Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 4, November 2026

Dari Kelas ke *Geotheater:* Perpindahan Ruang dan Pengalaman Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni

Nenden Siti Nurkholillah[1], Tati Narawati[2], Agus Budiman[3]
[1,2,3]Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

[1]nendensitinurkholillah@upi.edu
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.5338

Abstrak

Pembelajaran seni di sekolah umumnya berlangsung di ruang kelas sehingga pengalaman siswa cenderung terbatas pada penerimaan materi dan aktivitas yang terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana siswa mengalami dan memaknai perpindahan ruang belajar seni dari kelas ke Geotheater Rancakalong sebagai ruang budaya lokal. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Partisipan terdiri atas delapan siswa dari MAN 2 Sumedang dan SMAN Rancakalong yang dipilih secara *purposive*, yaitu siswa yang belum memiliki pengalaman tampil di ruang budaya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket terbuka, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik dengan langkah-langkah fenomenologis dan triangulasi teknik. Pengalaman di kelas digali melalui ingatan dan penilaian siswa, bukan melalui observasi langsung. Hasil penelitian menunjukkan empat tema pengalaman, yaitu (1) munculnya perasaan senang, seru, rileks, dan bangga; (2) pergeseran pengalaman belajar dari penerimaan materi menuju praktik langsung; (3) meluasnya kebebasan berekspresi serta interaksi dengan seniman dan teman sebaya; dan (4) pengalaman tampil yang pada sebagian partisipan diawali rasa gugup dan kemudian dimaknai sebagai momen tumbuhnya rasa percaya diri, serta memperluas pemaknaan siswa tentang tempat dan bentuk belajar seni. Bagi partisipan dalam kegiatan ini, perpindahan ruang belajar dialami sebagai perubahan konteks pedagogis, bukan sekadar perubahan lokasi. Penelitian ini berkontribusi pada kajian pendidikan seni dengan menempatkan ruang budaya lokal sebagai sumber pengalaman belajar yang bersifat *embodied* dan sosial, serta memberikan implikasi praktis bagi guru seni untuk mengintegrasikan ruang budaya dan seniman lokal dalam pembelajaran.
Kata kunci: Ruang budaya; Pengalaman estetis; *Embodied learning*

Pendahuluan

Dalam satu dekade terakhir, kajian pendidikan seni di berbagai negara bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada penguasaan teknik dan transfer materi menuju pembelajaran yang berpusat pada pengalaman (*experience-centered*), keterlibatan tubuh (*embodied*), partisipasi, dan keterhubungan dengan tempat (*place-based*). Ruang tidak lagi dipandang sekadar sebagai lokasi berlangsungnya kegiatan, tetapi sebagai bagian yang turut membentuk pengalaman belajar. Tokdil dan Erdem (2026) memperkenalkan konsep *third-site ecologies*, yaitu ruang pedagogis relasional yang terbentuk melalui pertemuan praktik seni, pengajaran, pengalaman ruang, lingkungan, material, dan peserta didik. Melalui konsep *School Without Walls*, Hay (2024) menempatkan ruang kota dan lingkungan sebagai *campus for learning* yang mendorong *agency*, *co-enquiry*, pengalaman multisensori, dan kolaborasi, sedangkan Wonowidjoyo (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran seni di luar kelas dapat menjadi *sites of memory* yang menghubungkan pengalaman indrawi, interaksi sosial, dan identitas budaya.

Sebaliknya, pembelajaran seni di sekolah masih banyak berlangsung di dalam kelas sehingga pengalaman siswa cenderung diperoleh melalui materi, demonstrasi guru, dan aktivitas yang terstruktur. Pembelajaran seni formal juga kerap terjebak pada penguasaan teknik dan produk karya, bukan pada proses mengalami dan memaknai seni (Wonowidjoyo, 2022) . Padahal, di sekitar sekolah terdapat ruang budaya yang menghadirkan seni tradisi, pelaku seni, dan masyarakat secara langsung, seperti Geotheater Rancakalong di Kabupaten Sumedang. Ruang semacam ini belum banyak dimanfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran seni, padahal sebagian siswa belum pernah memperoleh pengalaman tampil di ruang budaya. Kondisi ini menjadikan kajian tentang pemanfaatan ruang budaya lokal sebagai ruang belajar seni penting untuk dilakukan.

Secara teoretis, penelitian ini bertumpu pada pandangan bahwa seni adalah pengalaman. Leinonen (2026), dengan merujuk pada pemikiran John Dewey, menegaskan bahwa pendidikan seni perlu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami dunia secara estetis melalui tindakan, penghayatan, perhatian, persepsi, emosi, imajinasi, dan refleksi. Konsep *doing and undergoing* dari Dewey menjelaskan bahwa siswa tidak hanya melakukan aktivitas seni, tetapi juga mengalami, merasakan, dan membangun makna dari aktivitas tersebut. Pengalaman estetis juga bersifat *situated* dan *embodied*, karena terbentuk melalui interaksi antara pengetahuan internal individu dengan pengetahuan eksternal yang hadir di lingkungannya (Specker & Schino, 2026) .

Pengalaman seni juga bersifat holistik dan sosial. Pengalaman seni dipengaruhi oleh lingkungan fisik, relasi sosial, ekspresi emosi, dan bahasa tubuh, serta dapat membangun empati, rasa diterima, dan rasa memiliki (Granö & Turunen, 2022) . *Arts-based learning* membantu peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman personal serta memperkuat keterlibatan emosional, refleksi, dan ekspresi, dengan proses penciptaan yang lebih bermakna daripada produk akhirnya (Hayes et al., 2025) . Sementara itu, seni partisipatoris terbukti dapat menumbuhkan *agency*, ekspresi diri, hubungan sosial, rasa memiliki, kepercayaan diri, dan pengalaman *embodied* pada kaum muda (Williams et al., 2023) . Dalam seni pertunjukan, dimensi-dimensi tersebut semakin kuat karena siswa menggunakan tubuhnya untuk melakukan, merasakan, berinteraksi, dan mengekspresikan pengalaman di hadapan orang lain.

