

Analysis of Fourth-Grade Teachers' Difficulties in Teaching SBdP on Visual Arts Material at SDN 2 Ngembal

Wasis Wijayanto¹, Nor Hidayah², Ravena Zahra Endry³

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus
Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah

(wasis.wijayanto@std.umk.ac.id¹, 202233320@std.umk.ac.id², 202233327@std.umk.ac.id³)

Received : 2024-06-30

Revised : 2024-11-06

Accepted : 2024-12-31

Abstract

This study aims to identify the challenges faced by teachers in teaching SBdP (Cultural Arts and Skills) visual arts material in the fourth grade of SDN 2 Ngembal Kulon and to find solutions to support the smooth learning process. Using a qualitative case study approach, data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings reveal that the main challenges include limitations in facilities, media, methods, teaching time, and subjective assessments. These factors hinder the effectiveness of teaching and student engagement in visual arts learning. Proposed solutions include teacher professional development, the use of creative media, and the application of interactive methods tailored to students' learning styles. Furthermore, collaboration among teachers, schools, and parents is also identified as a critical element in supporting successful learning. This study makes an important contribution to improving the quality of visual arts education in primary schools and serves as a reference for teachers and stakeholders facing similar challenges. Future research is recommended to explore the implementation of these solutions in various primary education contexts.

Keywords ; Learning difficulties, SBdP learnin, Fine arts.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan guru dalam mengajar SBdP materi seni rupa di kelas IV SDN 2 Ngembal Kulon serta mencari solusi yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Dengan pendekatan kualitatif studi kasus, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesulitan utama meliputi keterbatasan sarana, media, metode, waktu pembelajaran, dan penilaian yang subjektif. Faktor-faktor ini menghambat efektivitas pengajaran dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa. Solusi yang diusulkan mencakup pengembangan profesional guru, penggunaan media kreatif, serta penerapan metode yang interaktif dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Selain itu, kerja sama antara guru, sekolah, dan orang tua juga menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Studi ini memberikan kontribusi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dan pemangku kepentingan dalam menghadapi tantangan serupa. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi implementasi solusi ini dalam berbagai konteks pendidikan dasar.

Kata Kunci ; Kesulitan pembelajaran, pembelajaran SBdP, Seni rupa.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Selain itu, pendidikan dapat dipahami sebagai proses di mana pendidik (guru) memberikan bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu, dengan memanfaatkan alat-alat (media pendidikan) secara frekuensi dan efektif, serta berlangsung dalam lingkungan yang harmonis. Melalui pendidikan, individu dapat dibentuk menjadi pribadi yang berperilaku mulia (Munthe and Sinulingga, 2023)

Di era Revolusi Industri 4.0, dunia pendidikan dituntut untuk mampu membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21. Tuntutan ini tidak hanya berlaku bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru yang harus siap menghadapi perubahan zaman ini. Guru perlu memiliki kompetensi inti yang kuat dan menguasai soft skill. Peran guru sangatlah penting dalam dunia pendidikan, karena mereka dipercaya oleh para orang tua untuk mendidik anak-anak menjadi individu yang utuh. Sebagai pemegang amanah, guru tidak hanya bertugas sebagai pengajar dan pendidik, tetapi juga berperan sebagai figur orang tua (Sayuna, Karma, and Dewi 2024)

Seseorang dianggap kompeten dalam suatu bidang jika ia menguasai keterampilan atau keahlian yang sesuai dengan persyaratan pada bidang tersebut. Menurut Asrial, dkk (2019), seorang guru diharapkan memiliki beragam kompetensi, termasuk kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Kemampuan guru dalam berbagai aspek diharapkan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk mendukung peserta didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan tertentu (Hendratmoko et al., 2018). Menurut Hanifah dkk., (2020) tujuan pembelajaran didefinisikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan pelajar untuk melaksanakan tugas dan fungsi pekerjaan tertentu sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Salah satu masalah pendidikan yang kita hadapi sekarang ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan khususnya pendidikan dasar dan menengah. Pendidikan seni rupa memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa dan sekolah. Tujuan pendidikan seni rupa adalah untuk meningkatkan keterampilan menggambar, membangun kesadaran terhadap budaya lokal, memperdalam kemampuan dalam mengapresiasi seni rupa, memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri, menguasai ilmu dalam disiplin seni rupa, serta mempromosikan ide-ide (Sayuna, Karma, and Dewi 2024).

Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kreativitas siswa. Di tingkat sekolah dasar,

terutama pada kelas IV, pembelajaran seni rupa memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan memahami berbagai bentuk seni. Namun pelaksanaan pembelajaran ini tidak selalu berjalan mulus, para guru sering menghadapi berbagai kesulitan yang dapat menghambat proses belajar mengajar (Saputro and Wijayanti, 2021).

Hasil wawancara dengan guru SBdP di SDN 2 Ngemal Kulon menunjukkan bahwa melalui seni rupa, anak-anak seharusnya dapat mengembangkan kepekaan, kreativitas, dan imajinasi, yang semuanya penting untuk memecahkan masalah kehidupan yang kompleks. Namun, kami sebagai guru seni di sekolah dasar mengatasi keterbatasan dalam mengelola pembelajaran seni rupa bagi siswa. Guru SBdP juga menekankan bahwa pendidikan seni rupa sering kali dianggap kurang penting, sehingga sering kali diabaikan, seperti pengurangan waktu. Di sisi lain, dari segi kurikulum, khususnya dalam hal jam belajar, pendidikan seni sebenarnya tidak mengalami banyak masalah. Bahkan, dalam kurikulum terbaru, terdapat penambahan jam untuk pelajaran SBdP. Dengan kurikulum ini, pendidikan seni justru mendapatkan kesempatan dan tantangan untuk berperan sebagai katalisator dalam proses belajar melalui pendekatan integratif.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian penelitian Aurellia et al., (2023) yang berjudul Analisis Faktor Penghambat Guru Dalam Pembelajaran SBdP Pada Kelas 5 SD. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa masih banyak terdapat faktor penghambat yang dihadapi oleh guru kelas 5 SD pada Kabupaten Tanah Datar pada pembelajaran SBdP, faktor penghambat guru dalam pembelajaran SBdP yaitu pada faktor fasilitas dan media pendukung pembelajaran, faktor guru dan faktor siswa. Menurut Handayani dkk (2021) menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menghambat kreativitas guru dalam pembelajaran SBdP di kelas V SDN 123 Banti, yaitu alokasi waktu pembelajaran yang tidak memadai, sumber belajar masih kurang, dan guru SBdP yang tidak memiliki latar belakang pendidikan seni. Selain itu, penelitian Hamzah (2020) juga mengungkapkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam merencanakan pembelajaran.

Keunggulan dari penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik lain yang menghadapi situasi serupa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di berbagai sekolah.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperoleh rumusan masalah mengenai bagaimana kesulitan/tantangan yang dihadapi guru pada pembelajaran SBdP materi seni rupa, serta apa saja solusi guru agar pembelajaran SBdP berjalan dengan baik. Dengan memahami kesulitan yang dihadapi guru, diharapkan pihak sekolah dan pemangku kepentingan lainnya dapat

mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih baik.



Gambar 1. Bagan Pembahasan
 (Sumber: Wasis Wijayanto, 2024)

