SCHOOL EDUCATION JOURNAL
PGSD FIP UNIMED

Volume 15 No. 2 Juni 2025

The journal countains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school



EDUCATIONART FESTIVAL : PAMERAN PENDIDIKAN SENI SEBAGAI PROYEK AKHIR MATA KULIAH PENDIDIKAN DAN KETERAMPILAN MAHASISWA PGSD FKIP UNIVERSITAS SARI MUTIARA INDONESIA

Nanda Ayu Setiawati[1], Putri Roka Ismail[2], Robinson Hutagaol[3], Ibnu Hajar[4]
PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sari Mutiara Indonesia[1,2,3]
Jurusan Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan[4]
Surel: nandaayusetiawati4@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to explore the learning experiences of students of the Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD) of Sari Mutiara Indonesia University through their involvement in art education exhibition activities as a final project for the course. Using a qualitative approach with a case study method, data were collected through in-depth interviews, participant observation, and documentation. The results of the study indicate that art exhibitions function as effective learning media, allowing students to creatively integrate theory with practice. This activity encourages the development of pedagogical competence, collaborative skills, and self-reflection. Students experienced an increase in their understanding of art-based learning, strengthening soft skills, and the ability to design contextual and meaningful teaching media. These findings indicate that art education exhibitions can be used as an innovative learning approach in teacher education, especially to form prospective educators who are adaptive, creative, and reflective.

Keywords: *Art Learning, Education Exhibition, PGSD Students, Qualitative Study, Pedagogical Competence*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Sari Mutiara Indonesia melalui keterlibatan mereka dalam kegiatan pameran pendidikan seni sebagai proyek akhir mata kuliah. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pameran seni berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif, memungkinkan mahasiswa mengintegrasikan teori dengan praktik secara kreatif. Kegiatan ini mendorong pengembangan kompetensi pedagogis, keterampilan kolaboratif, dan refleksi diri. Mahasiswa mengalami peningkatan dalam pemahaman terhadap pembelajaran berbasis seni, penguatan soft skills, serta kemampuan merancang media ajar yang kontekstual dan bermakna. Temuan ini mengindikasikan bahwa pameran pendidikan seni dapat dijadikan pendekatan pembelajaran inovatif dalam pendidikan guru, khususnya untuk membentuk calon pendidik yang adaptif, kreatif, dan reflektif.

Kata Kunci: Pembelajaran Seni, Pameran Pendidikan, Mahasiswa PGSD, Studi Kualitatif, Kompetensi Pedagogis

Copyright (c) 2025 Nanda Ayu Setiawati[1], Putri Roka Ismail[2], Robinson Hutagaol[3], Ibnu Hajar[4]

✉ Corresponding author
Email : nandaayusetiawati4@gmail.com
HP : 085262492376

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)
ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received June 2025, Accepted Jully 2025, Published Jully 2025

DOI: 10.24114/sejpgsd.v15i2.67230

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap kehidupan, dengan adanya pendidikan akan berdampak pada penentuannya di masa depan dan arah kehidupan yang baik bagi setiap individu. Keterampilan atau bakat dari diri seseorang dapat terbentuk dari ia mengengikuti pendidikan. Secara umum pendidikan adalah salah satu tolak ukur penilaian kualitas hidup seseorang. Indikator dari kreatif dan kreativitas seseorang dapat diperoleh dari pendidikannya.

Mengembangan kreativitas dalam pendidikan sebenarnya adalah pembentukan keterampilan seseorang. Melalui pendidikan kreativitas, pada diri seseorang dapat menjadi terampil dalam berbagai hal.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Smith & Thomlinson (2022) *Art education plays a vital role in fostering aesthetic literacy and deepening students' experiential learning through visual and symbolic representations. Integrating the arts into the curriculum enhances students' ability to interpret, express, and connect knowledge across disciplines*.". Dalam konteks ini, seni tidak dipahami secara teknis semata, melainkan sebagai media pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan imajinatif.

