



**IMPLEMENTASI *ACTIVE LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SBdP DALAM MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN DAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR: Studi Kasus di Daqu School International**

**Fitri Nurhayati<sup>1</sup>, Hj. Maryati<sup>2</sup>, Muhammad Fauzan Muttaqin<sup>3</sup>**

Institut Daarul Qur'an, Jakarta<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [nurhayatifitri932@gmail.com](mailto:nurhayatifitri932@gmail.com)

Diterima: 20/05/2026; Direvisi: 22/06/2026; Diterbitkan: 03/07/2026

**ABSTRAK**

Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik dan menjadi salah satu strategi penting dalam menjawab tuntutan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam mengembangkan kemandirian, kreativitas, dan keterampilan hidup (*life skill*) siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi metode pembelajaran aktif dalam mengembangkan kemandirian dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Daqu School International Kota Tangerang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan penelitian meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif mampu meningkatkan kemandirian, kreativitas, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi SBdP. Keberhasilan tersebut didukung oleh beberapa faktor, yaitu lingkungan belajar yang kondusif, minat siswa yang tinggi, dan motivasi yang diberikan guru selama proses pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran aktif menciptakan suasana belajar yang dinamis, interaktif, dan mendorong kolaborasi antara siswa dan guru. Dengan demikian, pembelajaran aktif terbukti efektif dalam mengembangkan kemandirian dan kreativitas siswa serta dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan untuk mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 dan memenuhi tuntutan kurikulum di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Aktif, Kemandirian, Kreativitas, Seni Budaya dan Prakarya (Sbdp), Sekolah Dasar.*

**ABSTRACT**

Active learning is a student-centered approach that has become an important strategy for addressing the demands of 21st-century education, particularly in fostering independence, creativity, and life skills among elementary school students. This study aimed to examine the implementation of active learning methods in developing students' independence and creativity in the Arts, Culture, and Crafts (SBdP) subject at Daqu School International, Tangerang City. The study employed a qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The research stages included data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of active learning methods enhanced students' independence, creativity, learning interest, and understanding of SBdP learning materials. These outcomes were supported by several factors, including a conducive learning environment, students' high interest in learning, and teacher motivation throughout the instructional process. Furthermore, active learning created a dynamic and interactive learning atmosphere while encouraging collaboration between students and teachers. In conclusion, active learning has proven effective in fostering students' independence



and creativity and can serve as a relevant instructional alternative to support the achievement of 21st-century competencies and curriculum demands in elementary education.

**Keywords:** *Active Learning, Student Independence, Creativity, Arts and Culture Education (SBdP), Elementary School.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan tidak hanya diarahkan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan peserta didik yang mandiri, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan. Peran tersebut menjadikan pendidikan sebagai fondasi pembangunan masyarakat yang demokratis, adil, dan berdaya saing sebagaimana dikemukakan oleh Zulinto et al. (2021). Meskipun demikian, berbagai tantangan masih dihadapi sistem pendidikan Indonesia, salah satunya ialah belum optimalnya kemandirian belajar peserta didik. Kondisi tersebut membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan kompetensi secara lebih mendalam. Pada saat yang sama, kemandirian memiliki keterkaitan erat dengan kreativitas karena keduanya berkembang melalui pengalaman belajar yang memberi ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan potensinya (Hera & Riyoko, 2022).

Penguatan karakter menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Guru tidak hanya bertanggung jawab mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan perilaku peserta didik agar berkembang secara utuh (Kasmantoro et al., 2022). Urgensi tersebut semakin menguat karena pendidikan karakter terbukti mendukung perkembangan moral dan sosial siswa (Maryati et al., 2024), sekaligus sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjamin hak setiap warga negara untuk memperoleh pendidikan yang bermutu (Republik Indonesia, 2003).