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Assyakurrohim et al., (2022) berpendapat bahwa studi kasus adalah penelitian di mana peneliti mendalami suatu fenomena (kasus) pada waktu dan aktivitas tertentu (seperti program, acara, proses, institusi, atau kelompok sosial), serta mengumpulkan informasi secara rinci dan mendalam menggunakan berbagai metode pengumpulan data selama periode waktu tertentu.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif untuk memberikan gambaran mendalam dan menginterpretasikan data terkait fakta, kondisi, variabel, dan fenomena yang terjadi selama penelitian. Tujuannya adalah untuk memahami dan menggali makna di balik data tersebut (Waruwu, M. 2023). Pendekatan ini bersifat natural, artinya data disajikan dalam bentuk aslinya tanpa manipulasi, sehingga memberikan gambaran objektif yang sesuai dengan keadaan di lapangan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Ngembal Kulon, teknik pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling dengan metode purposive sampling, di mana pemilihan sumber data didasarkan pada pertimbangan tertentu. Subjek penelitian ini

adalah guru Kelas IV yang mengajar mata pelajaran SBdP Seni Rupa di SDN 2 Ngembal Kulon. Objek penelitian berfokus pada situasi sosial yang diamati untuk memahami lebih dalam mengenai kesulitan yang dialami guru saat mengajar SBdP (Alaslan, A. 2022).

Metode pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk analisis data, digunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dilakukan melalui reliabilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas, dengan penekanan pada pengujian reliabilitas (Alaslan, A. 2022). Uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan keandalan data penelitian, sehingga hasilnya dapat dipercaya dan dijadikan acuan ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran tidak selalu berjalan mulus dan sering kali penuh tantangan. Setiap guru menghadapi berbagai kesulitan dalam setiap pelajaran yang disampaikan, baik yang berasal dari faktor internal maupun eksternal (Musa et al., 2022). Namun, jika seorang guru dapat mengatasi tantangan-tantangan tersebut dan menemukan solusinya, maka tantangan tersebut dapat menjadi sebuah pencapaian positif.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memerlukan tingkat kreativitas yang tinggi dari guru, baik dalam penyampaian materi maupun pengelolaan proses pembelajaran. Menurut Menurut Menurut Saputra & Susanto (2023) tantangan dapat diartikan sebagai usaha yang bertujuan untuk menggugah kemampuan seseorang. Dalam penyampaian materi, guru sering kali menghadapi berbagai tantangan dan kesulitan, terutama saat mengajarkan muatan seni budaya dan prakarya materi seni rupa.

a. Kesulitan Guru dalam Mengajarkan SBdP Materi Seni Rupa

Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Mata pelajaran ini termasuk dalam kelompok estetika dan bertujuan memberikan pengalaman estetis kepada peserta didik, baik melalui sikap apresiasi maupun ekspresi. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, kompetensi dalam pelajaran SBdP meliputi sikap rasa ingin tahu, peduli terhadap lingkungan, kerja sama, jujur, percaya diri, dan mandiri dalam berkarya seni

budaya dan prakarya. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mengenal keragaman karya seni budaya dan prakarya, memiliki kepekaan terhadap karya seni, serta mampu menciptakan karya seni budaya dan prakarya secara orisinal maupun tiruan.

Menurut Khasanah et al., (2024) dalam mengajarkan SBdP materi seni rupa, guru menghadapi berbagai kesulitan. Kesulitan merupakan suatu kondisi yang memperlihatkan ciri-ciri hambatan dalam kegiatan untuk mencapai tujuan sehingga diperlukan usaha yang lebih baik untuk mengatasi gangguan tersebut (Raudhah, Wandini, and Sinaga 2018). Kesulitan ini juga terjadi pada bidang pendidikan, dimana guru dapat mengalami kesulitan ketika melaksanakan pembelajaran. Kesulitan guru terjadi apabila guru merasa benar-benar tidak mampu berbuat apa-apa lagi dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga yang dihadapi guru adalah perasaan ketidakmampuan (Umam, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 2 Ngembal Kulon, terdapat berbagai kesulitan yang dihadapi guru saat mengajar SBdP, khususnya materi seni rupa. Salah satu kesulitan utamanya yaitu keterbatasan sarana dan prasarana, guru mengungkapkan bahwa sekolah mereka memiliki keterbatasan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran seni rupa, kesulitan memilih media dan model pembelajaran, kesulitan penggunaan metode pembelajaran, adanya keterbatasan waktu dan kesulitan dalam penilaian untuk peserta didik.