Untuk dapat mengembangkan keterampilan dan juga kreativitas pada diri alternatifnya adalah dengan melalui pendidikan formal yang memuat materi pembelajaran seni. Pendidikan seni adalah pendidikan yang mempunyai tujuan untuk mengasah rasa kepekaan, kreativitas, cita rasa estetis dalam berkesenian, kesadasaran akan sosial dalam bermasyarakat. Pendidikan seni didapatkan dari pendidikan formal dengan materi yang diajarkan seperti melalui seni rupa, seni musik, seni tari maupun juga seni teater.

Pendidikan seni memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan karena dapat mampu mengembangan visual, imajinasi. pendidikan seni dapat dilihat usaha yang terencana untuk menanamkan dan membentuk model pengetahuan yang berpedoman pada keindahan. Pendidikan seni akan dapat menyiptakan sebuah karya seni yang dapat dilihat, di raba dan serta dapat dirasakan hasilnya. Hal diatas dapat diketahui bahwa pendidikan seni sangat berperan aktif terhadap proses tumbuh kembangnya di seseorang termasuk juga terhadap siswa sekolah dasar.

Pendidikan seni di sekolah salah satunya adalah seni rupa. Pendidikan seni rupa adalah suatu cabang ilmu yang memuat pembelajaran dengan materi tidak hanya satu materi saja, salah satunya adalah seni rupa. Seni rupa memiliki keunikan sesuai dengan perkembangan kurikulum yang berlaku, pada program pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Sari Mutiara Indonesia, yakni pada muatan mata kulian pendidikan seni dan keterampilan di sekolah dasar dalam capaian perkuliahan ini memiliki keunikan pada hasil kegiatan akhir perkuliahan mahasiswa (PGSD) yaitu menciptakan hasil karya seni rupa diorama dan seni ketarampilan melipat.

Seni rupa diorama merupakan suatu bentuk karya tiga dimensi biasanya memiliki bentuk yang menggambarkan suatu kondisi atau adegan dari dunia nyata atau fiksi. Bentuk dari diorama bisanyanya adalah miniatur hal ini juga disampaikah oleh Anisatul, dkk (2023: 419) bahwa diorama

dapat menciptakan bentuk lingkungan tiga dimensi yang akan memicu seseorang untuk pemikiran yang kreatif. Seni merupakan sarana ekspresi manusia yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, perasaan, serta pengalaman melalui berbagai media, seperti visual, suara, atau gerak. Salah satu bentuk seni rupa yang memiliki nilai edukatif dan artistik adalah diorama. Diorama adalah gambaran tiga dimensi dari suatu peristiwa, situasi, atau lingkungan tertentu dalam ukuran mini. Biasanya digunakan dalam pembelajaran, pameran, atau pertunjukan untuk menggambarkan situasi secara nyata dan menarik.

Diorama memiliki ciri khas berupa ukuran mini, susunan ruang yang tertata, serta kombinasi unsur visual seperti latar, tokoh, dan objek pendukung. Keunikan ini menjadikan diorama sebagai media yang efektif untuk menyampaikan informasi secara visual, sekaligus mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir logis, dan kemampuan motorik halus peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat dasar dan menengah, pembuatan diorama dapat menjadi metode belajar yang menyenangkan dan bermakna. Proses merancang dan membuat diorama memberikan pengalaman belajar yang melibatkan pemahaman materi, kerja sama, serta kemampuan berimajinasi dan menghargai karya seni serta lingkungan.

Namun demikian, penggunaan diorama sebagai media edukatif dan karya seni dalam kegiatan pameran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Kurangnya pengetahuan tentang teknik pembuatan, pemilihan tema, serta tujuan artistik dan edukatif menjadi tantangan dalam menciptakan karya diorama yang bermutu

Tujuan pembelajaran ini adalah unuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan visual. hasil karya seni rupa diorama dan seni ketarampilan melipat.

Menurut marlina (2010: 5) bahwa origami suatu karya seni melipat yang dapat melatih keterampilan tangan. menurut Kusumastuti, dkk (2021) Origami merupakan seni melipat kertas yang berasal dari Jepang, yang tidak hanya memiliki nilai estetika tetapi juga edukatif. Dalam pembelajaran, origami dapat meningkatkan motorik halus, kreativitas, serta kemampuan spasial anak.

