

Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Seni: Studi Kasus berdasarkan Pengalaman Mahasiswa Praktik Kependidikan

* Dilla Octavianingrum, Beverly Keith Tamarol
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
*Email: dillaoctavia@isi.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.771>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 16 April 2026
Revisi Akhir: 27 April 2026
Disetujui: 28 April 2026
Terbit: 30 April 2026

Kata Kunci:

Calon guru seni;
Efektivitas pembelajaran;
Pembelajaran aktif;
Pendidikan seni;
Praktik kependidikan.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran aktif dalam pendidikan seni berdasarkan pengalaman praktik kependidikan siswa, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya, serta menyusun strategi perbaikan yang dapat diterapkan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap mahasiswa pendidikan seni yang menjalani praktik pendidikan. Analisis data menggunakan analisis interaktif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran aktif meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis, memperbaiki hasil belajar, serta memperkuat efikasi diri mengajar siswa. Strategi yang paling efektif meliputi diskusi kelompok kecil, lokakarya kolaboratif, kritik bersama, pembelajaran berbasis proyek, dan eksplorasi media campuran. Faktor pendukungnya mencakup bimbingan guru pamong, kolaborasi antar-mahasiswa, ketersediaan fasilitas studio, dan pemanfaatan teknologi digital. Faktor penghambatnya meliputi resistensi siswa, keterbatasan waktu dan infrastruktur, kesulitan penilaian karya kreatif, serta lemahnya dukungan institusional. Enam strategi perbaikan yang dirumuskan: penguatan persiapan program, pengembangan penilaian autentik, peningkatan pendampingan triadik, integrasi pembelajaran kolaboratif berbasis proyek, pemanfaatan teknologi digital, dan pengembangan budaya reflektif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran aktif dalam pendidikan seni memerlukan adaptasi khusus yang memperhatikan hakikat proses kreatif serta ekosistem pendukung yang mencakup kesiapan siswa, kualitas pendampingan, dan keseragaman sistem penilaian.

PENDAHULUAN

Pembelajaran aktif telah menjadi pendekatan yang semakin populer di dunia Pendidikan saat ini karena menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan pembelajaran, sehingga mereka terlibat secara langsung dalam aktivitas yang mendorong pemahaman dan penerapan konsep secara kritis dan kreatif. Dalam konteks pendidikan seni, pembelajaran aktif memiliki peranan penting karena seni tidak hanya menuntut pemahaman teori, tetapi juga kemampuan praktik dan ekspresi yang intensif. Penerapan teknik pembelajaran aktif seperti pemetaan konsep, bermain peran, dan pembelajaran kolaboratif menghasilkan peningkatan hasil akademik sebesar 35% hingga 40% dibandingkan metode tradisional (Kirubakara et al., 2025). Project Based Learning (PjBL) sebagai salah satu pembelajaran aktif memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan PjBL telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan aplikatif (Andriani et al., 2025). Hasil penelitian lain menambahkan bahwa strategi integrasi pembelajaran aktif, termasuk pembelajaran berbasis masalah, flipped class, dan aktivitas kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kinerja, tingkat kepuasan, dan tingkat penyelesaian belajar (Sahito et al., 2025).

Dalam konteks pendidikan seni secara khusus, penerapan metode pembelajaran aktif dalam pengajaran seni dan desain mampu meningkatkan prestasi akademik, mendorong kerja sama, dan menciptakan kelas yang inklusif (Alexiou, 2022). Strategi integrasi pengajaran berpikir kreatif dalam kursus seni visual di perguruan tinggi secara efektif meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, di mana unsur keceriaan, kebebasan dan struktur, interaksi kelompok, serta aktivitas pemecahan masalah terbukti bermanfaat bagi pengembangan berpikir kreatif (Tam, 2023). Namun, dalam praktik kependidikan mahasiswa yang menjadi calon pendidik seni, efektivitas penerapan pembelajaran aktif masih menjadi permasalahan yang perlu dikaji lebih mendalam. Pembelajaran masih mengandalkan metode pengajaran konvensional berbasis ceramah dan pemaknaan satu arah, sehingga potensi pengembangan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa tidak optimal. Beberapa studi menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran aktif diyakini dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kreatif, implementasinya di lapangan seringkali menemui berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu, sumber daya, serta kesiapan mahasiswa dan dosen dalam menjalankan metode ini secara optimal.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas pembelajaran aktif dalam pendidikan seni dapat dianalisis berdasarkan pengalaman praktik kependidikan mahasiswa. Praktik kependidikan merupakan komponen esensial dalam program Pendidikan guru yang memungkinkan siswa calon guru menerapkan pengetahuan teoritis ke dalam praktik nyata di lingkungan sekolah (Lei, 2023). Pengalaman praktik kependidikan mahasiswa menjadi fokus karena melalui pengalaman ini mahasiswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga menerapkan metode pembelajaran aktif secara langsung di lapangan. Praktik kependidikan memberikan kesempatan berharga bagi calon guru untuk mengimplementasikan apa yang telah mereka pelajari selama proses pendidikan, sehingga hubungan antara hal abstrak dan konkret menjadi semakin tampak (Palacios & Reedy, 2022). Bagi siswa pendidikan seni, periode latihan ini menjadi momen krusial untuk menguji sejauh mana strategi pembelajaran yang mereka kuasai, khususnya strategi pembelajaran aktif, dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pengajaran seni yang sesungguhnya. Namun, pengalaman praktik pendidikan juga memunculkan berbagai permasalahan. Banyak siswa calon guru merasa kurang siap menghadapi tantangan di kelas, dan kekurangan dukungan dari guru pamong semakin menerima kesulitan mereka. Dalam konteks pendidikan seni secara spesifik (Setlalentoa & Victoria Mokone, 2025). Pendidikan guru seni menghadapi tantangan tersendiri karena pembelajaran seni kreatif secara tradisional dikembangkan melalui pengalaman belajar yang bersifat *embodied* dan kolaboratif, yang tidak mudah ditransfer ke semua konteks pengajaran (Burke, 2020).