Pembelajaran SBdP memiliki peran yang signifikan bagi perkembangan peserta didik, karena materi ini memuat beberapa karakter penting seperti multidimensional, multilingual, dan multikultural. Menurut Saputra & Susanto, (2023) sifat multidimensional menekankan bahwa seni dapat mengembangkan berbagai kecerdasan, seperti kecerdasan emosi, intelektual, kreatif, moral, dan spiritual. Pengembangan kecerdasan ini diharapkan mampu membentuk karakter yang kuat pada peserta didik, sehingga mereka lebih siap untuk belajar. Pendidikan seni juga berperan dalam membentuk peserta didik yang inovatif, kritis, kreatif, imajinatif, serta memiliki kepekaan sosial dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Wardan et al., 2023).

Sifat multilingual dalam SBdP berarti mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi melalui berbagai bentuk bahasa, seperti bahasa visual, suara, dan gerak. Sedangkan multikultural berarti SBdP dapat mempererat rasa persaudaraan dan saling menghargai antar individu, serta menumbuhkan kebanggaan

terhadap budaya sendiri dan budaya orang lain. Dengan demikian, seni berpotensi menjadi dasar pemersatu bangsa (Azzahra et al., 2022).

Secara teoritis, karya seni memiliki tiga fungsi utama: fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik. Fungsi personal berkaitan dengan ekspresi diri pencipta karya seni, misalnya patung yang diciptakan untuk menggambarkan cinta penciptanya. Fungsi sosial berperan dalam memengaruhi perilaku kelompok masyarakat, misalnya melalui poster atau reklame. Fungsi fisik berfokus pada kebutuhan fisik, seperti perabot rumah tangga, dekorasi, dan pakaian. Melalui pengembangan sikap, keahlian, dan antusiasme dalam berkarya, SBdP diharapkan dapat menciptakan generasi yang kreatif dan kritis dalam menghadapi era digital ini (Rizka Amalyah et al., 2024).

Berdasarkan hasil triangulasi data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi, terdapat beberapa kesulitan/tantangan yang dialami guru kelas IV dalam mengajarkan materi seni rupa pada pembelajaran SBdP di SDN 2 Ngembal Kulon.

1. Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah menjadi kendala utama dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa di kelas. SDN 2 Ngembal Kulon tidak memiliki peralatan yang memadai dan lengkap untuk mendukung kegiatan seni rupa, seperti cat air, pensil warna, kuas, dan kertas gambar dalam jumlah yang mencukupi bagi semua siswa di kelas IV. Kondisi ini menyebabkan guru harus mencari alternatif lain untuk menjalankan pembelajaran, seperti memanfaatkan bahan seadanya atau meminta siswa membawa sendiri peralatan seni rupa dari rumah. Namun, solusi ini pun tidak selalu efektif, karena tidak semua siswa mampu atau memiliki kelengkapan yang diminta, sehingga muncul kesenjangan dalam keterlibatan siswa saat kegiatan praktek. Dengan fasilitas yang terbatas ini, variasi kegiatan seni rupa yang bisa diterapkan di kelas juga menjadi sangat terbatas, yang pada akhirnya mengurangi kreativitas dan pengalaman belajar seni siswa.

2. Memilih Media dan Model Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Nurrita, 2018). Media pembelajaran digunakan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai

tujuan yang diinginkan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga dapat mengaktifkan kegiatan pembelajaran. Guru muatan pembelajaran seni rupa menyatakan bahwa penyebab utama kesulitan dalam memilih media pembelajaran ini adalah karena kurangnya fasilitas yang tersedia di sekolah untuk menunjang kegiatan praktek kepada siswa. Guru juga menyatakan bahwa kurang paham tentang sintaks atau fase yang ada pada model pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak berjalan sempurna sesuai sintak model dan langkah kegiatan pembelajaran.