Sehingga karya seni lipat yakni teknik melipat yang menghasilkan karya seni lipatan yang menyesuai bentuk yang diinginkan, tujuan pembelajaran seni lipat ini adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, meningkatkan kreativitas dan melatih kemampuan problem solving.

Setelah berhasil menciptakan karya seni tersebut maka tahap akhir adalah dengan mengikuti pameran seni rupa yang telah direncakan sebelumnya. Kegiatan pameran seni rupa ini dilaksanakan oleh mahasiswa untuk dapat menujukkan hasil karya visual yang telah diciptakan. Pameran ini akan memungkinkan mahasiswa untuk menyampaikan ide-ide dan berbagai inspirasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa memiliki potensi kreatif dan invovatif yang dapat disalurkan melalui pembuatan hasil karya seni rupa. Fokus penelitian ini terdiri dri dua bagian permasalah yakni: (1) bagaimana kreativitas visual calon guru sekolah dasar terhadap karya seni diorama, (2) bagaimana kreativitas calon guru sekolah dasar terhadap karya seni lipat. Sementara itu teradapat tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk memahami kreativitas visual calon guru sekolah dasar terhadap karya seni diorama, (2) untuk memahami kreativitas calon guru sekolah dasar terhadap karya seni lipat.

p-ISSN : 2355-1720
e-ISSN` : 2407-4926

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksankan dengan alur penelitian kulitatif dan menggunakan analisis data secara deskriptif. Pemilihan metode penelitian ini didasarkan pada situasi kejadian nyata yang benar-benar terjadi di lapangan karena memberikan kesan yang nyata dan bermakna sesuai dengan ruang lingkup pembahasan. Penelitian dilakukan di lingkungan khususnya pada jurusan PGSD FKIP Universitas Sari Mutiara Indonesia, yang berlokasi di Kota Medan Sumatera Utara, dengan jangka waktu enam bulan dari bulan September sampai dengan bulan Februari 2025 dengan melakukan aktivitas mengamati berbagai macam karya mahasiswa yang di pamerkan dari matakuliah pendidikan seni dan keterampilan di SD.

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa program studi PGSD di lingkungan Universitas Sari Mutiara Indonesia, fokus penelitian ini pada karya seni diorama dan seni lipat dengan sumber data yang diperoleh adalah data kuatitatif yang berkaitan dengan kaya seni diorama, seni lipat, dan pelaksanaan pemeran. Pengumpulan data serta informasi dianggap selesai jika data yang diperoleh memadai dan keabsahan dari data yang diteliti.

Teknik analisis data dilakukan dengan tiga tahapan yakni reduksi, data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil data akhir dari dalam penelitian akan dapat menjawab dari tujuan penelitian. Prosedur dari penelitian ini memliki empat tahapan menurut teori Miles dan Huberna dalam fitria, dkk (2022 : 65) yakni : (1) tahap orientasi, (2) tahap Eksplorasi, (3) tahap pengecekan data, (4) tahap pelaporan).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kreativitas menjadi unsur utama dalam proses penciptaan karya seni, termasuk diorama. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap karya-karya diorama yang dibuat oleh siswa atau mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran maupun pameran, tampak bahwa tingkat kreativitas berperan penting terhadap kualitas estetika dan pesan yang disampaikan melalui karya tersebut.

Kreativitas dalam diorama terlihat dari berbagai aspek, seperti pemilihan ide atau tema, cara menyusun komposisi visual, pemanfaatan bahan yang tidak biasa, serta integrasi antara unsur keindahan dan nilai edukatif. Semakin kreatif seseorang dalam mengekspresikan idenya, maka semakin unik dan bermakna pula karya yang dihasilkan.

Karya yang dianggap menonjol umumnya menunjukkan keberanian dalam mencoba hal baru, misalnya dengan menggunakan material daur ulang seperti kardus, botol plastik, atau bahan alami yang jarang digunakan. Selain itu, keterampilan dalam mengatur tata ruang miniatur dengan memperhatikan proporsi, perspektif, dan keseimbangan visual juga menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi.