Kondisi tersebut menjadi relevan untuk dikaji dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Daqu School International. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran telah menerapkan berbagai aktivitas berbasis praktik, kerja kelompok, dan partisipasi aktif siswa. Meskipun demikian, tingkat kemandirian dan kreativitas yang ditunjukkan peserta didik masih beragam. Sebagian siswa mampu menyelesaikan tugas dan menghasilkan karya secara mandiri, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan arahan guru. Perbedaan tersebut menunjukkan perlunya kajian yang lebih mendalam mengenai implementasi *active learning* dalam pembelajaran SBdP, khususnya untuk memahami bagaimana pengalaman belajar yang dibangun guru berkontribusi terhadap pengembangan karakter mandiri dan kreatif pada siswa sekolah dasar.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin seni, seperti musik, tari, seni rupa, dan prakarya, sebagai sarana mengembangkan keterampilan, kreativitas, serta apresiasi budaya peserta didik (Laksana, 2021). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran SBdP tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan praktis, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan afektif, psikomotorik, dan pembentukan karakter siswa melalui pengalaman berkesenian (Ashari et al., 2026). Pandangan tersebut sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara yang menempatkan pendidikan seni sebagai wahana untuk mengembangkan kepekaan emosional, kreativitas, serta keseimbangan perkembangan intelektual dan kepribadian peserta didik (Asrofi & Masnawati, 2024).

Melalui aktivitas artistik, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi, menginterpretasikan, dan mengomunikasikan gagasan secara kreatif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Pravitasari et al., 2024). Sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor



19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran seni dan budaya menjadi bagian penting dalam pengembangan pengalaman belajar yang utuh. Implementasinya diwujudkan melalui mata pelajaran SBdP yang mengintegrasikan keterampilan artistik, kreativitas, dan pemahaman budaya secara terpadu (Dewi et al., 2022). Beragam aktivitas seni, seperti musik, tari, seni rupa, dan prakarya, juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, kecerdasan majemuk, serta kemampuan berekspresi sesuai potensinya (Ridho & Wahyuni, 2022).

Keberhasilan pembelajaran SBdP sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung partisipasi aktif peserta didik. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023) menegaskan bahwa lingkungan pendidikan yang aman harus mampu menjamin keselamatan fisik, kesehatan mental, dan kesejahteraan sosial seluruh warga sekolah. Kondisi tersebut juga berkaitan dengan pemenuhan hak anak dalam memperoleh pengalaman belajar yang positif (Putri & Hibana, 2024). Oleh karena itu, guru dituntut menciptakan pembelajaran yang aktif sekaligus menyediakan dukungan yang memungkinkan setiap peserta didik mengembangkan potensi terbaiknya secara optimal (Ervina et al., 2025).

Perkembangan teknologi dan informasi pada abad ke-21 telah mendorong pergeseran pembelajaran dari pendekatan yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik (Angga et al., 2022). Perubahan tersebut menuntut penguatan karakter mandiri sebagai kemampuan peserta didik untuk mengelola proses belajar, mengambil keputusan secara bertanggung jawab, serta terus mengembangkan potensinya (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Dalam perspektif Vygotsky, kemampuan tersebut berkembang melalui interaksi sosial dan lingkungan belajar yang difasilitasi guru, sehingga peran guru tidak lagi sekadar sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik membangun pengetahuannya secara bertahap (Ardania et al., 2024).

Selain kemandirian, kreativitas menjadi karakter penting yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar. Kreativitas tidak hanya tercermin dari kemampuan menghasilkan gagasan baru, tetapi juga dari keberanian mengekspresikan diri, mengembangkan imajinasi, dan membangun kepercayaan diri melalui interaksi dengan lingkungan (Hasani et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan kreativitas memerlukan indikator yang jelas agar proses pencapaiannya dapat diamati dan dievaluasi secara sistematis (Hera & Riyoko, 2022). Salah satu konteks pembelajaran yang memberikan ruang bagi berkembangnya karakter tersebut adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa *active learning* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Luvi, 2026). Akan tetapi, kajian yang secara khusus mengkaji implementasi *active learning* dalam mengembangkan karakter mandiri dan kreativitas pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar, terutama melalui pendekatan studi kasus pada sekolah berbasis karakter seperti Daqu School International, masih terbatas. Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi *active learning* dalam pembelajaran SBdP untuk mengembangkan kemandirian dan kreativitas siswa kelas IV di Daqu School International serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung pelaksanaannya.

