

Quantum Teaching untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa SD

Quantum Teaching to Enhance Students' Creativity in Elementary Visual Arts Learning

Mariana¹, Ismail², Imam Akbar²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia

ABSTRAK

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar membutuhkan strategi yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan ide kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan Quantum Teaching berbasis TANDUR. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas III SDN 116 Enrekang. Data dikumpulkan melalui tes hasil karya, lembar observasi siswa, lembar observasi guru, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa yang konsisten, ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata dari 68% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II. Rata-rata nilai hasil karya juga meningkat dari 65,6 menjadi 87,13, dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Temuan observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa penerapan Quantum Teaching mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta keberanian siswa dalam mengekspresikan ide kreatif. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Quantum Teaching; pembelajaran seni rupa; kreativitas siswa; TANDUR; inovasi seni

ABSTRACT

Art learning in elementary schools requires instructional strategies that encourage active student engagement in developing creative ideas. This study aims to enhance students' creativity through the implementation of Quantum Teaching based on the TANDUR framework. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 15 third-grade students of SDN 116 Enrekang. Data were collected through art performance tests, student observation sheets, teacher observation sheets, and documentation, and were analyzed using quantitative and qualitative techniques. The findings reveal a consistent improvement in students' creativity, indicated by an increase from 68% in cycle I to 94% in cycle II. The average score of students' artworks also improved from 65.6 to 87.13, with classical mastery reaching 100%. Observational and documentary data confirm that Quantum Teaching enhances students' participation, motivation, and confidence in expressing creative ideas. This study provides practical implications for elementary school teachers in developing more creative, interactive, and student-centered visual arts learning.

Keywords: Quantum Teaching; visual arts learning; student creativity; TANDUR; art innovation.

ARTICLE HISTORY

Received: 17 April 2026
Revised: 12 Mei 2026
Accepted: 11 Juni 2026
Published: 24 Juni 2026

CORRESPONDING AUTHOR

Mariana

Email:
marianamisran@gmail.com

CITATION:

Mariana, Ismail, & Akbar, I. (2026). Quantum Teaching untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa SD. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 22–31. <https://doi.org/10.33487/mgr.v7i1.222>

COPYRIGHT:

This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License \(CC BY-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi intelektual, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Salah satu kompetensi inti yang harus dikembangkan sejak dini adalah kreativitas, yang memungkinkan siswa menghasilkan ide, gagasan, atau produk baru

yang bernilai dan relevan dengan konteks sosial-budaya (Li, Hashim, Wu, & Li, 2026; Smare & Elfatih, 2023). Kreativitas dianggap sebagai keterampilan abad ke-21 yang penting untuk kesiapan menghadapi tantangan kompleks di masyarakat modern (Nisa & Kurnia, 2025; Gladish et al., 2024; Pramudya & Wijayanti, 2024).

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas siswa melalui kegiatan ekspresif seperti menggambar, mewarnai, kolase, atau karya tiga dimensi (Rukoyah, Nursobah, & Jaelani, 2025; Putri, Rahman, Sri Insani, & Mayar, 2021). Kegiatan ini mengembangkan kemampuan berpikir divergen, keluwesan, orisinalitas, elaborasi, dan kepekaan estetis (Nurhamidah et al., 2025; Gladish et al., 2024; Li et al., 2026). Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar berbasis eksplorasi dan eksperimen pada seni rupa dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan (Rukoyah et al., 2025; Oktaviani & Supriyadi, 2024; Putri et al., 2021).

