

# **PROSIDING SANKARA**

## **Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya**

Volume 1, Nomor 1, Juni 2025  
Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

## **TRANSFORMASI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA: INOVASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN MINAT SISWA KELAS X SMK NEGERI 5 DENPASAR**

**Ni Gusti Made Candra Wulandari**

Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia<sup>1</sup>  
Email: [candrawulandari22@gmail.com](mailto:candrawulandari22@gmail.com)

### **A B S T R A K**

Perkembangan pembelajaran seni budaya secara inovatif pada zaman modern menggunakan teknologi yang semakin canggih, akan memberikan banyak dampak positif dalam berbagai yaitu bidang Pendidikan. Saat ini, transformasi dan inovasi merupakan kunci utama dalam memajukan dunia pendidikan. Merdeka belajar adalah upaya kemerdekaan dalam berpikir dan berekspresi artinya siswa memiliki kebebasan dan kemandirian dalam proses pembelajaran. Pada saat mengajar dikelas guru mempunyai transformasi dan inovasi yang diperlukan setiap melaksanakan proses mengajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses Transformasi Pembelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Kreativitas dan Minat Siswa Kelas X SMK N 5 Denpasar. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan studi eksploratif. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, dan hasil dokumentasi. Pembelajaran seni budaya saat ini dianggap kurang menarik dan membosankan. Kondisi ini dapat mengakibatkan minat siswa cenderung menurun, sehingga diperlukan inovasi baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kreatif dan menyenangkan berbasis media digital. Oleh karena itu, dari hasil proses Transformasi pembelajaran secara inovatif yang diterapkan sebagai tujuan belajar di zaman sekarang. Penelitian ini dapat dijadikan pengendalian mutu pendidikan dengan cara inovatif untuk menyesuaikan permasalahan yang harus dipecahkan di zaman modern ini.

**Kata Kunci:** *Transformasi, Inovasi, Pembelajaran Seni Budaya*

### **A B S T R A C T**

*The development of innovative cultural arts learning in modern times using increasingly sophisticated technology, will have many positive impacts in various fields of education. Currently, transformation and innovation are the main keys in advancing the world of education. Independent learning is an effort of independence in thinking and expression, meaning that students have freedom and independence in the learning process. When teaching in class, teachers have transformations and innovations that are needed every time they carry out the teaching process in class. This study aims to explain the process of Cultural Arts Learning Transformation to Increase Creativity and Interest of Class X Students of SMK N 5 Denpasar. This research is a qualitative research using explorative study. Data were collected using observation, interview, and documentation techniques. Cultural arts learning is currently considered less interesting and boring. This condition can result in student interest tends to decline, so new innovations are needed to create interactive, creative and fun learning experiences based on digital media. Therefore, from the results of the learning Transformation process innovatively applied as a learning goal in this day and age. This research can be used as quality control of education in an innovative way to adjust the problems that must be solved in this modern era.*

**Keywords:** *Transformation, Innovation, Cultural Arts Learning*

# **PROSIDING SANKARA**

## **Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya**

Volume 1, Nomor 1, Juni 2025  
Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

---

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan atau edukasi adalah usaha dasar terencana yang menghasilkan lingkungan pendidikan yang baik dalam proses belajar, sehingga peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan diri. Sasarannya yaitu supaya siswa mempunyai kekuatan spiritual, mempunyai pengendalian diri, karakteristik yang kuat, kecerdasan, akhlak, pengetahuan hidup, dan kemampuan diperlukan dalam masyarakat, semua ini berdasarkan prinsip Undang-Undang. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik aktif pada proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas terutama pada pembelajaran seni budaya (Rahman et al., 2022).

Seni budaya adalah bidang studi yang di mana kreativitas merupakan inti dari pembelajaran (Rofifah, 2020). Di era globalisasi dan digitalisasi yang terus berkembang, generasi muda hidup di tengah arus informasi dan teknologi yang cepat berubah. Akses ke internet dan media sosial telah membentuk cara pandang dan preferensi mereka dalam belajar, terutama mengenai interaktivitas, visualisasi, dan pemanfaatan teknologi. Namun, di tengah perkembangan ini, pelajaran seni budaya sering kali dipandang kurang menarik dan relevan oleh generasi muda, yang cenderung lebih tertarik pada budaya pop atau konten visual modern. Dampaknya, minat mereka pada seni budaya tradisional menurun, dan pengajaran seni budaya di sekolah sering dirasa kurang menarik dan membosankan. Maka dari itu transformasi pembelajaran sangat diperlukan.