Meskipun bukti empiris menunjukkan efektivitas pembelajaran aktif dalam berbagai konteks, terdapat kesenjangan pengetahuan mengenai bagaimana siswa pendidikan seni mengalami dan mengimplementasikan strategi-strategi ini selama praktik kependidikan mereka. Husaine (2020) meneliti efektivitas penggunaan strategi pembelajaran aktif untuk mengembangkan kinerja mahasiswa seni rupa Universitas Wasit dalam perencanaan pengajaran dan menemukan perbedaan yang signifikan secara statistik antara kinerja sebelum dan sesudah pelatihan. Demirel dan Islamoglu (2025) dalam studi quasi-eksperimental terhadap 24 calon guru seni visual menemukan peningkatan signifikan dalam efikasi diri di bidang persiapan, pengajaran, dan partisipasi setelah mengikuti program pelatihan berbasis DBAE (*Discipline-Based Art Education*). Arrington (2023) juga melaporkan peningkatan signifikan dalam efikasi diri siswa calon guru yang mengikuti kursus metode seni kreatif yang dikombinasikan dengan pengalaman lapangan. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa pengalaman praktik yang terstruktur, dikombinasikan dengan strategi pembelajaran aktif, dapat menjadi wahana yang efektif bagi pengembangan kompetensi mengajar siswa calon guru seni.

Pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis mendalam terhadap pengalaman praktik kependidikan mahasiswa pendidikan seni, dengan fokus pada efektivitas penerapan pembelajaran aktif dalam konteks pengajaran seni. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Sarimsakova (2025) yang menunjukkan bahwa praktik kependidikan berfungsi

sebagai ruang unik di mana pengetahuan teoritis dikontekstualisasikan melalui pengalaman, refleksi, dan dialog yang mengarah pada pertumbuhan profesional. Chandler, Ward, dan Ward (2021) menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang memanfaatkan teknologi imersif dan pembelajaran aktif dapat memberikan pengalaman belajar multimodal yang menstimulasi imajinasi siswa serta mendukung pembelajaran dan keterlibatan dalam pendidikan seni. Sementara itu, pengalaman berbasis seni dalam KKN lingkungan terbukti mampu menggabungkan pembelajaran emosional dengan analisis kritis terhadap isu-isu keadilan sosial dalam pendidikan, sehingga memperluas pemahaman calon guru tentang peran guru, baik di institusi maupun di Masyarakat.

Secara teoritis, penelitian ini dilandasi oleh teori konstruktivisme dan prinsip pembelajaran sosial yang menjadi fondasi konsep pembelajaran aktif. Konstruktivisme, sebagaimana diterapkan dalam pendidikan seni visual, menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar mereka (Cutcliffe et al., 2024). Dalam kerangka ini, pembelajaran aktif didefinisikan sebagai pendekatan yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui latihan kolaboratif, pembelajaran berbasis masalah, diskusi, simulasi, dan permainan. Norton (2025) menambahkan bahwa pedagogi berbasis seni yang mengintegrasikan pendekatan konstruktivis, kritis, dan kreatif mampu memfasilitasi ruang belajar yang menghargai heterogenitas, kompleksitas, autentisitas, kesadaran kritis, dan ekspresi emosional. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana pembelajaran aktif memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran seni, serta hambatan dan strategi yang ditempuh dalam pelaksanaannya.

Wawasan yang mendasari penelitian ini adalah perlunya pemahaman komprehensif mengenai dinamika pembelajaran aktif dalam konteks pendidikan seni yang bersifat praktis dan aplikatif. Penelitian ini merencanakan pemecahan masalah dengan mengkaji pengalaman langsung mahasiswa selama praktik kependidikan, sehingga dapat diperoleh gambaran yang realistis dan terukur mengenai efektivitas pembelajaran aktif. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang konstruktif bagi pengembangan model pembelajaran seni yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan peserta didik.

Rumusan tujuan penelitian ini adalah: (1) menganalisis efektivitas pembelajaran aktif dalam pendidikan seni berdasarkan pengalaman praktik kependidikan mahasiswa; (2) mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran aktif di bidang seni; dan (3) merumuskan strategi perbaikan pembelajaran aktif yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan seni.