Dari segi isi, kreativitas tampak ketika peserta mampu mengubah suatu tema menjadi cerita visual yang menyatu. Misalnya, tema “bencana alam” tidak hanya digambarkan sebagai kehancuran, tetapi juga disisipkan pesan moral tentang pentingnya menjaga lingkungan dan saling membantu dalam situasi darurat. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya ditampilkan lewat bentuk dan teknik, tetapi juga melalui makna yang ingin disampaikan.

Berdasarkan evaluasi, peserta yang diberi kebebasan berkreasi cenderung menghasilkan

karya yang lebih unik dan penuh imajinasi. Sebaliknya, jika ruang untuk berkreasi terlalu dibatasi oleh aturan teknis, maka hasil karyanya cenderung seragam dan kurang menunjukkan karakter pribadi.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap kegiatan EducationArt Festival, diperoleh temuan sebagai berikut:

Peningkatan Kreativitas Mahasiswa

Mahasiswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengekspresikan ide dan gagasan melalui karya seni rupa (lukisan, kerajinan, instalasi) yang dipamerkan. Festival ini menjadi ruang bagi mahasiswa untuk menyalurkan ekspresi estetika dan refleksi terhadap isu-isu pendidikan dan sosial. Sebelum pelaksanaan kegiatan, mahasiswa mendapatkan instruksi untuk membuat karya seni sebagai tugas akhir perkuliahan. Mahasiswa diarahkan untuk menciptakan karya seni diorama bertema bencana alam serta berbagai karya seni lipat (origami), yang nantinya akan dipamerkan dalam kegiatan pameran seni. Proses seleksi dan penilaian karya dilakukan oleh dosen PGSD.

Penguatan Kompetensi Pedagogis Mahasiswa

Hasil analisis wawancara juga menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam pameran secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi pedagogis mereka. Mahasiswa mengintegrasikan aspek seni dengan kurikulum sekolah dasar, menyusun materi ajar berbasis karya, serta merancang media pembelajaran yang kontekstual dan menarik bagi peserta didik usia dini.

"Kami tidak hanya membuat karya, tapi juga menjelaskan bagaimana karya itu bisa jadi alat bantu ajar untuk siswa kelas rendah." (MHS-06)

Pengalaman ini berperan penting dalam memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap desain pembelajaran yang holistik dan berbasis integrasi, selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, kemandirian, dan kebermaknaan.
Pedagogik dan Keterampilan Praktis

Mahasiswa tidak hanya menghasilkan karya, tetapi juga mengorganisasi acara pameran mulai dari perencanaan, kurasi, publikasi, hingga pelaksanaan. Hal ini meningkatkan kompetensi pedagogik dan keterampilan manajerial mahasiswa sebagai calon pendidik.

Pameran *Education Art Festival*

Pameran *education art festival* merupakan sebuah kegiatan pameran yang bertujuan untuk mendidik dan mengapresiasi seni rupa serta keterampilan melalui penyajian karya-karya seni visual. Dalam pameran ini, berbagai hasil karya yang telah diciptakan oleh peserta baik dari kalangan pelajar, mahasiswa, maupun seniman pemula dipertunjukkan secara terbuka kepada masyarakat luas. Karya-karya tersebut mencerminkan proses kreatif, teknik, dan nilai estetika yang telah dipelajari dan dikembangkan dalam konteks pendidikan seni. Tujuan utama dari pameran ini adalah memberikan ruang bagi para pencipta untuk mengekspresikan gagasan visual mereka, sekaligus mengundang audiens untuk melihat, menikmati, dan melakukan kegiatan apresiasi seni secara aktif, sehingga tercipta interaksi antara pencipta karya dan penikmat seni dalam suasana edukatif dan inspiratif.

Pameran pendidikan seni rupa melibakan

p-ISSN : 2355-1720
e-ISSN` : 2407-4926

berbagai jenis karya seperti, media pembelajaran diorama, seni lipat dan seni melukis. Sebuah pameran seni biasanya dipanjang dalam ruang pameran yang didesain khusus untuk memamerkan karya-karya terbaik.