Transformasi Pembelajaran inovatif ternyata menjadi solusi tantangan tersebut. Melalui integrasi metode pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan teknologi digital, Guru menghasilkan sesuatu yang baru pada pelajaran seni budaya secara aktif atau timbale balik dan tersituasi. Pemanfaatan media digital seperti video interaktif, aplikasi seni, dan platform media sosial dapat menarik perhatian generasi muda sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap seni dan budaya lokal. Dengan menggunakan metode ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam proyek kreatif yang memungkinkan mereka memahami dan mengapresiasi budaya dengan cara yang lebih bermakna.

Maka, Sangat di perlukan untuk transformasi lebih lanjut tentang bagaimana penerapan pembelajaran transformasi dapat membantu mengatasi halangan-halangan tersebut, meningkatkan

# **PROSIDING SANKARA**

## **Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya**

Volume 1, Nomor 1, Juni 2025  
Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

---

apresiasi siswa terhadap seni budaya, dan relevan untuk kehidupan mereka. Dengan memanfaatkan teknologi , proses pembelajaran dapat menarik, memberikan kesempatan siswa untuk mentransformasi dan berinovasi dalam bidang seni. Penelitian ini diperlukan untuk memperluas ilmu tentang strategi pembelajaran inovatif yang efektif dalam pelajaran seni budaya, serta solusi atas hambatan yang dihadapi, sehingga pembelajaran seni budaya dapat diadaptasi untuk lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi Siswa kelas X SMK Negeri 5 Denpasar.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan bentuk penelitian yaitu Non PTK menggunakan studi Eksploratif. Berikut penjelasan mengenai bentuk penelitian: Non-PTK merupakan penyelidikan yang berfokus pada observasi dan analisis data yang ada. Studi eksploratif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menggali lebih dalam suatu fenomena/ situasi yang belum banyak diketahui. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memiliki tujuan mengetahui peristiwa dengan mengumpulkan data. Pengumpulan data ini dilakukan dengan berbagai teknik, seperti : Wawancara, Observasi dan Dokumentasi. Narasumber wawancara yaitu bapak I Wayan Mertayasa, S.Pd., M.Pd.H yang dilakukan di SMK N 5 Denpasar Pada saat melaksanakan PLP II.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Data yang saya peroleh dengan inovasi pembelajaran dilapangan yaitu:

Tabel 1 Inovasi Pembelajaran di Kelas X

<b>Jenis Teknologi</b>	<b>Contoh Implementasi</b>	<b>Dampak pada kreativitas dan minat</b>
Aplikasi Digital	Canva	Meningkatkan keterampilan, desain, eksplorasi dalam membuat media pembelajaran secara berkelompok
Media Sosial	Youtube	Memotivasi siswa untuk mencari referensi berkarya seni.

# **PROSIDING SANKARA**

## **Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya**

Volume 1, Nomor 1, Juni 2025  
Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

Tabel 2 Data Kelas X Sebelum Melakukan Transformasi Pembelajaran

<b>NO</b>	<b>Siswa Kelas X Sebelum Transformasi</b>	<b>Persentase</b>
1.	Siswa suka dengan pembelajaran seni budaya	60 %
2.	Siswa yang merasa bosan saat pembelajaran	40 %

Table 3 Siswa Kelas X Sesudah melakukan Transformasi

<b>NO</b>	<b>Siswa Kelas X Sesudah melakukan Transformasi</b>	<b>Persentase</b>
1.	Siswa suka dengan pembelajaran seni budaya	80 %
2.	Siswa yang merasa bosan saat pembelajaran	20 %

Dari data yang didapat pada saat melaksanakan PLP II, terlihat bahwa transformasi pembelajaran seni budaya melalui inovasi teknologi memberikan dampak yang positif terhadap Peserta didik. Namun , terdapat tantangan yang harus segera diatasi , seperti akses penggunaan media pembelajaran transformasi digital bagi pendidik dan perlunya pelatihan bagi pendidik.

### **Pembahasan**

#### **Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni budaya yang bertemakan “Transformasi pembelajaran seni budaya: inisiatif untuk meningkatkan kreativitas dan kegairahan siswa kelas X” dilaksanakan dengan memadukan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Di lakukan dengan merancang Pembelajaran Berbasis Proyek yang memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam proses penciptaan karya seni. Materi disusun untuk menarik minat siswa, seperti pengenalan seni digital, musik modern, atau tari tradisional dengan pendekatan kontemporer. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis melalui penggunaan materi pembelajaran interaktif, seperti aplikasi digital dan video pembelajaran. Dalam pelaksanaannya diterapkan pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan sosial siswa. Siswa diminta bekerja dalam kelompok untuk membuat proyek seni, seperti menciptakan seni visual, mengubah musik, atau menampilkan tarian. Guru berperan sebagai pendukung, membimbing dan mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif. Selain itu, teknologi digunakan untuk

# **PROSIDING SANKARA**

## **Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya**

Volume 1, Nomor 1, Juni 2025  
Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

---

membantu siswa memvisualisasikan karyanya, seperti menggunakan aplikasi desain grafis atau alat multimedia lainnya (Yestiani & Zahwa, 2020).