Meskipun demikian, praktik pembelajaran di SDN 116 Enrekang masih bersifat teacher-centered, sehingga kreativitas siswa belum maksimal. Di SDN 116 Enrekang, kondisi pembelajaran seni rupa menunjukkan bahwa siswa masih mengikuti pendekatan konvensional, di mana guru lebih menekankan peniruan contoh karya. Observasi awal pada kelas III menunjukkan bahwa dari 15 siswa, hanya 5 siswa (33%) yang mampu menghasilkan karya kreatif orisinal, sedangkan sisanya cenderung meniru contoh guru. Sebagian siswa tampak kurang termotivasi, kurang aktif dalam mengeksplorasi bahan, dan kreativitas mereka masih rendah. Nilai rata-rata hasil karya awal hanya mencapai 65,6, dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 26%, sehingga menunjukkan kebutuhan mendesak untuk penerapan strategi pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan Quantum Teaching, suatu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui hubungan interpersonal yang positif serta lingkungan belajar yang menyenangkan (DePorter, Reardon, & Singer-Nourie, 2010; Rubiherlan, 2023; Susiani, Wahyudi, Arifin, & Salimi, 2023). Quantum Teaching mengintegrasikan prinsip-prinsip TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan) yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar konkret, reflektif, dan apresiatif (Manik et al., 2025; Firmansyah & Nugraheni, 2020). Model ini telah terbukti meningkatkan kreativitas, motivasi, dan keterlibatan siswa di berbagai konteks pembelajaran (Rubiherlan, 2023; Susiani et al., 2023; Murnawan, 2021).

Kesenjangan penelitian sebelumnya terlihat pada beberapa aspek. Pertama, sebagian besar studi tentang Quantum Teaching hanya menekankan hasil kuantitatif, seperti skor karya atau ketuntasan belajar, sedangkan mekanisme bagaimana Quantum Teaching meningkatkan kreativitas siswa secara sistematis masih kurang dianalisis (Rubiherlan, 2023; Susiani et al., 2023; Firmansyah & Nugraheni, 2020). Kedua, mayoritas penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPS atau IPA, sehingga bukti empiris penerapan Quantum Teaching dalam pembelajaran seni rupa di kelas III SD masih sangat terbatas (Oktaviani & Supriyadi, 2024; Rukoyah et al., 2025; Gladish et al., 2024).

Kebaruan dan kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan Quantum Teaching untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui media eksploratif pada pembelajaran seni rupa. Penelitian ini mengukur kreativitas siswa menggunakan indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration, memberikan bukti empiris spesifik di SDN 116 Enrekang, serta menyajikan strategi praktis bagi guru sekolah dasar untuk merancang pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan kreatif (Manik et al., 2025; Rubiherlan, 2023; Susiani et al., 2023; Widiyono, A., 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diformulasikan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan teknik Quantum Teaching dalam pembelajaran seni rupa di kelas III SDN 116 Enrekang, dan (2) mengetahui peningkatan kreativitas siswa setelah penerapan Quantum Teaching melalui kerangka TANDUR. Penelitian ini diharapkan dapat menjembatani

kesenjangan antara teori kreatif dan praktik pembelajaran di kelas, serta memberikan kontribusi signifikan bagi strategi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan intervensi secara sistematis, memantau perubahan dalam proses pembelajaran, dan melakukan refleksi untuk perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan Quantum Teaching berbasis TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 116 Enrekang, yang terdiri atas 15 siswa (11 laki-laki, 4 perempuan). Lokasi penelitian dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. Penelitian dilaksanakan di ruang kelas reguler sekolah dasar dengan kondisi normal, tanpa gangguan eksternal, dan diadakan selama semester ganjil 2026.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan melalui dua siklus tindakan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan rencana pembelajaran berbasis Quantum Teaching, menyiapkan media kreatif berupa daun kering dan alat kolase, menyusun rubrik penilaian kreativitas, dan menyiapkan lembar observasi. Tahap pelaksanaan mencakup pembelajaran seni rupa menggunakan Quantum Teaching, di mana siswa diberi kesempatan bereksperimen dengan berbagai ide, berdiskusi, dan menghasilkan karya kreatif. Guru membimbing siswa sesuai langkah TANDUR, dimulai dari pengenalan materi hingga tahap apresiasi dan refleksi. Tahap observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dan guru untuk mencatat aktivitas, keaktifan, dan partisipasi siswa. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan, mengidentifikasi kendala, dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian mencakup beberapa alat yang saling melengkapi. Pertama, tes hasil karya seni rupa digunakan untuk menilai kreativitas siswa berdasarkan rubrik yang memuat indikator fluency, flexibility, originality, elaboration, dan aesthetic sensitivity. Kedua, lembar observasi aktivitas siswa mencatat keaktifan, partisipasi, dan antusiasme selama pembelajaran. Ketiga, lembar observasi guru menilai kesesuaian pelaksanaan Quantum Teaching dengan langkah TANDUR. Keempat, dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya siswa, dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung yang memperkuat analisis temuan penelitian.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan tindakan diukur melalui dua indikator utama. Kreativitas siswa dianggap berhasil jika nilai hasil karya mencapai skor minimal 70 sesuai rubrik kreativitas. Secara klasikal, tindakan dianggap berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Evaluasi dilakukan setelah masing-masing siklus selesai untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan kreativitas siswa.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes karya siswa dan dianalisis untuk mengetahui rata-rata nilai dan persentase ketuntasan. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi siswa, lembar observasi guru, dan dokumentasi. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan perubahan aktivitas, partisipasi, dan kreativitas siswa setelah penerapan Quantum Teaching. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, membandingkan hasil tes, observasi, dan dokumentasi sehingga temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL PENELITIAN