Kajian teoritik yang menjadi landasan penelitian ini meliputi konsep pembelajaran aktif menurut para ahli, yang menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses belajar melalui diskusi, eksperimen, kerja kelompok, dan refleksi. Teori konstruktivisme menjadi dasar utama yang menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi secara efektif ketika peserta didik aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial. Selain itu, teori pendidikan seni menekankan bahwa pembelajaran seni harus mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang agar mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuan ekspresi seni secara maksimal. Kajian ini juga mencakup tinjauan penelitian terdahulu yang mengkaji efektivitas pembelajaran aktif, khususnya dalam konteks pendidikan seni dan praktik kependidikan, yang menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterampilan praktis mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai efektivitas pembelajaran aktif dalam pendidikan seni berdasarkan pengalaman praktik kependidikan mahasiswa. Pendekatan kualitatif menekankan pada kedalaman pemahaman terhadap masalah sosial dan bersifat holistik dan mendalam dengan kemampuan interpretasi terhadap fenomena sosial (Waruwu, 2024).

Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali secara detail dan kontekstual fenomena pembelajaran aktif serta dinamika yang terjadi selama praktik kependidikan. Penelitian dilakukan kepada seluruh mahasiswa yang telah mengikuti praktik kependidikan pada program studi Pendidikan Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan mempertimbangkan mahasiswa yang telah menjalani praktik kependidikan minimal satu semester dan bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini. Selain mahasiswa sebagai subjek utama, penelitian ini juga melibatkan guru pamong sebagai informan pendukung untuk memperkaya data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Putra, 2025). Pada penelitian ini digunakan wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan kepada mahasiswa dan guru pamong di sekolah untuk menggali pengalaman, persepsi, dan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran aktif. Observasi partisipatif dilakukan selama proses praktik kependidikan untuk mengamati secara langsung penerapan metode pembelajaran aktif di lapangan. Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto kegiatan pembelajaran, dan laporan kegiatan praktik kependidikan juga dikumpulkan untuk melengkapi data. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara dan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan tinjauan literatur dan disesuaikan dengan konsep pembelajaran aktif pada mata pelajaran Seni Budaya.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data dengan kehadiran aktif di lokasi penelitian selama periode praktik kependidikan berlangsung, yaitu sekitar 3 bulan. Lokasi penelitian dipilih di perguruan tinggi tempat mahasiswa melakukan praktik kependidikan. Informan dipilih secara purposive dan teknik penggalan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode untuk meningkatkan keabsahan data.

Analisis data dilakukan secara interaktif dengan mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan menyaring data yang relevan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Rijali (2019) juga menegaskan bahwa reduksi data melibatkan penyortiran data ke dalam unit konseptual, kategori, dan tema tertentu, dengan hasil yang disajikan dalam bentuk seperti sketsa, sinopsis, matriks, dan bahwa proses tersebut berinteraksi bolak-balik. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskriptif naratif yang menggambarkan temuan secara sistematis. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses analisis untuk memastikan konsistensi dan keakuratan interpretasi. Haerudin & Nur (2020) secara eksplisit memvalidasi pendekatan ini, mendefinisikannya sebagai "teknik interaktif" yang terdiri dari tiga aktivitas simultan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Untuk mengecek keabsahan hasil penelitian, digunakan teknik triangulasi data, pengecekan anggota (*member checking*), dan audit trail agar hasil penelitian dapat dipercaya dan kredibel. Analisis terjadi baik selama maupun setelah pengumpulan data untuk mempertajam fokus dan memastikan konsistensi dan akurasi (Firman, 2018).

Referensi metodologi yang digunakan mengacu pada pendekatan kualitatif klasik dan studi kasus menurut Creswell & Miller (2000) dan Moleong (2017), yang menekankan pentingnya keterlibatan peneliti sebagai instrumen serta penggunaan triangulasi untuk meningkatkan validitas data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa diperoleh data bahwa mahasiswa yang menerapkan strategi pembelajaran aktif selama praktik kependidikan mengamati peningkatan keterlibatan siswa yang signifikan dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional. Dari keseluruhan narasumber, sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi ketika dilibatkan dalam kegiatan diskusi kelompok kecil, pembelajaran kolaboratif, diskusi bersama kelompok besar dan pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran aktif yang digunakan mahasiswa praktikan, antara lain: Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament, Discovery Learning, Student Teams Achievement Divisions,

Inquiry Learning, Games Based Learning, dan lain sebagainya. Mahasiswa mencatat bahwa siswa yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran ceramah menjadi lebih antusias bertanya, memberikan pendapat, dan berkolaborasi dengan teman sebaya ketika metode pembelajaran aktif diterapkan. Peningkatan ini tampak konsisten di berbagai pembelajaran bidang seni, baik seni drama, tari, maupun musik.

