

PEMBELAJARAN SENI BUDAYA BERBASIS DEEP LEARNING DI SEKOLAH DASAR

Yessy Masida Risya¹, Mahmud Alpusari², Zufriady³

¹PGSD FKIP Universitas Riau

[¹yessy.masida1374@student.unri.ac.id](mailto:yessy.masida1374@student.unri.ac.id),

[²zufriady@lecturer.unri.ac.id](mailto:zufriady@lecturer.unri.ac.id), [³mahmud.alpusari@lecturer.unri.ac.id](mailto:mahmud.alpusari@lecturer.unri.ac.id)

ABSTRACT

Cultural Arts learning in elementary schools is often focused on the final product of students' work, resulting in limited opportunities for learners to engage in exploration, reflection, and creative development. This study describes the implementation of deep learning-based Cultural Arts instruction in an elementary school setting. A descriptive qualitative approach was employed. Data were collected through observations, interviews, and documentation at SD IT Raudatur Rahmah Pekanbaru in the even semester of the during the 2025/2026 academic year. The data were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing, while data credibility was ensured through source and technique triangulation. The findings indicate that the application of the deep learning approach promotes a more active, meaningful, and reflective learning process. Teachers functioned as facilitators who encouraged students to explore ideas, participate in discussions, and develop creativity through visual arts activities. Students demonstrated greater engagement in learning, were able to connect learning experiences with real-life contexts, and showed increased confidence in expressing their ideas through artistic works. Although several challenges were identified, including limited learning media, differences in students' abilities, and time constraints, the deep learning approach was found to support student-centered learning, foster creativity, and enhance meaningful understanding of learning content.

Keywords: Cultural Arts Learning, Deep Learning, Visual Arts

ABSTRAK

Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar masih cenderung berorientasi pada hasil karya sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses eksplorasi, refleksi, dan pengembangan kreativitas belum optimal. Kajian ini mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya berbasis deep learning di Sekolah Dasar. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di SD IT Raudatur Rahmah Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan deep learning mampu

menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan reflektif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik mengeksplorasi ide, berdiskusi, dan mengembangkan kreativitas melalui kegiatan berkarya seni rupa. Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, mampu mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata, serta lebih berani mengekspresikan ide melalui karya seni. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan media pembelajaran, perbedaan kemampuan peserta didik, dan keterbatasan waktu, pendekatan deep learning mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta meningkatkan kreativitas dan pemahaman belajar yang lebih bermakna.

Kata Kunci: Pembelajaran Seni Budaya, Deep Learning, Seni Rupa

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai potensi peserta didik, tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi juga kreativitas, sikap, dan keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi dalam pengembangan aspek tersebut adalah Seni Budaya. Melalui pembelajaran seni, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan gagasan, mengembangkan imajinasi, serta membangun kepekaan terhadap nilai-nilai estetika yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk berkreasi dan bereksplorasi.

Dalam praktiknya, pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar masih sering menempatkan peserta didik

sebagai penerima instruksi. Aktivitas belajar lebih banyak diarahkan pada penyelesaian tugas atau menghasilkan karya sesuai contoh yang diberikan guru. Situasi tersebut menyebabkan peserta didik kurang terdorong untuk mengembangkan ide secara mandiri dan memahami makna di balik proses berkarya. Akibatnya, pembelajaran cenderung berfokus pada hasil akhir, sementara proses berpikir, refleksi, dan pengembangan kreativitas belum memperoleh perhatian yang optimal.

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut adanya pembelajaran yang mampu membentuk peserta didik menjadi individu yang aktif, kreatif, kritis, serta mampu menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan

penguasaan materi, tetapi juga pemahaman yang mendalam dan bermakna. Salah satu pendekatan yang sejalan dengan tuntutan tersebut adalah deep learning. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, membangun pemahaman berdasarkan pengalaman, serta merefleksikan pengetahuan yang diperoleh sehingga dapat diterapkan dalam berbagai konteks kehidupan.

Karakteristik deep learning memiliki keterkaitan yang erat dengan pembelajaran Seni Budaya. Kegiatan mengamati, mengeksplorasi, menciptakan, mendiskusikan, dan merefleksikan karya seni merupakan proses yang memungkinkan peserta didik membangun pemahaman secara lebih mendalam. Melalui pendekatan tersebut, pembelajaran tidak hanya menghasilkan produk seni, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, kerja sama, dan kepercayaan diri.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dapat meningkatkan kualitas pengalaman

belajar. Namun, kajian mengenai penerapan deep learning dalam pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, pendekatan ini berpotensi menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya berbasis deep learning di sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan implementasi deep learning dalam pembelajaran Seni Budaya..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya berbasis deep learning di sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD IT Raudatur

Rahmah Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian terdiri atas guru yang mengampu pembelajaran Seni Budaya dan kepala sekolah. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi terkait perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa modul ajar, hasil karya peserta didik, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara interaktif dengan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperiksa melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk memastikan validitas dan konsistensi temuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Budaya berbasis deep learning di SD IT Raudatur Rahmah Pekanbaru telah

dilaksanakan melalui kegiatan yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide, berdiskusi, mengembangkan kreativitas, dan merefleksikan hasil karya yang dibuat. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga pada pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik selama proses berkarya.