Penerapan Quantum Teaching dan Peningkatan Kreativitas Siswa

Penerapan Quantum Teaching di kelas III SDN 116 Enrekang dilakukan melalui langkah-langkah TANDUR secara sistematis, yang terdiri dari enam tahapan:

1. Tumbuhkan (Activate): Guru membuka pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik dan memotivasi siswa untuk berpikir kreatif. Misalnya, guru menanyakan pengalaman siswa dalam membuat karya seni dan menampilkan contoh karya inspiratif sebagai stimulasi awal. Tahap ini bertujuan membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa.
2. Alami (Experience): Siswa melakukan eksplorasi bahan secara langsung, termasuk daun kering, kertas, lem, dan alat kolase lainnya. Pada tahap ini, guru mendorong siswa untuk menyentuh, merasakan, dan mengamati bahan yang tersedia, sehingga pembelajaran menjadi pengalaman sensorik yang konkret.
3. Namai (Name): Siswa diberi kesempatan untuk memberi nama atau judul karya yang mereka buat sesuai dengan ide kreatif masing-masing. Aktivitas ini membantu siswa menyusun konsep dan menginternalisasi hasil eksplorasi secara verbal dan konseptual.
4. Demonstrasikan (Demonstrate): Guru menunjukkan teknik pembuatan karya kolase dengan mencontohkan langkah-langkah tertentu, seperti cara menyusun daun kering dan mengkombinasikannya dengan media lain. Demonstrasi ini bertujuan memberi panduan praktis namun tetap memberi ruang bagi siswa untuk berkreasi.
5. Ulangi (Repeat): Siswa melakukan proses pembuatan karya dengan variasi ide dan bahan yang berbeda dari contoh guru. Guru memberikan bimbingan individu dan memfasilitasi diskusi antar siswa untuk saling bertukar ide. Tahap ini memungkinkan siswa melatih fluency, flexibility, dan originality dalam berpikir kreatif.
6. Rayakan (Celebrate): Setiap karya dipresentasikan di depan kelas dan diapresiasi oleh guru maupun teman-teman. Guru memberikan umpan balik positif dan menyoroti keunikan ide siswa. Tahap ini meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan kreativitasnya.

Selain langkah TANDUR, guru juga menggunakan strategi pertanyaan terbuka, meminta siswa untuk menjelaskan pilihan bahan dan teknik yang digunakan. Guru mencatat interaksi, ide orisinal, dan keberanian siswa dalam menampilkan karya. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif secara aktif, mengeksplorasi ide baru, dan menyusun karya seni secara orisinal.