Mahasiswa praktikan melaporkan bahwa penerapan pembelajaran aktif mendorong pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan kritis siswa. Strategi pembelajaran berbasis proyek, eksplorasi media yang bervariasi, dan diskusi terbuka memfasilitasi siswa untuk berpikir divergen, mengeksplorasi berbagai kemungkinan artistik, dan menemukan solusi kreatif yang orisinal. Hasil pengamatan atau observasi menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan karya seni dengan pendekatan yang lebih beragam, berani menciptakan ragam gerak dengan pola lantai, dan menunjukkan kemampuan untuk menyebarkan serta mengeluarkan karya seni secara lebih mendalam. Keterampilan ini tidak muncul dengan intensitas yang sama ketika siswa menggunakan metode pengajaran konvensional. Hasil wawancara dengan mahasiswa praktikan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif. Siswa melaporkan bahwa nilai rata-rata tugas dan proyek seni siswa meningkat ketika pembelajaran aktif diterapkan. Selain peningkatan kuantitatif, siswa juga mengamati peningkatan kualitatif berupa sikap yang lebih percaya diri, karya seni yang lebih kreatif dan beragam, teknik yang lebih variatif, dan kemampuan penyajian karya yang lebih baik. Siswa juga menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pelajaran seni, ditandai dengan meningkatnya antusiasme dan inisiatif dalam mengerjakan tugas-tugas seni. Selain itu, pembelajaran aktif lebih banyak memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat serta berkolaborasi dengan anggota kelompok lainnya.

Pengalaman menerapkan pembelajaran aktif selama praktik kependidikan berkontribusi pada peningkatan efikasi diri dalam mengajar siswa. Efikasi diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimiliki untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuan tertentu. Mahasiswa praktikan memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam mengelola kelas, merencanakan aktivitas pembelajaran, dan menanggapi kebutuhan belajar siswa yang beragam setelah berhasil menerapkan strategi pembelajaran aktif. Mahasiswa yang mendapat pendampingan intensif dari guru pamong dan dosen pendamping menunjukkan peningkatan efikasi diri yang lebih tinggi dibanding dengan mahasiswa yang kurang mendapat bimbingan.

Beberapa faktor pendukung utama teridentifikasi dari pengalaman mahasiswa praktikan. Dukungan dan bimbingan guru pamong. Dukungan guru pamong menjadi faktor yang paling sering disebutkan sebagai penentu keberhasilan implementasi pembelajaran aktif. Guru pamong yang berpengalaman dan terbuka terhadap inovasi sering memberikan ruang eksperimen, arahan teknik, dan umpan balik yang konstruktif. Bentuk dukungannya meliputi pemberian kesempatan untuk mencoba metode baru tanpa tekanan, diskusi perencanaan pembelajaran bersama, observasi langsung saat siswa mengajar, serta evaluasi pasca-mengajar yang tekanan perbaikan, bukan penilaian semata. Siswa yang mendapat pendampingan dari guru pamong yang mendukung menunjukkan keberanian lebih besar untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran aktif yang bervariasi dan merasa lebih siap menghadapi situasi tidak terduga di kelas.

Kolaborasi dengan sesama mahasiswa praktikan. Keberadaan siswa sesama praktikan di sekolah yang sama atau terdekat memungkinkan terjadinya proses berbagi ide, saling mengobservasi praktik mengajar, dan melakukan refleksi bersama. Melalui diskusi informal maupun terstruktur, siswa bertukar pengalaman tentang strategi yang berhasil maupun yang gagal, saling memberikan masukan terhadap rencana pembelajaran, dan bersama-sama mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi di kelas. Kolaborasi ini menciptakan komunitas belajar (*learning community*) yang memperkaya wawasan pedagogis dan mengurangi perasaan terlindungi yang sering dialami siswa selama praktik kependidikan. Ketersediaan fasilitas studio dan bahan seni yang memadai. Sekolah mitra yang memiliki ruang studio seni khusus, peralatan seni yang lengkap, dan bahan praktik yang memadai memberikan kondisi optimal bagi pelaksanaan pembelajaran aktif berbasis studio. Ruang studio yang luas memungkinkan

pengaturan tempat duduk secara fleksibel untuk kerja kelompok, presentasi karya, dan pameran mini, memfasilitasi siswa untuk merencanakan aktivitas eksplorasi media campuran dan proyek kreatif yang bervariasi tanpa hambatan oleh keterbatasan bahan.

Pemanfaatan teknologi digital. Penggunaan teknologi digital memperluas variasi dan jangkauan pembelajaran aktif dalam pendidikan seni. Siswa memanfaatkan aplikasi permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara interaktif, video seni pertunjukan sebagai stimulus diskusi dan apresiasi, serta platform kolaborasi berani untuk proyek kelompok dan galeri virtual. Teknologi juga memungkinkan siswa mengakses referensi karya seni dari berbagai belahan dunia, mendokumentasikan proses kreatif siswa secara digital, dan memfasilitasi umpan balik antar-siswa melalui media sosial atau platform pembelajaran. Integrasi teknologi ini menjadikan pembelajaran seni lebih kontekstual dan relevan dengan pengalaman keseharian siswa generasi digital.