3. Penggunaan Metode Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam proses mengajar seni rupa di kelas IV, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan demonstrasi yang sifatnya kurang interaktif, sehingga membuat siswa cenderung menjadi pasif dalam mengikuti pelajaran. Metode pembelajaran seperti ini kurang efektif dalam mata pelajaran seni rupa, yang idealnya mengandalkan kegiatan eksploratif dan interaktif untuk mendukung siswa berpikir kreatif dan bereksperimen secara mandiri. Pembelajaran seni rupa seharusnya dapat menciptakan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka melalui berbagai kegiatan praktek, seperti pembelajaran berbasis proyek atau eksplorasi bebas yang dapat meningkatkan kreativitas dalam berkarya siswa (Nurmia Nurmia et al., 2024). Namun, karena keterbatasan alat dan fasilitas yang memadai, guru sulit menerapkan metode-metode yang lebih kreatif dan variatif. Selain itu, tuntutan kurikulum yang padat juga menjadi kendala, mengingat adanya target-target tertentu yang harus dicapai dalam waktu yang terbatas. Akibatnya, siswa sering kali kehilangan minat terhadap pelajaran seni rupa karena kurangnya kesempatan untuk terlibat aktif dan bereksplorasi, sehingga potensi kreativitas mereka tidak berkembang secara optimal dalam lingkungan pembelajaran yang ada.

4. Keterbatasan Waktu

Keterbatasan waktu yang diberikan untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) khususnya materi seni rupa, umumnya sangat terbatas dan sering kali tidak memadai untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang optimal. Dalam materi seni rupa, siswa membutuhkan waktu yang cukup panjang agar dapat berkarya dan bereksplorasi dengan tenang, tanpa tekanan waktu yang ketat (Jihadah Gaffar et al., 2023). Namun, berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa guru sering kali harus mempercepat penyampaian materi dan membatasi durasi praktek karena waktu yang dialokasikan dalam satu jam pelajaran sangat singkat. Keterbatasan waktu ini

membuat siswa kesulitan mengembangkan ide-ide mereka secara mendalam atau mengeksekusi teknik seni dengan teliti. Akibatnya, hasil karya siswa menjadi kurang maksimal dan kurang mencerminkan potensi serta kreativitas mereka yang sesungguhnya, karena tidak adanya waktu yang memadai untuk mengembangkan keterampilan dan menyempurnakan karya sesuai dengan konsep yang mereka bayangkan.

5. Kesulitan dalam Penilaian

Penilaian hasil karya seni rupa merupakan tantangan yang signifikan bagi guru di kelas IV, terutama karena penilaian dalam seni rupa melibatkan aspek kreativitas dan ekspresi individu yang sangat subjektif (Iraqi et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa guru sering merasa kesulitan dalam memberikan penilaian yang objektif dan adil kepada siswa, khususnya karena tidak adanya standar penilaian yang jelas dan spesifik untuk menilai kreativitas dan keunikan karya siswa. Hal ini membuat guru harus melakukan penilaian berdasarkan persepsi pribadi, yang berpotensi menimbulkan ketidakadilan dan ketidakpuasan di antara siswa. Selain itu, guru cenderung lebih fokus pada hasil akhir karya seni yang diselesaikan, seperti keindahan atau kesesuaian dengan tema, dibandingkan dengan proses berkarya yang dilalui siswa. Menurut Pratiwi, (2023) proses berkarya memiliki peran penting dalam membangun kreativitas, pemahaman konsep, dan pengembangan karakter siswa, yang seharusnya menjadi bagian tak terpisahkan dari pembelajaran seni. Fokus yang berlebihan pada hasil akhir ini bisa mengurangi apresiasi terhadap usaha dan proses kreatif yang dilakukan siswa, padahal proses tersebut sangat penting dalam pembelajaran seni. Dengan demikian, kurangnya perhatian terhadap perkembangan proses kreatif dapat menghambat motivasi siswa untuk berinovasi dan mengekspresikan diri secara bebas dalam berkarya seni.