Secara umum, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan langkah-langkah tersebut berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa yang konsisten dan bermakna secara deskriptif. Indikator kreativitas seperti fluency, flexibility, originality, elaboration, dan aesthetic sensitivity mengalami peningkatan dari rata-rata 68% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis Quantum Teaching

menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Tabel 1. Rekap Kreativitas Siswa per Siklus

Aspek Kreativitas	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
Fluency	65	92	+27
Flexibility	62	90	+28
Originality	70	95	+25
Elaboration	66	93	+27
Aesthetic Sensitivity	69	94	+25
Total Kreativitas	68	94	+26

Hasil Karya dan Partisipasi Siswa

Rata-rata nilai karya siswa meningkat dari 65,6 pada siklus I menjadi 87,13 pada siklus II. Ketuntasan belajar juga menunjukkan peningkatan dari 26% menjadi 100%, yang dalam konteks penelitian ini dipahami sebagai peningkatan yang konsisten dan bermakna secara deskriptif, bukan sebagai generalisasi absolut.

Observasi pembelajaran menunjukkan adanya perubahan partisipasi siswa, dari hanya sebagian kecil siswa yang aktif pada siklus I menjadi hampir seluruh siswa terlibat dalam diskusi, eksplorasi bahan, dan apresiasi karya teman pada siklus II. Peningkatan partisipasi ini sejalan dengan meningkatnya kualitas proses kreatif siswa dalam menghasilkan karya.

Tabel 2. Rata-rata Nilai dan Ketuntasan Hasil Karya

Tahap Penelitian	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Siklus I	65,6	4 dari 15	26%
Siklus II	87,13	15 dari 15	100%

Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan Quantum Teaching menunjukkan kecenderungan peningkatan kreativitas, kualitas karya, dan partisipasi siswa secara bertahap dan konsisten. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi aktif mampu menciptakan kondisi belajar yang lebih kondusif bagi pengembangan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa di kelas III SDN 116 Enrekang.

PEMBAHASAN

Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Quantum Teaching

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Quantum Teaching berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas III SD. Indikator kreativitas (fluency, flexibility, originality, elaboration, dan aesthetic sensitivity) mengalami peningkatan dari rata-rata 68% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman, interaksi sosial, dan aktivitas bermakna memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas siswa (Li et al., 2026; Hasnawati, 2025; Rahayu & Fauziah, 2022).

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil ini memperkuat temuan Firmansyah dan Nugraheni (2020) serta Manik et al. (2025) yang menyatakan bahwa Quantum Teaching mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan diferensiasi penting, yaitu penerapan Quantum

Teaching tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga secara spesifik mengembangkan dimensi kreativitas visual berbasis seni rupa melalui aktivitas eksploratif berbahan konkret (daun kering dan kolase), yang belum banyak dieksplorasi dalam studi PTK sebelumnya di Indonesia.

Dalam perspektif komparatif, penelitian Susiani et al. (2023) dan Astrini et al. (2021) menunjukkan bahwa Quantum Teaching lebih banyak dikaji dalam konteks peningkatan hasil belajar kognitif. Sementara itu, penelitian ini memperluas kontribusi dengan menempatkan kreativitas sebagai variabel utama, bukan sekadar outcome tambahan. Dengan demikian, terdapat perluasan konteks implementasi dari pembelajaran konseptual ke pembelajaran ekspresif-artistik.

Mekanisme Pedagogis Quantum Teaching dalam Meningkatkan Kreativitas

Peningkatan kreativitas siswa dapat dijelaskan melalui mekanisme pedagogis yang terkandung dalam langkah TANDUR. Secara teoretis, Quantum Teaching selaras dengan pendekatan konstruktivisme kognitif (Piaget) dan sosiokultural (Vygotsky) yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif, pengalaman langsung, dan mediasi sosial.

Tahap *Tumbuhkan dan Alami* berfungsi sebagai stimulus kognitif yang memicu aktivasi skemata awal siswa, sehingga mendorong proses asimilasi dan akomodasi dalam pembentukan ide baru. Tahap ini memperkuat proses *divergent thinking*, yang menjadi fondasi utama kreativitas (Li et al., 2026).