Antusiasme dan respon positif siswa. Respon positif siswa terhadap metode pembelajaran aktif menjadi faktor pendorong yang signifikan bagi motivasi siswa praktikan. Ketika siswa menunjukkan antusiasme, bertanya lebih banyak, berinisiatif mengembangkan karya di luar tugas, meminta tambahan waktu untuk menyelesaikan proyek, atau secara spontan mendiskusikan karya teman. Mahasiswa merasa usaha mereka dalam merancang pembelajaran aktif yang memuaskan dan bermakna. Umpan balik positif dari siswa ini menciptakan siklus penguatan (*reinforcement cycle*) di mana keberhasilan kecil memotivasi mahasiswa untuk terus berinovasi, mencoba strategi baru, dan memperbaiki praktik pengajaran mereka secara berkelanjutan sepanjang periode praktik kependidikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, beberapa faktor penghambat juga teridentifikasi sebagai berikut. Resistensi siswa terhadap metode baru. Sebagian siswa awalnya menunjukkan penolakan terhadap metode pembelajaran aktif, terutama di awal penerapan, karena telah terbiasa dengan pola pembelajaran pasif berbasis ceramah. Siswa merasa tidak nyaman ketika diminta untuk berdiskusi, mempublikasikan ide, atau berkolaborasi secara langsung dengan teman sebaya. Resistensi ini bermanifestasi dalam bentuk sikap enggan berpartisipasi, menunggu instruksi langsung dari guru, dan kecenderungan untuk tetap berada dalam zona nyaman sebagai penerima informasi pasif. Keterbatasan waktu pelaksanaan. Pembelajaran aktif memerlukan durasi yang lebih panjang dibandingkan dengan metode ceramah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Alokasi waktu pelajaran seni yang terbatas di sekolah mitra menyulitkan mahasiswa praktikan untuk menjalankan seluruh tahapan pembelajaran aktif secara utuh, mulai dari pengantar, eksplorasi, kerja kelompok, presentasi, hingga refleksi. Akibatnya, beberapa tahapan terpaksa dipersingkat atau dihilangkan, sehingga mengurangi efektivitas keseluruhan proses pembelajaran. Keterbatasan fasilitas, bahan, dan infrastruktur seni. Beberapa sekolah mitra tidak memiliki ruang studio seni yang memadai, bahan dan peralatan seni yang memadai, serta akses terhadap teknologi pendukung. Kondisi ini menghambat pelaksanaan aktivitas pembelajaran aktif tertentu yang memerlukan ruang gerak luas, material khusus, atau perangkat digital. Mahasiswa terpaksa berimprovisasi dari rencana pembelajaran yang telah dirancang. Tidak puas dengan penilaian proses dan produk kreatif. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam menilai proses dan produk kreatif siswa secara adil dan komprehensif. Penilaian karya seni memiliki dimensi subjektif yang tinggi, dan rubrik penilaian konvensional sering kali tidak mampu mengakomodasi keberagaman ekspresi artistik siswa. Mahasiswa merasa bingung dalam menentukan batasan antara apresiasi terhadap keunikan karya individu dan penerapan standar penilaian yang konsisten dalam pembelajaran aktif.

Berdasarkan pengalaman praktik kependidikan, mahasiswa mengidentifikasi enam strategi perbaikan. Pertama, persiapan program penguatan melakukan pelatihan kependidikan melalui intensifikasi, simulasi pengajaran (*micro-teaching*), dan model observasi pengajaran seni berbasis pembelajaran aktif. Kedua, pengembangan model penilaian autentik yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran seni, meliputi penilaian proses kreatif, portofolio, refleksi diri, dan penilaian sejawat. Ketiga, peningkatan kualitas pendampingan melalui penguatan komunikasi triadik antara mahasiswa, guru pamong, dan dosen pembimbing. Keempat, integrasi

pembelajaran kolaboratif berbasis proyek sebagai strategi utama dalam pengajaran seni yang memungkinkan siswa bekerja sama, bernegosiasi, dan menghasilkan karya bersama. Kelima, pemanfaatan teknologi digital untuk memperluas ruang pembelajaran aktif, termasuk penggunaan aplikasi *game*, dan platform kolaborasi berani. Keenam, pengembangan budaya reflektif melalui jurnal refleksi, diskusi pasca-pengajaran, dan umpan balik terstruktur yang memungkinkan mahasiswa terus memperbaiki praktik pengajaran mereka.

Pembahasan

Temuan penelitian ini yang menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa melalui penerapan pembelajaran aktif konsisten dengan temuan sejumlah penelitian terkini. Sahito et al. (2025) melaporkan bahwa strategi integrasi pembelajaran aktif, termasuk pembelajaran berbasis masalah, *flipped class*, dan aktivitas kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan, kinerja, kepuasan, dan tingkat penyelesaian belajar siswa. Dalam konteks pendidikan seni, Alexiou (2022) mengonfirmasi bahwa penerapan metode pembelajaran aktif dalam pengajaran studi kontekstual dan kritis pada program seni dan desain meningkatkan prestasi akademik, mendorong kerja sama, dan menciptakan kelas yang inklusif. Chandler et al. (2021) menambahkan bahwa desain pembelajaran berbasis teknologi imersif mampu memberikan pengalaman belajar multimodal yang menstimulasi imajinasi siswa serta mendukung keterlibatan dalam pendidikan seni.