## **METODE PENELITIAN**

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang bagaimana siswa di Daqu School International mengembangkan karakter kemandirian



dan kreativitas. Penelitian dilakukan dalam lingkungan sekolah menggunakan kerangka kualitatif naturalistik untuk menangkap fenomena sebagaimana terjadi dalam konteks nyata (Muttaqin & Aviari, 2022). Penelitian ini menggunakan desain studi kasus yang dilaksanakan di Daqu School International yang berlokasi di Jalan Ketapang Dongkal, Cipondoh, Kota Tangerang. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran SBdP. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, dokumentasi, serta catatan lapangan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan pola interaksi antara guru dan siswa selama implementasi pendekatan *active learning*. Temuan penelitian disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran serta implikasinya terhadap pengembangan karakter kemandirian dan kreativitas siswa.

Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, dan siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* (Sumargo, 2020). Pemilihan informan dilakukan berdasarkan keterlibatan mereka secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP dengan pendekatan *active learning*. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Penelitian ini dilakukan melalui observasi kelas selama pembelajaran SBdP yang melibatkan 21 siswa kelas IV di bawah bimbingan seorang guru. Proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang kondusif dan mendorong partisipasi aktif siswa. Guru menerapkan pendekatan *active learning* yang dipadukan dengan kegiatan improvisasi serta praktik langsung untuk memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa. Seluruh kegiatan pembelajaran diamati secara langsung sebagai dasar dalam mendeskripsikan implementasi pendekatan *active learning* terhadap pengembangan karakter kemandirian dan kreativitas siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Peneliti mewawancarai 3 siswa dari kelas IV yang mewakili satu kelas yang berjumlah 21 siswa. Mereka diwawancarai seputar pembelajaran pada mata pelajaran SBdP. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memperoleh banyak pengalaman selama mengikuti pembelajaran SBdP. Siswa diajarkan untuk kreatif, inovatif dalam mengembangkan ide-ide baru, serta melatih kemampuan motorik halus dan motorik kasar melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Siswa menilai bahwa pembelajaran SBdP merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Melalui pembelajaran tersebut, siswa tidak hanya belajar menghasilkan karya seni, tetapi juga belajar bersosialisasi, bekerja sama, serta mengembangkan karakter mandiri dan kreatif. Salah satu siswa menyatakan: “*Saya senang belajar SBdP karena bisa membuat karya sendiri*”. Siswa lainnya menyampaikan: “*jika ada kesulitan, kami dibantu oleh guru.*”

Temuan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa memandang pembelajaran SBdP sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk menghasilkan karya secara mandiri. Pernyataan siswa yang menyatakan senang membuat karya sendiri serta memperoleh bantuan guru ketika mengalami kesulitan menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya menekankan hasil akhir, tetapi juga pendampingan selama kegiatan berlangsung. Hasil wawancara ini mengindikasikan bahwa pembelajaran SBdP memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas praktik secara langsung. Temuan tersebut selanjutnya didukung oleh hasil observasi yang disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2, yang menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan karakter mandiri dan kreativitas melalui berbagai aktivitas praktik.

**Tabel 1. Hasil Observasi Karakter Kemandirian Siswa**

Indikator	Temuan Observasi	Kategori
Membuat karya sendiri tanpa bantuan	Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan karya secara mandiri, meskipun beberapa siswa masih meminta arahan guru atau teman.	Baik
Menyelesaikan karya sesuai waktu	Sebagian siswa mampu menyelesaikan tugas tepat waktu, sedangkan beberapa lainnya memerlukan tambahan waktu.	Cukup
Membersihkan meja dan menyimpan alat	Sebagian besar siswa bertanggung jawab membersihkan area kerja dan mengembalikan alat setelah kegiatan selesai.	Baik