Hal ini juga dilakukan pada tahap awal sebelum pelaksanaan pameran dimulai, yaitu dengan merancang desain ruangan dan menyusun tata letak karya-karya seni sesuai dengan jenis dan karakteristik masing-masing karya. Penataan ini bertujuan untuk menciptakan alur kunjungan yang nyaman, menarik, dan memungkinkan pengunjung mengapresiasi setiap karya secara optimal.

Penelitian ini terkait dengan pameran seni diorama dan pameran seni melipat (origami). Dari setiap karya yang diciptakan memiliki karkateristik. Untuk karakteristik dari karya seni diorama adalah bersifat tiga dimensi, ukuran, penggunaan bahan yang digunakan dan penataan. Berikut adalah hasil dari karya seni diorama.



Gambar 1. Hasil Karya Seni Diorama Bencana Alam

Seni lipat (origami) teknik melipat tanpa menggunakan lem, memiliki karakteristik yang dapat dilihat seperti nilai estetika dan bersifat dua dimensi.



Gambar 2. Hasil Karya Seni Lipat

Penguatan Kompetensi Pedagogis Mahasiswa

Hasil analisis penilaian terhadap karya seni menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam pameran secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi pedagogis mereka. Mahasiswa mengintegrasikan aspek seni dengan kurikulum sekolah dasar, menyusun materi ajar berbasis karya, serta merancang media pembelajaran yang kontekstual dan menarik untuk siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Sari Mutiara Indonesia dalam kegiatan pameran pendidikan seni memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan dan penguatan kompetensi pedagogis mereka. Kegiatan ini tidak hanya menjadi ruang ekspresi kreatif, tetapi juga berfungsi sebagai wahana pembelajaran kontekstual yang memungkinkan mahasiswa menginternalisasi konsep-konsep teori pendidikan seni melalui pengalaman langsung.

Melalui pendekatan kualitatif, ditemukan bahwa mahasiswa tidak sekadar menghasilkan karya seni untuk dipamerkan, tetapi juga melakukan refleksi mendalam dengan mengaitkan karya tersebut pada tema pembelajaran sekolah dasar. Proses ini

mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama tim, sekaligus membangun narasi edukatif yang bermakna. Pameran seni menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Temuan ini menguatkan bahwa pameran pendidikan seni layak dijadikan pendekatan pembelajaran inovatif di pendidikan guru. Dengan pelaksanaan yang terstruktur dan berkelanjutan, pameran dapat menjadi strategi pengembangan kurikulum berbasis pengalaman, mendukung pembelajaran lintas disiplin, serta mempersiapkan mahasiswa menghadapi tuntutan Kurikulum Merdeka dan tantangan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR RUJUKAN

Anisatul, Ilmawati, dkk. 2023. *Pengembangan Diorama Untuk Meningkatkan Kehiduan Sosial Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal DE_JOURNAL.* Vol. 4 (2). Hal: 418-426.

Fitria, Sri, dkk. 2022. *Analisis Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Di SDN Gajah 02*. Jurnal Ilmiah PGSD Fkip Universitas Mandiri. Vol 01 (8). Hal: 658-670.

Kusumastuti, I., Yuliana, D., & Rachmawati, E. (2021). *Penerapan media origami untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1024–1030.

Marlina, L. 2010. *Origamania.* Bandung: Klub Origamania Indonesia.

Rofian, dkk. 2024. *Education Art Festival*: *Pameran Serupa Sebagai Proyek Akhir Mata Kuliah Seni Rupa Mahasiswa PGSD dan PGPAUD FIP UPGRIS*. Jurnal Malih Peddas. Vol. 14 (1). Hal 1-15.

Smith & Thomlinson (2022). *Art Integration and Educational Engagement in the 21st Century Classroom, Journal of Arts in Education,* Vol. 18(2), pp. 101–115.

p-ISSN : 2355-1720
e-ISSN` : 2407-4926