Peningkatan keterampilan berpikir kreatif yang ditemukan dalam penelitian ini diperkuat oleh studi (Tam, 2023) yang mendokumentasikan bahwa strategi pengajaran berpikir kreatif dalam kursus seni visual perguruan tinggi yang dinilai menggunakan Torrance Test of Creative Thinking berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Saya menemukan bahwa unsur keceriaan, kebebasan dan struktur, kelompok interaksi, serta aktivitas pemecahan masalah merupakan elemen kunci bagi pengembangan berpikir kreatif. Horasan-Doğan & Cephe (2020) juga menunjukkan bahwa keterlibatan calon guru dalam aktivitas drama kreatif meningkatkan kreativitas, pengambilan keputusan secara spontan, dan penggunaan bahasa tubuh mereka. Temuan peningkatan tentang hasil belajar sejalan dengan penelitian Ozkan (2023) yang dalam desain eksperimen menemukan perbedaan signifikan yang mendukung kelompok yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek dalam pelajaran seni visual. Kirubakara et al., (2025) melaporkan peningkatan hasil akademik sebesar 35% hingga 40% ketika teknik pembelajaran aktif diterapkan. Dalam pendidikan seni lukis, Othman dkk. (2025) menemukan bahwa modul interaktif menghasilkan 82% responden melaporkan minat yang lebih besar, 78,7% merasa lebih kreatif, dan 75,4% lebih menyukai aktivitas modul dibandingkan pelajaran konvensional.

Peningkatan efikasi diri mengajar siswa yang terungkap dalam penelitian ini selaras dengan temuan Demirel dan Islamoglu (2025) yang dalam studi kuasi-eksperimental menemukan peningkatan signifikan efikasi diri calon guru seni visual setelah mengikuti program pelatihan berbasis DBAE. Arda Tuncdemir (2025) melaporkan temuan serupa dimana modul drama kreatif selama 15 minggu meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan, dan keahlian calon guru. Xia (2024) menegaskan bahwa pengalaman praktik, interaksi sejawat, dan dukungan mentor merupakan faktor kunci dalam meningkatkan efikasi diri mengajar.

Pentingnya dukungan mentor yang ditemukan dalam penelitian ini dikuatkan oleh Palacios & Reedy (2022) yang menunjukkan bahwa pendidikan yang diterima calon guru memberikan pengaruh yang kuat terhadap konsep mengajar mereka dan pada hubungan yang mempengaruhi praktik pedagogis. Setlalentoa & Victoria Mokone (2025) menegaskan bahwa banyak siswa calon guru merasa kurang siap menghadapi tantangan kelas dikarenakan kurangnya dukungan guru pamong dalam menerima kesulitan mereka, temuan ini menggarisbawahi urgensi penguatan sistem pendampingan. Resistensi siswa terhadap pembelajaran aktif yang ditemukan dalam penelitian ini merupakan fenomena yang terdokumentasi secara luas.

Hambatan infrastruktur dan institusional yang teridentifikasi konsisten dengan observasi sistematis oleh Børte et al. (2023) yang mengidentifikasi tiga prasyarat agar pembelajaran aktif

berhasil: penyelarasan antara praktik penelitian dan pengajaran, infrastruktur pendukung, serta pengembangan staf profesional dan desain pembelajaran. Aksoy (2025) mengonfirmasi bahwa hambatan berupa ukuran kelas besar, infrastruktur buruk, sumber daya tidak merata, dan lemahnya komitmen institusional menghalangi praktik pembelajaran aktif meskipun terdapat niat institusional untuk mendukungnya. Penilaian karya seni yang dialami mahasiswa merupakan tantangan yang diakui secara luas. Quill (2023) menunjukkan bahwa pendidikan seni dan desain terjebak dalam modus penilaian tradisional yang terkadang kontraproduktif terhadap lanskap pembelajaran progresif. Amon (2024) menegaskan bahwa pengalaman kompleks pendidikan seni sulit diukur berdasarkan skala dengan kategori ambigu verbal yang menstandarisasi siswa dalam aktivitas yang dimaksudkan untuk mengungkapkan keunikan setiap individu. Jang (2024) mengusulkan penilaian berfokus pada partisipasi siswa dalam lima tahap sebagai alternatif yang lebih sesuai dengan hakikat pendidikan seni.

Strategi penguatan persiapan program yang direkomendasikan didukung oleh McGivern (2023) yang menemukan bahwa pemikiran desain lokakarya dan pemecahan masalah kreatif mampu mendorong pemikiran kritis serta meningkatkan kepercayaan diri calon guru. Kerangka kompetensi profesional calon guru seni menyarankan pembelajaran berbasis simulasi, pendampingan program, praktik reflektif, kolaborasi sejawat, serta integrasi teknologi dalam pendidikan guru seni. Rekomendasi pengembangan penilaian autentik diperkuat oleh Yanko (2021) yang mengembangkan konsep penilaian hidup, penilaian formatif yang dimulai pada pemikiran dan praktik artistik yang menghormati individualitas setiap anak dan memungkinkan penilaian yang demokratis. Pérez-Torregrosa & Gallego-Arrufat (2024) menemukan bahwa meskipun asesmen diri dalam praktik kependidikan belum menjadi modus pembelajaran pra-profesional yang terkonsolidasi, praktik ini mampu meningkatkan kesadaran akan keterampilan-keterampilan esensial bagi profesi mengajar.