b. Solusi Guru Agar Pembelajaran SBdP Berjalan Dengan Baik

Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, guru perlu berperan sebagai solusi untuk memastikan pembelajaran berjalan lancar. Salah satu cara agar pembelajaran dengan siswa berlangsung efektif adalah dengan memperhatikan gaya belajar tiap siswa. Menurut Khasanah et al., (2024) ada beberapa solusi dari guru untuk mendukung kelancaran pembelajaran SBdP sebagai berikut:

1. Keterlibatan Guru dan Siswa Saat Pembelajaran SBdP

Menurut Menurut Yestiani & Zahwa, (2020), keterlibatan guru dan siswa sangat penting dalam membentuk karakter yang baik. Guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang beragam untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan, sehingga minat siswa dapat meningkat. Selain itu, dengan menjadi pembina kegiatan ekstrakurikuler, guru dapat lebih dekat dengan siswa, memudahkan mereka dalam menanamkan nilai-nilai karakter positif. Sebagai panutan bagi siswa, guru memainkan peran penting untuk memastikan proses pembelajaran berjalan lancar dengan menerapkan gaya belajar yang sesuai.

2. Ketertarikan Guru Dalam Gaya Mengajar

Menurut Falah, (2019), terdapat pengaruh yang signifikan antara gaya belajar dan peran guru terhadap minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran SBdP. Dalam SBdP, di mana pembelajaran lebih banyak melibatkan kegiatan praktis, kreativitas, dan eksplorasi seni, pengaruh gaya belajar siswa menjadi sangat penting. Misalnya, siswa dengan gaya belajar kinestetik akan lebih menikmati kegiatan yang melibatkan gerakan atau praktik langsung, seperti tari atau seni rupa, sedangkan siswa dengan gaya visual akan lebih terbantu oleh media gambar dan contoh visual dalam memahami konsep seni.

3. Pengembangan Profesional Guru

Menurut Kasmawati, (2020), pengembangan profesional yang dilakukan oleh guru memiliki dampak yang sangat positif bagi perkembangan profesional guru dan kemajuan siswa. Pengembangan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi dan kemampuan mengajar guru, tetapi juga mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Lebih dari itu, dalam jangka panjang, pengembangan profesional guru juga dapat meningkatkan kapasitas sekolah secara menyeluruh, memperkuat lingkungan pendidikan, dan mendorong pencapaian tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pengembangan profesional ini penting untuk terus dilakukan dan diperluas selama proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan inovatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa masih banyak ditemui kesulitan/tantangan guru dalam mengajarkan pembelajaran SBdP materi seni rupa di kelas IV SDN 2 Ngembal Kulon. Kesulitan yang dihadapi guru kelas IV yang mengajar SBdP materi seni rupa berupa keterbatasan sarana dan prasarana, kesulitan

pemilihan media pembelajaran dan model pembelajaran, kesulitan penggunaan metode pembelajaran, keterbatasan waktu pembelajaran yang tidak memadai, kesulitan dalam penilaian yang objektif dan adil kepada siswa khususnya karena tidak adanya standar penilaian yang jelas dan spesifik untuk menilai kreativitas dan keunikan karya siswa. Tantangan-tantangan ini menunjukkan bahwa dukungan fasilitas, pelatihan guru, dan metode yang lebih interaktif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

REFERENCES

- Alaslan, A. (2022). Metode Penelitian Kualitatif.
- Asrial, A., Syahril, S., Kurniawan, D. A., & Saputri, J. (2021). Karakter Peduli Sosial: Komparasi Modul Elektronik dan Paper Modul Kearifan Lokal Ngubat Padi di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4, 866-877.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1-9.
- Aurellia, A., Shilfia Iraqi, H., Sri Lena, M., & Febriyasni, S. (2023). Analisis Faktor Penghambat Guru Dalam Pembelajaran SBdP Pada Kelas 5 SD. *Jurnal PGSD UNIGA*, 2(2), 157-163. <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v2i2.2925>
- Azzahra, M., Amaliyah, N., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2677>
- Besse Rizka Amalyah, A., Warahma Akhmad, M., Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, J., Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, F., Ahmad Dahlan Sinjai, U., & Artikel, I. (2024). Kendala Yang Dihadapi Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Tematik Muatan Sbdp Kelas Iv Di Sd Muhammadiyah Sinjai. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v3i2>
- Falah, B. N. (n.d.). Pengaruh Gaya Belajar Siswa Dan Minat Belajar Matematika Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. In *Jurnal Euclid* (Vol. 6, Issue 1).