Penerapan pendekatan deep learning terlihat dari keterlibatan peserta didik dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan gagasan secara mandiri dan mengekspresikannya melalui karya seni rupa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang dialami secara langsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Hattie yang menyatakan bahwa pembelajaran mendalam terjadi ketika peserta didik

mampu memahami konsep, menghubungkan berbagai gagasan, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda. Selain itu, Fullan dan Langworthy menjelaskan bahwa deep learning mendorong pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide, berdiskusi dengan teman, serta menghasilkan karya yang beragam sesuai kreativitas masing-masing.

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan media pembelajaran, perbedaan kemampuan peserta didik, dan keterbatasan waktu yang tersedia. Kendala tersebut memengaruhi optimalisasi kegiatan eksplorasi dan refleksi dalam pembelajaran. Namun, guru berupaya mengatasi hambatan tersebut dengan memberikan bimbingan, memanfaatkan media yang tersedia, serta menciptakan suasana belajar yang mendukung partisipasi aktif peserta didik.

Secara keseluruhan, penerapan pendekatan deep learning dalam pembelajaran Seni Budaya memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik, pengembangan kreativitas, serta pemahaman yang lebih bermakna terhadap materi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan deep learning dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran Seni Budaya yang berpusat pada peserta didik di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penerapan pendekatan deep learning dalam pembelajaran Seni Budaya di SD IT Raudatur Rahmah Pekanbaru mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan kreativitas, berkolaborasi, serta merefleksikan hasil pembelajaran melalui kegiatan berkarya seni rupa. Keterlibatan peserta didik yang tinggi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa deep learning dapat mendukung pengembangan

kreativitas dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Meskipun demikian, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan media pembelajaran, perbedaan kemampuan peserta didik, dan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk terus mengembangkan pembelajaran Seni Budaya yang berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik dengan memanfaatkan berbagai media dan strategi pembelajaran yang mendukung penerapan deep learning. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadai guna menunjang proses pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapan pendekatan deep learning pada materi, jenjang pendidikan, atau konteks pembelajaran yang berbeda sehingga diperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai efektivitas pendekatan tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran..

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2010). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ausubel, D. (2011). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston. (Dikutip dalam Dahar, 2011).
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). McGraw-Hill.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Erlangga.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2019). *Implications for educational practice of the science of learning and development*. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. Pearson.
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Handayani, S., & Prasetyo, A. (2022). Implementasi pendekatan deep learning dalam pembelajaran di tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 45–56.
- Hattie, J. (2012). *Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning*. Routledge.
- Johnson, E. B. (2014). *Contextual teaching and learning*. Sage Publications.

- Kemendikbudristek. (2019). *Buku panduan pembelajaran Seni Budaya*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Pedoman pembelajaran dan asesmen*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2020). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
- Prasetyo, A., & Lestari, F. (2022). Pembelajaran seni dalam penguatan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 102–115.
- Putra, D. (2021). Penerapan pendekatan *deep learning* pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 6(1), 33–44.
- Putri, A. (2019). Pembelajaran seni di sekolah dasar untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 77–85.
- Rahmawati, N. (2021). Integrasi ranah afektif dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 55–67.
- Rahmawati, S. (2022). Penerapan pembelajaran kontekstual dalam mata pelajaran Seni Budaya di SD. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 10(1), 21–34.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sari, M., & Rahmawati, N. (2020). Pembelajaran seni budaya berbasis aktivitas untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(1), 14–26.
- Sari, R., Nugraha, M., & Dewi, P. (2020). Karakteristik pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 5(2), 120–133.
- Schön, D. A. (2017). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Routledge.
- Setyaningrum, D. (2020). Pembelajaran seni berbasis budaya lokal untuk meningkatkan literasi budaya. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 45–55.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat eksploratif, deskriptif, dan verifikatif*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2020). *Pembelajaran seni budaya di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.

- Suyanto, & Hisyam, Z. (2018). *Pedagogik: Teori dan praktik pendidikan*. Prenadamedia.
- Trianto. (2013). *Desain pembelajaran inovatif progresif*. Kencana.
- Utami, R. (2023). Pembelajaran Seni Budaya berbasis experiential learning di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 4(1), 11–22.
- Wulandari, A. (2017). Pembelajaran SBdP dalam pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 55–63.
- Wulandari, A., & Nugroho, S. (2021). Pembelajaran seni budaya berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Seni dan Kreativitas*, 3(2), 89–101.
- Wulandari, A., & Putra, I. (2021). Tujuan pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 33–41.
- Zimmerman, B. J. (2013). *Becoming a self-regulated learner: An overview*. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70..