Pentingnya pendampingan berkualitas dikuatkan oleh Yung (2020) dalam studi autoetnografi menunjukkan bahwa pengalaman praktik memberikan kesempatan memahami ketegangan antara teori dan praktik melalui dialog berkelanjutan dengan berbagai pemangku kepentingan. Sarimsakova (2025) menegaskan bahwa praktik kependidikan berfungsi sebagai ruang unik di mana pengetahuan teoritis dikontekstualisasikan melalui pengalaman, refleksi, dan dialog yang mengarah pada pertumbuhan profesional.

Strategi integrasi pembelajaran kolaboratif berbasis proyek didukung oleh temuan Johnsen, Sjølie, dan Johansen (2023) yang menemukan peningkatan signifikan keterampilan interdisipliner, interpersonal, dan manajemen konflik siswa dalam kursus berbasis proyek. Laçınbay (2026) menambahkan bahwa produksi artistik kolaboratif berfungsi secara simultan sebagai ruang estetika, pedagogis, dan epistemis di mana kreativitas individu diwujudkan melalui keterlibatan kolektif.

Rekomendasi pemanfaatan teknologi digital dikuatkan oleh Arefian & Esfandiari (2024) yang menunjukkan bahwa refleksi kolaboratif berbasis internet dan penilaian berorientasi *e-learning* mampu meningkatkan pendidikan yang berkonsentrasi pada siswa serta pertumbuhan sosial, profesional, kognitif, dan emosional. Pembelajaran seni harus diimajinasikan ulang secara signifikan untuk konteks keberanian, dan potensi ini dapat diwujudkan dengan kemampuan yang memadai (Burke, 2020). Strategi pengembangan budaya reflektif sejalan dengan temuan bahwa praktik reflektif merupakan keterampilan profesional krusial dalam pendidikan seni yang memungkinkan calon guru menavigasi lanskap pengajaran yang dinamis dan memfasilitasi siklus berkelanjutan dari refleksi diri dan perbaikan. Pedagogi berbasis seni yang mengintegrasikan pendekatan konstruktivis dan kritis mampu memfasilitasi ruang belajar yang menghargai heterogenitas, kompleksitas, autentisitas, dan ekspresi emosional.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang tidak hanya relevan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis, serta memperbaiki hasil belajar secara menyeluruh, sekaligus memperkuat efikasi diri mahasiswa dalam praktik kependidikan.

Implementasi strategi seperti diskusi kelompok kecil, praktik kolaboratif, pembelajaran berbasis proyek, serta eksplorasi media pembelajaran terbukti mampu mengakomodasi karakteristik pembelajaran seni yang menekankan proses kreatif dan ekspresi artistik. Meskipun demikian, efektivitas pembelajaran aktif tidak semata-mata ditentukan oleh variasi strategi yang digunakan, melainkan sangat bergantung pada ekosistem pendukung yang mencakup kesiapan pedagogis mahasiswa, kualitas pendampingan dari guru pamong dan dosen pembimbing, ketersediaan sarana dan prasarana, pemanfaatan teknologi digital, serta kesesuaian sistem penilaian dengan sifat autentik karya seni. Di sisi lain, berbagai kendala seperti resistensi peserta didik, keterbatasan waktu, keterbatasan infrastruktur, serta kompleksitas dalam melakukan penilaian terhadap karya kreatif menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran aktif masih memerlukan penguatan yang sistematis. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan dalam memperkuat kolaborasi triadik antara mahasiswa, guru pamong, dan dosen pembimbing, serta dukungan institusional yang komprehensif. Misalnya melalui penyediaan fasilitas, pengembangan profesional berkelanjutan, dan kebijakan yang responsif terhadap kekhasan pedagogi seni. Ke depan, perlu dilakukan dengan desain eksperimental atau quasi-eksperimental untuk mengukur secara lebih presisi dampak strategi pembelajaran aktif tertentu terhadap hasil belajar seni, sehingga hubungan kausalitas dapat diidentifikasi dengan lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, E. (2025). Perceptions of Active Learning among Faculty in Student-centered Universities. *Language Teaching and Educational Research*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.35207/latr.1674855>.
- Alexiou, A. (2022, June 14). Using Active Learning to Teach Critical and Contextual Studies: One Teaching Plan, Two Experiments, Three Videos. *8th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'22)*. Eighth International Conference on Higher Education Advances. <https://doi.org/10.4995/HEAd22.2022.14863>
- Amon, B. T. (2024). The Student Perception of Assessment in the Teaching and Learning Process of Art Education. *Revija Za Elementarno Izobraževanje*, 437–454. <https://doi.org/10.18690/rei.3006>
- Andriani, A., Masita, M., & Missouri, R. (2025). Application of Project Based Learning Method in Improving Students' Learning Motivation in Islamic Religious Education Lessons. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(2), 159–165. <https://doi.org/10.53621/jider.v5i2.507>
- Arefian, M. H., & Esfandiari, R. (2024). E-learning-oriented assessment and collaborative reflection for situated learning in language teacher education. *Language Testing in Asia*, 14(1), 36. <https://doi.org/10.1186/s40468-024-00305-0>
- Børte, K., Nesje, K., & Lillejord, S. (2023). Barriers to student active learning in higher education. *Teaching in Higher Education*, 28(3), 597–615. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1839746>
- Burke, K. (2020). Virtual praxis: Constraints, approaches, and innovations of online creative arts teacher educators. *Teaching and Teacher Education*, 95, 103143. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103143>
- Chandler, L., Ward, A., & Ward, L. (2021). 'Immersed in Art': Engaged learning in art and design history. *International Journal of Education Through Art*, 17(2), 235–252. https://doi.org/10.1386/eta_00063_1
- Creswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). Determining validity in qualitative inquiry. *Theory into Practice*, 39(3), 124–130. Scopus. https://doi.org/10.1207/s15430421tip3903_2
- Cutcliffe, K., Batorowicz, B., Johnson, R., Cantrell, K., & McLean, T. (2024). Socially Distant Social Constructivism: Transitioning Visual Arts Pedagogies Online During COVID-19. *Studies in Art Education*, 65(1), 81–98. <https://doi.org/10.1080/00393541.2023.2285208>
- Firman, F.-. (2018). *Pembinaan anak jalanan melalui rumah singgah di sumatera barat*. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/gvdu8>