**Tabel 2. Hasil Observasi Karakter Kreativitas Siswa**

Indikator	Temuan Observasi	Kategori
Menambahkan detail atau hiasan	Sebagian siswa mampu mengembangkan karya dengan menambahkan ornamen atau hiasan sesuai ide mereka.	Cukup
Menggunakan alat dan media	Sebagian besar siswa mampu menggunakan alat dan bahan sesuai fungsi dengan bimbingan minimal dari guru.	Baik
Mencoba warna, bentuk, atau teknik baru	Sebagian besar siswa masih mengikuti contoh guru, sementara hanya beberapa siswa berani melakukan eksplorasi secara mandiri.	Perlu dikembangkan

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar siswa menunjukkan kemandirian dalam membuat karya tanpa bantuan orang lain serta bertanggung jawab membersihkan meja dan menyimpan alat setelah kegiatan selesai. Namun demikian, pada indikator penyelesaian karya sesuai waktu yang ditentukan masih terdapat siswa yang memerlukan tambahan waktu. Selanjutnya, Tabel 2 menunjukkan bahwa kreativitas siswa berkembang melalui kemampuan menambahkan detail pada karya dan menggunakan alat sesuai fungsinya. Akan tetapi, sebagian besar siswa masih mengikuti contoh guru ketika mencoba warna, bentuk, atau teknik baru sehingga kreativitas belum berkembang secara merata.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa masih membutuhkan arahan guru dan bantuan teman dalam menyelesaikan tugas secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan karakter mandiri dan kreativitas belum terjadi secara merata pada seluruh siswa. Meskipun demikian, pembelajaran SBdP telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menyelesaikan tugas secara mandiri, mengeksplorasi ide, serta menghasilkan karya melalui berbagai kegiatan praktik. Temuan-temuan tersebut kemudian disintesis melalui hasil observasi dan wawancara yang disajikan pada Tabel 3 untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai implementasi *active learning* serta pengembangan karakter mandiri dan kreativitas siswa.

**Tabel 3. Matriks Sintesis Temuan Penelitian**

<b>Fokus Temuan</b>	<b>Hasil Observasi</b>	<b>Hasil Wawancara</b>	<b>Interpretasi</b>
Implementasi <i>active learning</i>	Guru menerapkan praktik langsung, diskusi, dan tanya jawab selama pembelajaran SBdP.	Siswa menyatakan pembelajaran SBdP menyenangkan dan memberikan banyak pengalaman belajar.	Pembelajaran telah menerapkan prinsip <i>active learning</i> dengan melibatkan siswa secara aktif.
Karakter mandiri	Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan tugas secara mandiri, meskipun beberapa masih memerlukan arahan guru.	“Saya senang belajar SBdP karena bisa membuat karya sendiri.”	Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemandirian melalui aktivitas praktik.
Karakter kreatif	Sebagian siswa mampu mengembangkan ide sendiri, sedangkan sebagian lainnya masih mengikuti contoh guru.	Siswa menyatakan pembelajaran SBdP melatih kreativitas dan menghasilkan karya.	Pembelajaran mendukung perkembangan kreativitas, namun tingkat kreativitas siswa belum merata.

Berdasarkan Tabel 3, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP dilaksanakan melalui aktivitas praktik langsung, diskusi, dan tanya jawab yang melibatkan siswa secara aktif. Hasil observasi memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan karakter mandiri dalam menyelesaikan tugas, sedangkan hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dan memperoleh kesempatan untuk membuat karya sendiri. Selain itu, kreativitas siswa mulai berkembang melalui aktivitas menghias dan mengembangkan karya, meskipun sebagian siswa masih mengikuti contoh yang diberikan guru. Sintesis berbagai sumber data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan karakter mandiri dan kreatif melalui pendekatan pembelajaran aktif. Temuan tersebut diperkuat oleh dokumentasi kegiatan pembelajaran yang disajikan pada Gambar 1, yang memperlihatkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas prakarya secara mandiri selama proses pembelajaran berlangsung.



