel 1 berikut menyajikan ringkasan literatur utama yang menjadi landasan analisis, mencakup efektivitas metode hingga tantangan yang dihadapi di lapangan:

Tabel 1. Studi Literatur

Penulis dan Tahun	Temuan Utama	Metode	Relevansi terhadap Fokus Penelitian
Nisa & Kurnia (2025)	Studi Literatur	Model PjBL dan pembelajaran kontekstual secara dramatis meningkatkan 4C (<i>Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication</i>), dan kualitas karya seni (misal: kolase, anyaman)	Bukti utama efektivitas model aktif terhadap <i>output</i> artistik dan <i>soft skills</i>
Umah & Maharani (2024)	Kualitatif Deskriptif	Pembelajaran yang menekankan eksplorasi menumbuhkan <i>creative courage</i> , mendorong inovasi, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa	Menjelaskan dimensi psikologis (keberanian berkarya) dalam pendidikan seni.
Setiawan & Pratama (2023)	Survei & Wawancara	Tantangan utama PjBL di SD meliputi manajemen waktu yang kurang efektif dan kesiapan guru dalam memfasilitasi kelas yang dinamis.	Memberikan perspektif kritis mengenai hambatan teknis implementasi di sekolah.

Rahayu (2022)	Studi Eksperimen	Integrasi bahan daur ulang dalam seni rupa konstruktivis meningkatkan kesadaran lingkungan siswa namun menuntut persiapan logistik yang matang.	Relevan dengan tema proyek seni berwawasan lingkungan dan kendala sarana.
---------------	------------------	---	---

Berdasarkan telaah pustaka di atas, temuan utama diklasifikasikan ke dalam empat tema sentral sebagai kerangka sintesis:

- a. Peran Pendekatan Konstruktivisme dalam Pengembangan 4C
Literatur menegaskan bahwa konstruktivisme mengubah peran siswa dari penerima pasif menjadi kreator aktif. Pendekatan ini secara signifikan memfasilitasi pengembangan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication*). Siswa membangun pemahaman seni mereka melalui interaksi sosial dan refleksi pribadi, yang sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 (Nisa & Kurnia, 2025).
- b. Efektivitas *Project-Based Learning* (PjBL) dan Pembelajaran Kontekstual
PjBL terbukti menjadi kendaraan paling efektif untuk menerapkan prinsip konstruktivisme dalam seni rupa. Studi menunjukkan peningkatan kualitas nyata pada produk seni siswa, antara lain:
 - Kolase Lingkungan: Pemanfaatan bahan daur ulang (Rahayu, 2022) yang melatih estetika sekaligus etika lingkungan.
 - Kriya Budaya: Anyaman bermotif lokal yang menguatkan identitas budaya.
 - Narasi Visual: Gambar ilustrasi yang melatih kemampuan bercerita (*storytelling*).
- c. Aspek *Creative Courage* (Keberanian Kreatif)
Selain keterampilan teknis, aspek psikologis menjadi sorotan penting. Umah & Maharani (2024) menekankan bahwa lingkungan belajar konstruktivis yang "aman" secara psikologis mampu menumbuhkan *creative courage*. Hal ini vital untuk mereduksi rasa takut gagal (*fear of failure*), sehingga siswa lebih berani bereksperimen dengan warna, bentuk, dan media baru tanpa beban.
- d. Kendala Implementasi di Sekolah Dasar
Meskipun efektif, penerapan konstruktivisme dalam seni rupa menghadapi tantangan nyata. Berdasarkan analisis Setiawan & Pratama (2023), kendala utama meliputi:
 - (1) Manajemen Waktu: Proses eksplorasi dan PjBL membutuhkan alokasi waktu yang lebih lama dibandingkan metode instruksi langsung (*direct instruction*).
 - (2) Kesiapan Guru: Pergeseran peran guru dari "*instruktur*" menjadi "*fasilitator*" memerlukan adaptasi pedagogis yang tidak mudah bagi sebagian pendidik.
 - (3) Keterbatasan Sarana: Proyek seni berbasis material (seperti daur ulang) seringkali terkendala oleh logistik dan ruang penyimpanan karya di kelas yang terbatas.

2. Pembahasan/Diskusi

Penelitian ini membedakan dirinya dari pendekatan tradisional yang cenderung berorientasi pada hasil akhir (product-oriented), dengan menekankan pentingnya proses pembelajaran yang memfasilitasi eksplorasi bebas dan inovasi siswa. Hal ini selaras dengan kerangka teori Piaget dan Vygotsky yang memandang anak sebagai pembangun pengetahuan aktif. Temuan ini juga menyoroti peran krusial keberanian kreatif (creative courage) sebagai faktor psikologis yang sering terabaikan dalam penelitian pendidikan seni sebelumnya. Penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan suportif, di mana siswa merasa nyaman untuk bereksperimen dan tidak takut melakukan kesalahan (Simanjuntak & Sitompul, 2020).