Hasil pembelajaran dinilai melalui penilaian proses dan produk akhir. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan criteria-kriteria dan standar penilaian yang mencakup aspek kreativitas, orisinalitas, dan kemampuan teknis. Setelah proyek selesai, refleksi secara bersama akan dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pembelajaran dan memberikan umpan balik. Dengan ini, pembelajaran seni budaya tidak hanya mengembangkan kreativitas peserta didik tetapi mendalamai kecintaan terhadap seni budaya (Shindi Puspitasari Program Studi et al., 2023).

### **Pengaruh pembelajaran seni budaya secara inovatif**

Kemajuan teknologi dalam pembelajaran seni budaya memiliki dampak yang signifikan, khususnya dalam mendorong kreativitas kelas dan minat untuk mengeksplorasi berbagai bentuk seni secara kreatif dan mandiri. Media digital ini juga membantu siswa memvisualisasikan idenya dengan cara yang lebih modern, seperti menggunakan aplikasi seperti Canva, SketchBook, Youtube dan Tiktok.

Selain itu, teknologi memotivasi peserta didik agar selalu aktif pada saat belajar di dalam kelas. Melalui metode pembelajaran berbasis proyek yang didukung teknologi, siswa dapat berkolaborasi untuk membuat karya seni digital, membuat video tari, dan bahkan membuat musik menggunakan aplikasi khusus. Dengan memanfaatkan metode ini, tidak hanya meningkatkan kemahiran teknis tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap seni budaya. Teknologi memungkinkan pembelajaran yang fleksibel baik di kelas maupun online, memberikan kenyamanan tambahan bagi siswa. Dampak positif lainnya adalah meningkatnya pemahaman siswa terhadap seni budaya tradisional yang dipadukan dengan teknologi. Misalnya, siswa dapat memadukan unsur seni tradisional dengan media digital untuk menghasilkan karya kontemporer yang unik. Dengan demikian, teknologi menjadi alat penting dalam mentransformasi pembelajaran seni budaya karena kemampuannya memadukan tradisi dan inovasi serta secara efektif mendorong kreativitas dan minat siswa. (Taneo et al., 2024).

# **PROSIDING SANKARA**

## **Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya**

Volume 1, Nomor 1, Juni 2025  
Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

---

### **Peluang Pembelajaran seni budaya dengan transformasi dan inovasi**

Era modern ini menawarkan kesempatan yang menjanjikan untuk menerapkan pembelajaran seni budaya dengan judul "Transformasi Pembelajaran Seni dan Budaya: Inovasi untuk Meningkatkan Kreativitas dan Minat Siswa Kelas X". Kemajuan teknologi memungkinkan akses yang lebih luas terhadap berbagai alat dan sumber pembelajaran inovatif. Guru dapat menggunakan aplikasi desain, alat multimedia, dan platform digital guna meningkatkan proses belajar yang aktif dan menarik. Hal ini memberikan Peserta didik kesempatan untuk merasakan seni budaya dengan cara yang lebih relevan dengan kehidupan mereka, seperti seni digital dan musik elektronik.

Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan kolaboratif siswa. Bahkan, siswa bisa mendalami seni budaya tradisional dan memadukannya dengan teknologi modern. Misalnya, siswa dapat membuat animasi berdasarkan tema budaya lokal atau pertunjukan tari yang direkam dan diposting melalui platform youtube. Selain itu, menyampaikan kebebasan pada Peserta didik untuk mengekspresikan ide-ide kreatifnya dalam proyek yang mereka kerjakan, sehingga memungkinkan mereka mengembangkan minatnya secara lebih pribadi (Baidhowi, 2020).

Kolaborasi dengan komunitas seni, lembaga budaya, atau pelaku seni profesional dapat menjadi cara tambahan untuk memperkaya pembelajaran. Dengan melibatkan pihak luar, pembelajaran dapat benar-benar autentik, baik melalui menghadiri lokakarya atau mengunjungi galeri seni virtual. Dengan dukungan teknologi, kolaborasi ini menjadi lebih mudah diakses sehingga siswa dapat belajar langsung dari sumber terpercaya. Semua itu menjadikan transformasi pembelajaran seni budaya sebagai peluang besar untuk membangun generasi yang kreatif dan menghargai seni budaya.