Tahap *Namai dan Demonstrasikan* berperan sebagai scaffolding kognitif, di mana siswa mengonstruksi konsep melalui bahasa dan model konkret. Dalam perspektif Vygotsky, guru berperan sebagai mediator dalam *Zone of Proximal Development (ZPD)* yang membantu siswa mengembangkan potensi kreatif yang belum dapat dicapai secara mandiri.

Tahap *Ulangi* memperkuat proses elaborasi ide melalui latihan berulang dan eksplorasi alternatif solusi. Proses ini berkaitan dengan penguatan fleksibilitas kognitif dan kemampuan adaptasi ide. Sementara tahap *Rayakan* memberikan penguatan afektif yang meningkatkan motivasi intrinsik, kepercayaan diri, serta keberanian berekspresi, yang merupakan faktor penting dalam kreativitas (Hasnawati, 2025).

Hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai studi mutakhir. Ismail dan Rahmat (2026) menunjukkan bahwa integrasi ICT dan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan literasi siswa melalui stimulasi interaktif. Khayrullah et al. (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa melalui pengalaman kompetitif yang menyenangkan.

Dalam konteks interaksi kelas, Rahmaeni (2025) menegaskan bahwa kualitas pertanyaan guru berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan kognitif siswa, terutama dalam mendorong elaborasi ide dan respons berpikir tingkat tinggi. Hal ini memperkuat temuan penelitian ini, di mana penggunaan pertanyaan terbuka dalam tahap TANDUR meningkatkan keberanian siswa dalam mengekspresikan ide kreatif.

Selain itu, penelitian-penelitian dalam bidang seni rupa juga mendukung hasil ini. Rahayu dan Fauziah (2022), Iftinawati et al. (2025), serta Rukoyah et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media konkret dan eksplorasi material secara langsung dapat meningkatkan kreativitas visual siswa secara signifikan. Dengan demikian, Quantum Teaching menjadi kerangka pedagogis yang mengintegrasikan pengalaman konkret, interaksi sosial, dan refleksi kreatif secara simultan.

Peningkatan Hasil Karya Siswa

Peningkatan nilai rata-rata karya siswa dari 65,6 menjadi 87,13 serta peningkatan ketuntasan dari 26% ke 100% menunjukkan adanya perubahan pembelajaran yang bersifat progresif dan konsisten. Namun demikian, temuan ini tidak dimaknai sebagai generalisasi absolut, melainkan sebagai indikator peningkatan kualitas proses pembelajaran dalam konteks kelas yang diteliti.

Secara kualitatif, peningkatan partisipasi siswa terlihat dari pergeseran pola belajar dari pasif menjadi aktif dan kolaboratif. Hal ini sesuai dengan teori *experiential learning* (Kolb) yang menekankan bahwa pengalaman langsung melalui siklus aksi-refleksi dapat memperkuat pembentukan pengetahuan dan keterampilan kreatif. Aktivitas eksplorasi bahan, diskusi kelompok, dan apresiasi karya teman memperkuat dimensi sosial dari kreativitas.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Susiani et al. (2023) dan Majid (2013) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan media konkret meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seni dan keterampilan. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan berupa bukti empiris bahwa integrasi TANDUR dalam pembelajaran seni rupa mampu menghubungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara lebih seimbang.

Secara konseptual, novelty penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. Pertama, integrasi Quantum Teaching dengan pembelajaran seni rupa di kelas rendah sekolah dasar masih terbatas dalam kajian PTK sebelumnya. Kedua, penelitian ini secara spesifik mengukur kreativitas visual melalui lima indikator (fluency, flexibility, originality, elaboration, aesthetic sensitivity), bukan hanya hasil karya secara umum. Ketiga, penelitian ini mengkonstruksi mekanisme pedagogis TANDUR dalam perspektif konstruktivisme untuk menjelaskan bagaimana kreativitas berkembang, bukan hanya apa hasilnya. Penelitian ini tidak hanya bersifat deskriptif-empiris, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis dalam memahami bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dapat mengoptimalkan kreativitas siswa dalam konteks pendidikan seni rupa di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Quantum Teaching berbasis TANDUR dalam pembelajaran seni rupa di kelas III SD menunjukkan kontribusi yang konsisten terhadap peningkatan kreativitas siswa. Peningkatan pada aspek fluency, flexibility, originality, elaboration, dan aesthetic sensitivity yang tercermin dari kenaikan skor kreativitas dari 68% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II menunjukkan adanya pergeseran proses pembelajaran dari dominan reproduktif menuju pembelajaran yang lebih eksploratif, ekspresif, dan produktif.