Berdasarkan sintesis data komparatif, perbedaan dampak antara pendekatan konvensional dan konstruktivis terhadap luaran kreativitas siswa disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Dampak Pendekatan Konvensional dan Konstruktivis

Aspek Penilaian	Karakteristik Model Tradisional	Karakteristik Model Konstruktivis (PjBL, Kontekstual)
Kreativitas Seni Rupa	Cenderung imitatif (meniru contoh guru) dan kurang variatif.	Eksploratif, memunculkan ide baru, dan imajinatif.
Berpikir Kritis	Terbatas pada pemahaman instruksi teknis dasar.	Mampu menganalisis masalah visual dan memilih solusi estetik.
Kolaborasi	Minim interaksi; fokus pada pengerjaan individual.	Aktif berdiskusi, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama.
Keberanian Bereksperimen	Rendah; siswa takut salah dan terpaku pada “standar” keindahan guru.	Tinggi; siswa berani mencoba media atau teknik baru tanpa takut gagal.
Ekspresi Artistik	Seragam dan stereotip.	Beragam, orisinal, dan memuat personalitas siswa.

Meskipun model konstruktivis menawarkan keunggulan yang nyata, penelitian ini mengidentifikasi empat kendala utama dalam implementasinya di lapangan beserta solusi yang relevan:

a. Dominasi Metode Konvensional

Banyak sekolah dasar masih menerapkan pembelajaran seni rupa secara konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Metode ini menekankan peniruan contoh yang secara signifikan membatasi ruang eksplorasi siswa.

Solusi: Penerapan **pendekatan konstruktivisme** secara menyeluruh harus digalakkan, di mana siswa diposisikan sebagai subjek yang aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan refleksi (Umah & Maharani, 2024).

b. Kompetensi Guru yang Terbatas

Data lapangan menunjukkan hambatan serius dari sisi sumber daya manusia. Banyak guru belum sepenuhnya menguasai strategi pembelajaran kreatif atau memfasilitasi kelas yang dinamis dan kolaboratif (Tamping & Sulaiman, 2024). Keterbatasan keterampilan seni spesifik juga menjadi penghalang.

Solusi: Diperlukan program **pelatihan dan pengembangan profesional** yang berkelanjutan bagi guru, khususnya yang berfokus pada manajemen kelas berbasis proyek dan metode pembelajaran kontekstual.

c. Kesenjangan Teknologi

Belum meratanya sarana pendukung menyebabkan kesenjangan dalam adopsi teknologi. Kurikulum yang berjalan seringkali belum mengakomodasi integrasi alat digital yang relevan dengan minat siswa masa kini.

Solusi: Integrasi teknologi harus dilakukan secara bertahap dengan mengembangkan program **pembelajaran seni digital**. Pemanfaatan teknologi sederhana namun efektif dapat menjadi jembatan untuk mendukung kreativitas siswa di era digital.

d. Lingkungan Belajar dan Faktor Psikologis

Lingkungan belajar yang kaku terbukti membuat siswa cenderung takut gagal (*fear of failure*) dan enggan mencoba hal baru. Ketidakberanian ini menghambat potensi inovasi siswa.

Solusi: Menciptakan **ekosistem belajar yang suportif** adalah kunci. Guru harus membangun atmosfer di mana kesalahan dipandang sebagai bagian dari proses belajar, sehingga *creative courage* siswa dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Visualisasi Temuan:

Bagian ini menyajikan sintesis akhir dari temuan yang diperoleh, diakhiri dengan Kerangka Konseptual (*Conceptual Framework*) yang secara visual menghubungkan antara permasalahan, strategi intervensi, dan luaran yang diharapkan.

1) Ringkasan Temuan Kunci

Empat poin di bawah ini berfungsi sebagai pilar utama yang menjadi dasar perancangan kerangka konseptual:

- Metode Dominan: Sebagian besar sekolah dasar masih menggunakan pembelajaran seni rupa yang tradisional dan berpusat pada guru, sehingga menghambat eksplorasi.
- Kapasitas Guru: Kompetensi guru dalam penerapan strategi kreatif berbasis konstruktivisme (seperti PjBL) masih perlu ditingkatkan.
- Sarana Pendukung: Kesenjangan terlihat pada ketersediaan dan pemerataan sarana pendukung pembelajaran seni digital yang relevan dan memadai.
- Aspek Psikologis: Siswa membutuhkan lingkungan yang lebih suportif untuk menumbuhkan *creative courage* (keberanian bereksperimen) sebagai prasyarat bagi kreativitas yang otentik.