**Gambar 1. Kemandirian Siswa Dalam Membuat Prakarya**

Gambar 1 memperlihatkan siswa sedang menyelesaikan tugas prakarya secara mandiri melalui kegiatan membuat pola, memotong bahan, dan menambahkan hiasan pada karya. Dokumentasi tersebut memperkuat hasil observasi bahwa sebagian besar siswa mampu mengikuti setiap tahapan kegiatan secara aktif. Pada saat yang sama, guru tetap memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan sehingga seluruh peserta didik dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

## Pembahasan

### a. Implementasi *Active Learning* dalam Pembelajaran SBdP

Implementasi *active learning* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Daqu School International memperlihatkan bahwa proses belajar telah bergeser dari pola pembelajaran yang berorientasi pada penyampaian materi menuju pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam membangun pengalamannya. Pergeseran tersebut tampak melalui keterlibatan siswa dalam kegiatan praktik, diskusi kelompok, tanya jawab, serta berbagai aktivitas yang memberikan ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi ide, mengambil keputusan, dan menghasilkan karya secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman yang dialami sendiri oleh peserta didik.

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP memiliki kesesuaian yang kuat dengan prinsip *active learning* karena sifat mata pelajaran ini menuntut keterlibatan fisik, mental, dan emosional siswa secara bersamaan. Selama proses pembelajaran, guru tidak sepenuhnya mendominasi penyampaian informasi, tetapi membangun situasi belajar yang memungkinkan siswa belajar melalui praktik, eksplorasi, serta interaksi dengan teman sebaya. Pendekatan semacam ini memperlihatkan bahwa pembelajaran seni tidak hanya menghasilkan produk berupa karya, melainkan juga menjadi wahana bagi peserta didik untuk mengembangkan cara berpikir, kemampuan memecahkan masalah, dan keberanian dalam mengekspresikan gagasan. Temuan tersebut selaras dengan Maulidina et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis keterampilan dan pengalaman langsung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan pemahaman konseptual sekaligus kemampuan kreatif melalui aktivitas praktik yang dilakukan secara nyata.

Menariknya, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa menikmati pembelajaran SBdP karena mereka memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan. Di sisi lain, sebagian siswa masih mengaku membutuhkan arahan



guru ketika menghadapi kesulitan selama proses belajar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa implementasi *active learning* tidak serta-merta menghilangkan peran guru, tetapi mengubah perannya menjadi fasilitator yang memberikan dukungan sesuai kebutuhan peserta didik. Pendampingan tersebut penting agar siswa tetap memiliki ruang untuk bereksplorasi tanpa kehilangan arah dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Interaksi yang terjadi selama pembelajaran juga memperlihatkan bahwa diskusi kelompok dan kegiatan tanya jawab bukan sekadar variasi metode mengajar, melainkan menjadi mekanisme yang mendorong siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui komunikasi dan kolaborasi. Ketika siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat, bertanya, maupun memberikan tanggapan terhadap ide teman, proses belajar berkembang menjadi aktivitas yang bersifat dialogis. Temuan ini sejalan dengan Juliangkary dan Pujilestari (2022) yang menyatakan bahwa pengorganisasian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil mampu memperluas partisipasi peserta didik sekaligus memberikan kesempatan yang lebih merata bagi setiap siswa untuk menyampaikan gagasannya. Dengan demikian, interaksi yang dibangun selama pembelajaran tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga membentuk budaya belajar yang lebih kolaboratif.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa guru tetap memanfaatkan ceramah singkat sebagai pengantar sebelum siswa memasuki kegiatan praktik dan diskusi. Penggunaan strategi tersebut menunjukkan bahwa *active learning* tidak berarti menghilangkan seluruh bentuk pembelajaran langsung dari guru, melainkan mengintegrasikannya secara proporsional dengan aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif. Ceramah berfungsi sebagai pemberian orientasi awal, sedangkan proses konstruksi pengetahuan berlangsung melalui pengalaman belajar yang diperoleh siswa selama praktik, diskusi, maupun eksplorasi. Berbagai media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan berlangsung semakin memperkuat proses tersebut karena membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan mudah dihubungkan dengan aktivitas yang mereka lakukan. Kondisi ini sejalan dengan Abnisa dan Zubaidi (2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Jika dicermati secara lebih mendalam, implementasi *active learning* pada pembelajaran SBdP tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keterlibatan aktif memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung sehingga materi tidak sekadar dipahami secara konseptual, tetapi juga diterapkan dalam aktivitas nyata. Kondisi tersebut mendukung pandangan Rama et al. (2025) bahwa *active learning* menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Pada saat yang sama, pengalaman belajar yang diperoleh melalui keterlibatan aktif mendorong siswa memahami materi secara lebih mendalam dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam berbagai situasi pembelajaran (Basten & Jannah, 2024). Oleh karena itu, implementasi *active learning* pada pembelajaran SBdP tidak hanya memperkuat partisipasi siswa di kelas, tetapi juga menciptakan proses belajar yang lebih reflektif, kontekstual, dan bermakna bagi perkembangan peserta didik.