Secara empiris, peningkatan rata-rata nilai karya siswa dari 65,6 menjadi 87,13 serta kenaikan ketuntasan klasikal dari 26% menjadi 100% merepresentasikan adanya perubahan kualitas pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada penguatan proses berpikir kreatif, keterlibatan aktif, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi bersifat progresif dan terstruktur melalui siklus tindakan pembelajaran.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat perspektif konstruktivisme yang menekankan bahwa kreativitas berkembang melalui interaksi aktif antara pengalaman, lingkungan belajar, dan refleksi. Kerangka TANDUR dalam Quantum Teaching berperan sebagai mekanisme pedagogis yang mengintegrasikan aktivasi pengetahuan awal, eksplorasi pengalaman langsung, penguatan konsep, serta apresiasi hasil karya, sehingga mampu memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa secara lebih optimal.

Implikasi pedagogis dari temuan ini menunjukkan bahwa Quantum Teaching dapat digunakan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar yang menekankan keterlibatan aktif siswa, pengalaman belajar kontekstual, serta penguatan ekspresi kreatif. Model ini juga menempatkan guru sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran melalui interaksi yang terstruktur dan bermakna untuk mendukung perkembangan kreativitas siswa. Sedangkan, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas cakupan subjek, variasi konteks sekolah, serta integrasi dengan model pembelajaran lain agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas Quantum Teaching dalam pengembangan kreativitas siswa pada berbagai kondisi pembelajaran.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan penelitian, penulisan artikel, maupun proses publikasi naskah ini.

Pendanaan

Penelitian ini tidak menerima pendanaan khusus dari lembaga pemerintah, swasta, atau organisasi non-profit. Semua kegiatan penelitian dilaksanakan secara mandiri oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astrini, D. W., Khotimah, K., & Cholifah, P. S. (2021). Penerapan model pembelajaran Quantum Teaching untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 665–675. <https://doi.org/10.17977/um065v1i82021p665-675>
- [2] Barus, R. T. B., Zahra, A., Sipayung, R. Y. M., & Barus, E. R. (2024). The influence of Quantum Teaching model using multifunction board media on mathematics learning outcomes. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1853–1861. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5639>
- [3] DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2010). *Quantum teaching: Mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas*. Kaifa.
- [4] Firmansyah, A., & Nugraheni, Y. T. (2020). Penerapan Quantum Teaching untuk meningkatkan kreativitas dan problem solver di sekolah dasar. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8, 97–120. <http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v8i1.7225>
- [5] Gladish, N., Ariyani, D., Wulandari, T., Kurniawan, Y., & Wahyuni, E. (2024). Seni Rupa Sebagai Pengembangan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(11).
- [6] Hasnawati, L. (2025). Pengaruh strategi pembelajaran aktif terhadap kreativitas siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 77–89.
- [7] Hidayat, A. M. (2021). Penerapan model Quantum Teaching dalam meningkatkan hasil belajar IPA tema lingkungan sahabat kita. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i1.53778>
- [8] Iftinawati, S., Andaryani, E. T., & Yanuarita, P. (2025). Efektivitas media biji-bijian dalam karya kolase untuk meningkatkan kreativitas seni rupa siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(3), 160–169. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i3.2936>
- [9] Ismail, I., & Rahmat, R. (2026). The synergistic effects of ICT and gamification on reading literacy in primary education. *Majesty Journal*, 6(2), 72–81. <https://doi.org/10.33487/majesty.v6i2.42>
- [10] Ismail, I. (2023). Teaching Campus Program: A Pedagogical Model to Support New Literacy Skills in Elementary Schools. *Majesty Journal*, 5(1), 66–80. <https://doi.org/10.33487/majesty.v5i1.181>