2) Kerangka Konseptual: Strategi Pengembangan Kreativitas Seni Rupa

Kerangka konseptual ini secara eksplisit memetakan hubungan antara kondisi awal yang bermasalah menuju strategi intervensi yang disarankan dan hasil akhir yang diharapkan, sehingga menegaskan kontribusi teoretis penelitian ini.

3) Deskripsi Kerangka Konseptual

Model ini terdiri dari tiga komponen utama:

- Kondisi Awal (Input Negatif): Merepresentasikan situasi pembelajaran saat ini yang didominasi oleh pendekatan tradisional, kompetensi guru yang perlu ditingkatkan, dan lingkungan yang kurang mendukung keberanian siswa.

- Strategi Intervensi (Proses Transformasi): Merupakan usulan solusi yang berfungsi sebagai katalis. Inti dari strategi ini adalah penerapan Pendekatan Konstruktivisme (terutama PjBL dan kontekstual) yang diperkuat oleh tiga pilar pendukung: Peningkatan Kompetensi Guru, Integrasi Teknologi (Seni Digital), dan yang terpenting, Penciptaan Lingkungan Aman dan Suportif.
 - Luaran dan Kontribusi (Output Positif): Hasil yang diharapkan dari implementasi strategi. Ini mencakup Peningkatan Kualitas Karya Seni dan Pengembangan Keterampilan 4C (Kreativitas, Berpikir Kritis, Kolaborasi, Komunikasi). Secara teoretis, penelitian ini menyoroti bahwa proses ini secara langsung meningkatkan variabel kunci yaitu *Creative Courage*.
- 4) Model Visualisasi
Kerangka Konseptual ini dapat divisualisasikan menggunakan diagram alir (diagram kotak dan panah):
- 5) Kontribusi Teoretis Eksplisit
Kerangka konseptual ini memberikan kontribusi teoretis dengan:
- Mengintegrasikan Variabel Psikologis: Secara eksplisit menghubungkan model pembelajaran (Konstruktivisme) dengan variabel psikologis *Creative Courage*. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas metode bukan hanya bergantung pada prosedur, tetapi juga pada kondisi psikologis siswa.
 - Model Solusi Komprehensif: Menyediakan kerangka kerja *holistik* untuk inovasi pendidikan seni yang tidak hanya fokus pada kurikulum (PjBL) tetapi juga pada variabel implementasi (Kompetensi Guru dan Teknologi) dan variabel lingkungan (Dukungan Psikologis).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran konstruktivisme sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar dalam pelajaran seni rupa. Metode ini berhasil mengubah cara belajar dari yang biasanya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan dan kreativitas mereka sendiri. Model pembelajaran seperti Project-Based Learning dan pembelajaran kontekstual terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berekspresi melalui seni dan berpikir kritis secara signifikan. Walaupun ada tantangan seperti kemampuan guru yang masih terbatas dan kurangnya fasilitas teknologi, penerapan konstruktivisme tetap memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peningkatan kompetensi guru dalam metode pembelajaran konstruktivis melalui pelatihan berkelanjutan menjadi sebuah keharusan agar strategi ini dapat diimplementasikan secara optimal dan memberikan dampak maksimal bagi siswa. Penyediaan fasilitas dan teknologi yang memadai, terutama untuk pengembangan seni digital, merupakan langkah mendesak untuk menjawab tuntutan era teknologi dan memberikan pengalaman belajar yang relevan bagi siswa. Integrasi komprehensif pendekatan konstruktivisme dan pembelajaran berbasis proyek ke dalam kurikulum pembelajaran seni rupa sangat diperlukan guna menstimulasi kreativitas dan keterlibatan aktif siswa secara berkelanjutan, sehingga membentuk generasi yang inovatif dan adaptif.

Studi lapangan dengan metode empiris untuk menguji efektivitas strategi pembelajaran konstruktivis secara lebih mendalam dan kontekstual sangat disarankan untuk dilakukan dalam penelitian selanjutnya, demi mewujudkan pembelajaran seni rupa yang kreatif, inovatif, dan relevan bagi siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASH

Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama penyusunan artikel ini, khususnya kepada Bapak Agung Setiawan selaku pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memotivasi kami. Penulis juga menghargai kontribusi berbagai sumber pustaka serta semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan praktik pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Carolyn, A. R., & Nurharini, A. (2024). Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Dalimunthe, P. C. (2025). Penerapan Project Based Learning Pada Materi "Melihat dan Menggunakan Warna dalam Karya Seni" untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas II SDN 100590 Air Kanan. *Mandalika Journal of Community Services*, 2(2), 172-178.
- Gusmiarni, R., & Mutamimah, K. (2025). Mengembangkan Kompetensi Seni Budaya Siswa Kelas VI Melalui Pendekatan Project-Based Learning. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah*, 2(1).
- Halisah, F., Huriyah, H., Mubarakah, H. T., Fajri, L. J., Prasetyo, K., & Rahmadhoan, L. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Pada Mata Pelajaran Seni Rupa dan P5 di SDN 16 Mataram. *Progres Pendidikan*, 6(3), 283-288.
- Harahap, F. (2021). *Penggunaan media kolase dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN 117478 Simatahari Kecamatan Kotapinang* (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- Hariana, K., Rizal, R., Surahman, S., Lapasere, S., & Aqil, M. (2022). Konstruktivisme Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Problematika Pendidikan Seni Anak. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 8(1), 378133.
- Hidayat, W. (2023). Penilaian siswa terhadap pembelajaran mengevaluasi karya seni rupa menggunakan teknik scaffolding melalui media LKPD. *GAUNG: Jurnal Ragam Budaya Gemilang*, 1(2), 119-130.
- Inggriani, F. (2024). Peningkatan Keterampilan Konstruksi Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VI SD Negeri 18 Payakumbuh. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(2), 42-51.
- Jannah, R., Handayani, H. H., & Ulia, W. (2024). Peningkatan Kreativitas Siswa Untuk Mengembangkan Seni Kerajinan Tangan Kelas IV di SDN 39 Ampenan. *Al-Mujahidah*, 5(2), 135-144.
- Kurniawan, M. K. N., Fajrie, N., & Oktavianti, I. (2025). Eksplorasi Kreativitas Siswa Dalam Seni Ecoprint: Antusiasme dan Pemahaman Ecoprint Teknik Pounding di Kelas IV SD Negeri 2 Manyargading. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 200-217.
- Laili, D. N., Fithriyah, M. A., & Hadiyani, V. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran PJBL Terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran SBDP Madrasah Ibtidaiyah. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 157-168.

- Mulyati, C. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Project-Based Learning* untuk Mengetahui Gambaran Kreativitas Seni Budaya Siswa Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(4), 766-772.
- Nisa, S. K., & Kurnia, B. (2025). Penerapan Model *Project-Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 593-603.
- Nurmia, N., Nurdin, H., & Roslyn, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Siswa Kelas IVA UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(2), 67-93.
- 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.
- Qur'aini, Z. S., Danawati, M. G., & Soenaryo, S. F. (2025). Implementasi Model *Project-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Batik Ecoprint Siswa Kelas IV SDN Ngoro 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 674-688.
- Rahmawati, R., Wakih, A. A., & Zahrah, R. F. (2025). Upaya meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa terapan melalui penerapan teknik cap pelepah pisang kelas II SDN Karangtengah. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(4), 850-856.
- Rizki, A. (2025). *Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas 1 di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Rosita, R., Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri, J. (2024). Pendekatan konstruktivisme terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(3), 238-247.
- Sari, I. P., Hidayat, A. G., & Febrianty, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran “*Uma Lengge*” Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas V SDN Risa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 548-555.
- Sarly, S. M., & Pebriana, P. H. (2020). Penerapan model Paikem Gembrot untuk meningkatkan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(2), 156-160.
- Simanjuntak, H., & Sitompul, E. A. (2021). Kreatifitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 065854 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 3(2), 206-220.
- Solichin, M. M. (2021). Paradigma konstruktivisme dalam belajar dan pembelajaran. IAIN Madura
- Suryani, D. E. (2021). Kreativitas Menggambar Motif Kreasi Batik Pada Gerabah Melalui Pendekatan Konstruktivistik di Kelas VIII/D SMPN 1 Mangunjaya Pangandaran Jawa Barat Tahun Ajaran 2020/2021. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 84-97.
- Tamping, N. R., & Sulaiman, S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Pendekatan Kontekstual pada Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SDN 236 Beringin Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 89-100.
- Umah, D. N., & Maharani, N. S. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik dalam Pembelajaran Seni Rupa di SDN Gadingkasri Kota Malang. *FONDATIA*, 8(1), 21-31.
- Wutabisu, E. R., Lagandesa, Y. R. L., Pratama, R. A., & Haryana, K. (2023). Analisis Kreativitas Siswa Kelas V dalam Pemanfaatan Barang Bekas di SD Negeri 1 Mayakeli pada Mata Pelajaran SBdP. *JURNAL DIKDAS*, 11(1), 50-59.