### **b. Active Learning dalam mengembangkan Kemandirian Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *active learning* berkontribusi terhadap pengembangan karakter mandiri siswa. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas secara mandiri, bertanggung jawab terhadap hasil pekerjaannya.



Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil keputusan dan menyelesaikan tugas secara mandiri membantu mereka mengembangkan rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap proses belajar yang dijalani. Temuan tersebut juga tampak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selama kegiatan di kelas, siswa diamati secara mandiri menyelesaikan tugas prakarya, khususnya dalam menghasilkan karya seni. Mereka melaksanakan setiap tahapan pekerjaan secara efektif, termasuk membuat pola, memotong bahan, dan menambahkan elemen dekoratif. Seperti yang dijelaskan oleh Kepala Sekolah bahwa implementasi Profil Pelajar Pancasila memiliki keterkaitan yang erat yakni karakter kreatif yang sering ditemukan dalam mata pelajaran SBdP. Namun, implementasi Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran ini tidak hanya memusatkan perhatian pada karakter kreatif saja, tetapi juga mampu mengembangkan kemandirian pada siswa (Zhakina et al., 2025).

Temuan ini menunjukkan bahwa *active learning* tidak hanya berperan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, tetapi juga membantu membentuk karakter mandiri yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21. Melalui berbagai kegiatan praktik yang dilakukan secara langsung, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar mengelola tugas, mengatasi kesulitan, serta menemukan solusi secara mandiri. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Khairani et al. (2022) yang menyatakan bahwa pemberian kebebasan kepada siswa dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat memperkuat inisiatif dan tanggung jawab mereka terhadap proses belajar. Selain itu, Iffanasari et al. (2023) menjelaskan bahwa kemandirian merupakan karakter yang perlu dibangun sejak dini melalui pembiasaan yang konsisten agar siswa mampu menyelesaikan berbagai tugas tanpa ketergantungan yang berlebihan kepada orang lain.

Peran guru dalam pembelajaran aktif juga menjadi faktor penting dalam pembentukan karakter mandiri. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki. Melalui bimbingan dan pendampingan yang tepat, siswa didorong untuk membangun pemahaman, mengambil keputusan, serta menemukan pengetahuan secara mandiri berdasarkan pengalaman belajar yang mereka peroleh. Dengan demikian, pembelajaran aktif memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemandirian sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam proses belajar.