### **Tantangan pembelajaran seni budaya**

Salah satu tantangan terbesarnya adalah beberapa sekolah mempunyai peralatan teknologi yang terbatas. Tidak semua sekolah memiliki komputer, perangkat seperti tablet, atau akses internet yang memadai, sehingga menyulitkan guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal. Hal ini dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis inovasi yang

# **PROSIDING SANKARA**

## **Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya**

Volume 1, Nomor 1, Juni 2025  
Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

---

bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, kemauan guru untuk mengintegrasikan teknologi juga merupakan sebuah tantangan. Tidak semua guru memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan seni budaya. Guru memerlukan pelatihan dan bimbingan intensif untuk merancang dan menerapkan metode pembelajaran inovatif yang memenuhi kebutuhan siswanya. (Simamora, 2019).

Kurangnya pemahaman ini dapat menyebabkan proses konversi menjadi lambat atau tidak berjalan sesuai harapan. Persoalan lainnya adalah rendahnya minat siswa terhadap seni budaya, khususnya seni tradisional. Banyak siswa yang lebih tertarik pada budaya populer global, sehingga memerlukan pendekatan kreatif yang menghubungkan seni dan budaya lokal dengan kehidupan mereka. Guru perlu mencari cara agar materi seni budaya menjadi relevan dan menarik, misalnya dengan memadukan unsur tradisional dengan media dan gaya seni modern. Untuk mengatasi tantangan ini memerlukan kolaborasi antara guru, sekolah, dan pemangku kepentingan lainnya agar berhasil mentransformasikan pembelajaran seni dan budaya.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Pembelajaran seni budaya memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kreativitas dan minat generasi muda. Alasan penelitian saya yaitu: saya melihat rendahnya minat generasi muda terhadap pembelajaran seni budaya karena yang saya amati metode pembelajaran yang monoton, kurang menghidupi suasana belajar, Kurangnya inovasi pada pembelajaran seni budaya karena dengan menggunakan metode ceramah saja daya tarik siswa dalam pembelajaran seni budaya kurang makadari itu memerlukan inovasi baru, Kurangnya penggunaan media digital yang diterapkan guru karena jika penerapan media digital ini benar diterapkan maka proses pembelajaran menjadi seru dan menarik untuk generasi muda di zaman modern ini.

Perubahan ini memerlukan dukungan berbagai pemangku kepentingan, termasuk peningkatan fasilitas teknis, pelatihan guru, dan kolaborasi dengan komunitas seni. Tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan rendahnya minat siswa terhadap seni budaya tradisional dapat diatasi dengan inovasi yang kreatif dan tepat guna. Dengan demikian, pendidikan seni budaya dapat menjadi sarana untuk mengembangkan generasi muda yang kreatif, inovatif dan

# **PROSIDING SANKARA**

## **Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya**

Volume 1, Nomor 1, Juni 2025  
Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

---

bangga terhadap warisan budaya tanah air. Secara keseluruhan, perubahan pembelajaran seni dan budaya ini mempunyai potensi yang besar untuk menjadikan seni budaya sebagai bagian dalam pengembangan kepribadian peserta didik sekaligus menjamin kelestarian seni budaya dalam perkembangan zaman.

### **Saran**

Bagi siswa: tentunya mengikuti perkembangan zaman harus lebih aktif mencari materi melalui internet untuk memecahkan suatu permasalahan didalam pembelajaran dan diskusi berlangsung, Bagi guru : Mempelajari perkembangan teknologi agar siswa tidak merasa bosan karena metode pembelajaran kurang menarik dan mengikuti pelatihan guru, Bagi Sekolah : Meningkatkan fasilitas seperti Wifi agar belajar mengajar berlangsung baik jika menggunakan teknologi, Bagi Penulis : Tentunya peningkatan sarana di sekolah harus membaik, pelatihan guru agar metode pembelajaran menjadi lebih membaik.

### **REFERENSI**

- Baidhowi, A. (2020). Inovasi Pembelajaran Pada Era Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Seni Dan Desain: “Reorientasi Dan Implementasi Keilmuan Seni Rupa Dan Desain Dalam Konteks Merdeka Belajar Dan Kampus Merdeka(MBKM),”* 187–192.  
<https://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/view/15451>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rofifah, D. (2020). Pendidikan Seni Budaya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Shindi Puspitasari Program Studi, K. S., Seni Drama, P., & Musik Fakultas Bahasa dan Seni, dan. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya Kelas IX Menggunakan Aplikasi Microsoft Teams Di Smp Negeri 25 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(1), 139–150.
- Simamora, E. (2019). Perkembangan Inovasi Pembelajaran Seni Budaya di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Peran Teknologi Pendidikan Dalam Mengembangkan Dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik Di Era Revolusi Industri*

# **PROSIDING SANKARA**

## **Seminar Nasional Seni Pertunjukan dan Pengajarannya**

Volume 1, Nomor 1, Juni 2025  
Website: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sankara>

---

4.0, 523–532.

Taneo, D. R., Eka, S., & Ratu, P. R. A. (2024). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Penggunaan Teknologi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kupang*. 4, 132–143.

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