- Hamzah, B. (2020). Gerakan pencegahan stunting melalui edukasi pada masyarakat di desa muntoi kabupaten bolaang mongondow. *JPKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)*, 1(4), 229-235.
- Handayani, N. A., & Jumadi, J. (2021). Analisis pembelajaran IPA secara daring pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(2), 217-233.
- Hanifah, Hani, Susi Susanti, and Aris Setiawan Adji. 2020. "Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran." *Manazhim* 2(1):105–17. doi: 10.36088/manazhim.v2i1.638.
- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, P. (2018). Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 152-157.
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Herdianti, F. D., & Dellava, S. N. A. (2023). Tantangan Guru Abad 21 dalam Mengajarkan Muatan SBdP di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 11815-11821.
- Jihadah Gaffar, R., Juaini, M., & Rokhmat, J. (2023). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Project Based Learning (PjBL). *Journal of Classroom Action Research*, 5(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5528>
- Kasmawati, Y. (2020). Peningkatan Prestasi Siswa melalui Pengembangan Profesional Guru: Suatu Tinjauan Literatur. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 10(1), 13. <https://doi.org/10.30588/jmp.v10i1.648>
- Khasanah, U., Toharudin, M., & Nurpratiwiningsih, L. (n.d.). Analisis Keterkaitan Gaya Belajar Visual Auditori Kinesteteik pada Pembelajaran SBdP Kelas IV SDN Buara 02. *Journal on Education*, 07(01), 1390–1405.
- Munthe, Riswan, and Neng Nurcahyati Sinulingga. 2023. "Pendidikan Pra Nikah Dalam Perspektif Islam: Tingkat Pernikahan Dini Dan Perceraian." 4(225):592–600. doi: 10.33474/jp2m.v4i3.20814.
- Musa, S., Nurhayati, S., Jabar, R., Sulaimawan, D., & Fauziddin, M. (2022). Upaya dan Tantangan Kepala Sekolah PAUD dalam Mengembangkan Lembaga dan Memotivasi Guru untuk Mengikuti Program Sekolah Penggerak. *Jurnal*

Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 4239–4254.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2624>

Nurmia Nurmia, H. Nurdin, & Roslyn Roslyn. (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. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i2.246>

Hal | 375

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

Pratiwi, D., & Junanto, S. (2023). Implementasi Penggunaan Finger Painting Untuk Menumbuhkan Kreativitas Anak Tk B Di Tk Jati 2 Masaran, Sragen, Tahun Ajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, UIN Raden Mas Said Surakarta).

Raudhah, Jurnal, Rora Rizky Wandini, and Maya Rani Sinaga. 2018. "Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik." 06(01):2338–2163.

Saputra, R., & Susanto, M. R. (2023). *Cilpa : Jurnal Pendidikan Seni Rupa Tantangan Guru Penggerak Dalam Mengerjakan Pembelajaran Muatan Seni Budaya Dan Prakarya Sekolah Dasar Di Gunungkidul.*
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/cilpa/index>

Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). Tantangan Guru Abad 21 Dalam Mengajarkan Muatan Sbdp Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 51-59.

Sayuna, V., I. N. Karma, and N. K. Dewi. 2024. "Analisis Kesulitan Guru Kelas V Dalam Melaksanakan Pembelajaran SBDP Materi Seni Rupa." *Journal of Classroom Action ...* 6(2).

Umam, K. (2019). *Manajemen organisasi.*

Wardan, A. I., Ningrum, K. S., Amelia, R., & Prakus, S. (2023). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBDP. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 12.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.212>

Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 4(1), 41-47.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>