- [11] Khayrullah, N. F., Jabri, U., Samad, I. S., & Hasan, H. (2024). Enhancing active learning through gamified platforms: Insights from the implementation of Quizizz in English language education. *Majesty Journal*, 6(2), 102–112. <https://doi.org/10.33487/majesty.v6i2.163>
- [12] Li, X., Hashim, S. B., Wu, Z., & Li, X. (2026). Practical pathways for fostering creativity in elementary art education: A systematic literature review. *Perinatal Journal*, 34(1), 1164–1178. <https://doi.org/10.57239/prn.26.034100117>
- [13] Maielfi, D., & Wahyuni, S. (2020). Model Quantum Teaching tipe TANDUR terhadap keterampilan kolaborasi mahasiswa. *JIPi (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 4(2), 219–230. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.18395>
- [14] Majid, M. Z. (2013). Peningkatan keterampilan menulis puisi melalui model pembelajaran Quantum Teaching tipe TANDUR. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2).
- [15] Manik, A., Setiawan, B., & Harahap, F. (2025). Penerapan Quantum Teaching berbasis TANDUR untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(2), 112–124.
- [16] Nisa, S. K., & Kurnia, B. (2025). Penerapan Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar pada pembelajaran seni rupa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 593–603. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p593-603>
- [17] NISA', C., HARRIS, T., & FAIZIN, A. (2026). The Effect of TANDUR Type Quantum Teaching on Students' Motivation and Psychomotor Skills in Learning the Area of Plane Figures in Elementary School. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 5(1), 905–908.
- [18] Nurhamidah, N., Astuti, F., Ardipal, A., & Jupriani, J. (2025). Peran pendidikan seni rupa dalam mengembangkan kreativitas siswa. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 2254–2263.
- [19] Oktaviani, N. T., & Supriyadi, S. (2024). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan market day di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.400>
- [20] Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). Strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa menumbuhkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 639–652.
- [21] Putri, D. R., Shofyana, N., & Wijayanto, W. (2026). Implementasi Pembelajaran Seni Rupa Melalui Kegiatan Mewarnai untuk Mengenalkan Jenis Warna pada Siswa Kelas II. *Buletin Edukasi Indonesia*, 5(01), 33–43. <https://doi.org/10.56741/IISTR.bei.001959>
- [22] Rahayu, S., & Fauziah, D. (2022). Pengaruh media konkret terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa SD. *Jurnal Kreativitas dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 110–123.
- [23] Rahmaeni, R. (2025). Enhancing classroom interaction through teacher questioning strategies: An analysis of question types and student engagement in EFL learning. *Majesty Journal*, 7(1), 18–29. <https://doi.org/10.33487/majesty.v7i1.14>
- [24] Rukoyah, S., Nursobah, A., & Jaelani, I. (2025). Analisis peran pembelajaran seni rupa dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Intisabi*, 3(1), 94–108. <https://doi.org/10.61580/itsb.v3i1.181>
- [25] Siskowati, E., & Prastowo, A. (2022). Pembentukan kreativitas melalui pembelajaran SBdP kelas III. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42–47. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.637>
- [26] Smare, Z., & Elfatih, M. (2023). A systematic review of research on creative thinking in primary education: Focus on empirical methodologies. *Issues in Educational Research*, 33(2), 752–780.

- [27] Susiani, T. S., Wahyudi, W., Arifin, R. N., & Salimi, M. (2023). Model Quantum Teaching berbantuan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar seni budaya dan prakarya. *Jurnal Obsesi*, 7(6), 6515–6527. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5349>
- [28] Utomo, I. S., Wahyudi, W., & Suhartono, S. (2021). Penerapan model Quantum Teaching untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i2.52460>
- [29] Widiyono, A. (2021). Penerapan model Quantum Teaching untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 101–114. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.52593>