- Haerudin, & Nur, I. R. D. (2020). Analisis kesulitan mahasiswa pada mata kuliah statistika inferensial. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(3), 208–215. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i3.35>
- Horasan-Doğan, S., & Cephe, P. T. (2020). The effects of creative drama on student teachers' creative pedagogy and identity. *Thinking Skills and Creativity*, 38, 100736. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100736>
- Kirubakara, V. S., Muppudathi, S. S., Paul Ayyadurai, J. T., & Gomathi Nayagam, S. P. (2025). Leveraging active learning practices for effectiveness of higher education: Performance based investigation. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 14(3), 2327. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i3.30325>
- Laçınbay, K. (2026). The Visual Representation of Collaborative Learning on the Axis of Aesthetic Experience: An Arts-Based Research on "The Stage." *Educational Academic Research*, (60), 136–147. <https://doi.org/10.33418/education.1740546>
- Lei, H. (2023). Teaching Practicum: A Study Exploring Student-Teachers' Experiences during the Pandemic. *International Journal of Research in Teacher Education*, 14(1), 24–37. <https://doi.org/10.29329/ijrte.2023.523.2>
- Ozkan, Z. C. (2023). The Effect of Project-Based Learning in Visual Arts Lesson on Lesson Outcomes and Attitudes. *International Journal on Social and Education Sciences*, 5(2), 367–380. <https://doi.org/10.46328/ijonses.565>
- Palacios, N., & Reedy, A. K. (2022). Teaching practicums as an ideal setting for the development of teachers-in-training. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado. Continuación de La Antigua Revista de Escuelas Normales*, 97(36.1). <https://doi.org/10.47553/rifop.v97i36.1.89267>
- Pérez-Torregrosa, A.-B., & Gallego-Arrufat, M.-J. (2024). Student teachers' self-assessment during teaching practicum: A literature review. *AtoZ: Novas Práticas Em Informação e Conhecimento*, 13, 1–14. <https://doi.org/10.5380/atoz.v13i0.92347>
- Putra, E. M. (2025). Konsep umum penelitian kualitatif pada ranah pendidikan. *Dahzain Nur*, 15(1), 10–17. <https://doi.org/10.69834/dn.v15i1.282>
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sahito, Z. H., Khoso, F. J., & Phulpoto, J. (2025). The Effectiveness of Active Learning Strategies in Enhancing Student Engagement and Academic Performance. *Journal of Social Sciences Review*, 5(1), 110–127. <https://doi.org/10.62843/jssr.v5i1.471>
- Setlalentoa, W., & Victoria Mokone, M. (2025). The lived experience of B.Ed Student Teachers during teaching practice: The trajectory to becoming professionals. *Prosiding Asosiasi Pengajaran Dan Penelitian Pendidikan (TERA)*, 361–362. <https://doi.org/10.20319/ictel.2025.361362>
- Tam, C. O. (2023). Integrating Creative Thinking Skills Pedagogies into a Higher Education Visual Arts Course. *International Journal of Art & Design Education*, 42(1), 16–32. <https://doi.org/10.1111/jade.12452>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Yanko, M. (2021). *Living assessment: The artful assessment of learning in the arts*. <https://doi.org/10.14288/1.0396866>
- Yung, K. W.-H. (2020). Becoming a teacher educator through being a student teacher: An autoethnography in the practicum. *Journal of Education for Teaching*, 46(2), 248–250. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1724655>