### **c. *Active Learning* dalam mengembangkan Kreativitas Siswa**

Selain meningkatkan kemandirian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *active learning* mampu mengembangkan kreativitas siswa. Pembelajaran SBdP memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk bereksplorasi. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Hasani et al. (2024) yang menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan dan mengekspresikan potensi dirinya melalui berbagai aktivitas yang bermakna. Selain itu, Maulidina et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis keterampilan dan pengalaman langsung dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan kreatifnya. Selain itu, motivasi yang diberikan guru juga menjadi faktor penting dalam mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Lestari, 2020; Mustajab & Agustina, 2025). Temuan ini sejalan dengan pendapat Indriani dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *active learning* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas IV Daqu School International telah terlaksana dengan baik. Penerapan berbagai kegiatan pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok dan praktik langsung, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu menunjukkan sikap mandiri melalui kemampuan menyelesaikan tugas secara bertanggung jawab serta mengambil keputusan selama proses pembelajaran. Selain itu, kreativitas siswa berkembang melalui kemampuan menghasilkan karya yang beragam, mengembangkan ide, dan mengekspresikan gagasan melalui berbagai aktivitas seni. Keberhasilan implementasi *active learning* didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif, minat belajar siswa yang tinggi, serta peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Oleh karena itu, *active learning* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengembangan karakter mandiri dan kreatif pada siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaannya. Sejumlah siswa masih menunjukkan ketergantungan terhadap arahan guru dalam menyelesaikan tugas sehingga tingkat kemandiriannya belum berkembang secara optimal. Selain itu, tantangan juga terlihat pada aspek kreativitas, khususnya pada siswa yang cenderung menghasilkan karya yang serupa dan belum berani mengeksplorasi ide-ide baru. Untuk mengatasi kondisi tersebut, para pendidik diharapkan mampu merancang pengalaman belajar yang mengakomodasi keragaman kebutuhan dan gaya belajar siswa. Program pendampingan antara siswa yang lebih mandiri dan kreatif dengan siswa yang masih memerlukan bantuan dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan karakter secara bertahap. Di samping itu, penerapan kegiatan refleksi dalam proses pembelajaran serta penguatan kerja sama antara guru dan orang tua dapat mendukung pembentukan karakter siswa secara berkelanjutan.

Hasil penelitian ini membuka peluang pengembangan lebih lanjut dalam penerapan *active learning* pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model pembelajaran aktif yang dipadukan dengan media digital, pendekatan berbasis proyek, maupun pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan kemandirian dan kreativitas siswa secara lebih optimal. Selain itu, penelitian mendatang dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih luas dan menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas *active learning*. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi sekolah dalam merancang program pembelajaran yang berpusat pada siswa serta sebagai referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang mendukung terbentuknya karakter mandiri dan kreatif sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P., & Zubaidi, Z. (2022). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar peserta didik. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 6–16. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.158>.
- Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>
- Ardania, N., Mafaza, F. M., Jannah, I. N., Putri, A. E., & Arochman, T. (2024). Analisis pengaruh implementasi teori Vygotsky terhadap pembelajaran di kelas. *Indonesian*



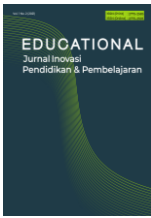
*Journal of Education and Learning*, 8(1), 77–85.

<https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>

- Ashari, M., Mappanyompa, M., Miza, L. P., Arifin, S. F. A., Maruanaya, R. F., Tuhumena, W. A., ... & Surtika, S. (2026). *Ruang Didaktik: Kompetensi Pedagogik Guru dan Dosen*. CV. Edu Akademi.
- Asrofi, M. I., & Masnawati, E. (2024). Peran Kreativitas Dalam Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak. *Indonesian Journal of Research and Service Studies*, 1(2), 108-114. <https://jujurnal.com/index.php/ijrss/article/view/21>
- Basten, H. L. V., & Jannah, N. (2024). Penggunaan Model Active Learning dalam Meningkatkan Motivasi Siswa di Era Digital pada Pembelajaran Fiqih di Samakkee Islam Wittaya School Thailand. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 770–783. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.618>
- Dewi, K. P., Pratama, M. D., Aisyah, S., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Analisis materi pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 333–341. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4315>
- Ervina, E., Eliza, F., Juliana, V., & Pratama, A. (2025). Tinjauan teoretis terhadap strategi pembelajaran aktif dalam pendidikan abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15469–15474. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27985>
- Hasani, F. Al., Santi, A. U. P., & Tasnim, T. (2024). *Upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui metode Project Based Learning (PjBL) pada pembelajaran SBdP kelas 1 MI Muhammadiyah*. Dalam Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan, hlm. 1097–1105. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23686>
- Hera, T., & Riyoko, E. (2022). Hubungan Kemandirian Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Kelas Iv Sd Negeri 35 Palembang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1605-1612. <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/686>
- Iffanasari, N., Syafrizal, & Husnani. (2023). Faktor penyebab rendahnya karakter mandiri siswa dalam proses pembelajaran. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 28–34. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas/article/view/140>
- Juliangkary, E., & Pujilestari, P. (2022). Kajian literatur metode tanya jawab pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2571–2575. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3839>
- Kasmantoro, H., Riswari, L. A., & Khamdun, K. (2022). Analisis cara menumbuhkan nilai pendidikan karakter religius jujur dan kreatif siswa kelas V sekolah dasar dalam film Negeri 5 Menara. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3531-3536. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.903>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Dimensi, elemen, dan subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/wp-content/uploads/2022/07/V.2-Dimensi-elemen-subelemen-Profil-Pelajar-Pancasila-pada-Kurikulum-Merdeka.pdf>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2023 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.



- Khairani, A., Sugianto, A., & Ildiyanita, R. (2022). Teknik self-management untuk meningkatkan nilai karakter mandiri belajar siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 8(1), 62–69. <https://dx.doi.org/10.31602/jbkr.v8i1.7076>
- Laksana, R. B. (2024). *Pendidikan seni rupa dan kerajinan tangan di sekolah dasar*. Jejak Pustaka.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- LUVI, I. (2026). *Pengaruh Model Pembelajaran Radec (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) Berbasis Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Sbdp Peserta Didik Kelas V SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG). <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/42633>
- Maryati, Rohyana, H., & Siddiq, R. F. (2024). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar dalam pembentukan pribadi siswa. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 5(2), 75–91. <https://doi.org/10.51875/jispe.v5i02.535>
- Maulidina, N., Imamah, T. A., & Dewi, I. Y. M. (2025). Strategi guru melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 SDN Bangselok 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 217–230. <https://ejournal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/4287>
- Mustajab, A. R., & Agustina, A. N. (2025). Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa Melalui Deep Learning: Perspektif Guru sebagai Fasilitator. GUEPEDIA.
- Muttaqin, M. F., & Aviari, B. A. (2022). Penguatan pendidikan karakter di SD IT Insan Teladan Mandiri Cibitung. *JIEGC: Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 3(1), 25–30. <https://doi.org/10.51875/jiegc.v3i1.150>
- Pravitasari, D., Septikasari, R., Yuliantoro, A. T., & Rahmawati, D. (2024). Implementasi Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar. (2024). *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1), 34-45. <https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3213>
- Putri, H. A., & Hibana (2024). Menciptakan lingkungan belajar aman dan nyaman di lembaga pendidikan anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 754-767. <http://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/14536>
- Rama Denni, D., Wahyudi, E., & Yunita Putri, R. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (Sbdp) Siswa Kelas 4 SDN 77 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) CURUP). <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/8429>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm>.
- Ridho, R. A., & Wahyuni, E. (2022). *Kreativitas musik perkusi dalam pembelajaran SBdP untuk meningkatkan kemampuan multiple intelligence siswa di UPT SDN 3 Gadingrejo*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1505–1510. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4899>
- Sumargo, B. (2020). *Teknik sampling*. Jakarta: UNJ Press.
- Zhakina, N. A., Lagandesa, Y. R., Pahriadi, P., Hariana, K., & Pratama, R. A. (2025). Analisis penerapan profil pelajar Pancasila pada mata pelajaran SBdP kelas IV sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 300–315. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/903>



Zulinto, A., Hamzah, S., & Hadiwinarto, H. (2021). Evaluation of the fulfillment of educational rights for children in conflict with the law through the filial school program. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(3), 408-417.  
<https://doi.org/10.29210/020211180>