Ketiga gagasan tersebut, yaitu pengalaman estetis Deweyan (Leinonen, 2026) , *School Without Walls* (Hay, 2024), dan *third-site ecologies* (Tokdil & Erdem, 2026) , digunakan dalam penelitian ini sebagai lensa untuk membaca pengalaman siswa, bukan sebagai variabel yang diuji. Pengalaman estetis Deweyan membantu memahami bagaimana siswa melakukan sekaligus menghayati aktivitas seni (*doing and undergoing*); *School Without Walls* menyoroti peran ruang di luar kelas dalam membuka *agency* dan kolaborasi; sedangkan *third-site ecologies* memandang ruang sebagai jalinan relasi antara praktik seni, lingkungan, material, dan peserta didik. Ketiganya sejalan dengan fokus fenomenologi yang berupaya memahami pengalaman sebagaimana dihayati dan dimaknai oleh individu yang mengalaminya (Creswell & Poth, 2018; (Neubauer et al., 2019) . Dengan lensa tersebut, perpindahan ruang dipahami melalui cara siswa merasakan, menjalani, dan memaknai ruang belajar yang berbeda.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih menyisakan sejumlah kesenjangan. Pertama, ruang alternatif cenderung dikaji secara terpisah, seperti ruang virtual (Guan et al., 2026) , ruang kota dan alam ((Hay, 2024; Wonowidjoyo, 2022)), atau lingkungan sekolah, tanpa menelaah bagaimana siswa mengalami peralihan dari satu ruang belajar ke ruang belajar lainnya. Guan et al. (2026), misalnya, menunjukkan bahwa lingkungan imersif berbasis *metaverse* meningkatkan sikap terhadap seni dan kemampuan berpikir analitis siswa sekolah dasar, tetapi belum mengkaji ruang budaya nyata yang melibatkan tubuh, tradisi, dan

Copyright © 2026 The Author(s)

komunitas. Kedua, penelitian yang menempatkan budaya lokal sebagai sumber belajar belum menjadikan perpindahan ruang itu sendiri sebagai fenomena yang dikaji. Luo dan Guan (2023) menemukan bahwa pengalaman belajar seni yang responsif budaya di lingkungan komunitas dirasakan siswa lebih menyenangkan dan autentik dibandingkan pembelajaran seni di sekolah, tetapi tidak menganalisis proses perpindahan dari kelas menuju ruang budaya. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemindahan pembelajaran budaya dari ceramah di kelas ke ruang praktik menghasilkan pengalaman yang lebih nyata, tetapi perpindahan tersebut dianalisis sebagai strategi integrasi konteks, bukan sebagai pengalaman yang dihayati siswa (Xu et al., 2026).

Ketiga, sebagian kajian belum menjadikan pengalaman siswa sebagai sumber data utama. Tokdil dan Erdem (2026) mengkaji perspektif *artist-teacher* di perguruan tinggi, kajian Leinonen (2026) serta Specker dan Schino (2026) bersifat konseptual, sedangkan Williams et al. (2023) lebih menyoroti manfaat seni partisipatoris bagi kesehatan mental dan *well-being* daripada bagi proses pembelajaran dan pembentukan pengetahuan. Dengan demikian, kajian yang secara khusus menelaah bagaimana siswa mengalami dan memaknai perpindahan dari ruang kelas menuju ruang budaya lokal, terutama siswa yang belum pernah tampil di ruang budaya, masih terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah belum dipahaminya bagaimana siswa mengalami dan memaknai perpindahan ruang belajar dari kelas yang familiar dan terstruktur menuju Geotheater Rancakalong, sebuah ruang yang memiliki karakter geografis dan budaya, praktik seni tradisi, pelaku seni, serta kemungkinan interaksi dengan masyarakat. Perpindahan ini berpotensi menghadirkan pengalaman baru berupa keterlibatan tubuh, keberanian, interaksi sosial, ekspresi, emosi, eksplorasi, dan refleksi, tetapi pengalaman tersebut belum terdokumentasikan dari sudut pandang siswa sendiri.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman siswa dalam pembelajaran seni ketika ruang belajar berpindah dari kelas ke Geotheater Rancakalong, khususnya siswa yang belum memiliki pengalaman tampil di ruang budaya. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: bagaimana siswa mengalami dan memaknai perpindahan ruang belajar seni dari kelas ke Geotheater Rancakalong? Dalam penelitian ini, perpindahan ruang tidak dipandang semata-mata sebagai perubahan lokasi, melainkan sebagai perubahan situasi pedagogis, karena kelas dan Geotheater masing-masing memiliki aturan, atmosfer, relasi sosial, sumber pengetahuan, dan kemungkinan pengalaman yang berbeda. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara perpindahan ruang dan hasil belajar, tetapi untuk memahami pengalaman tersebut sebagaimana dihayati oleh partisipan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada perluasan konsep *School Without Walls* (Hay, 2024) , yang selama ini banyak dikaji di ruang kota dan alam, serta konsep *third-site ecologies* (Tokdil & Erdem, 2026) , yang dikaji dari perspektif *artist-teacher* di perguruan tinggi, ke dalam konteks ruang budaya lokal yang menghadirkan seni tradisi, seniman, dan komunitas secara langsung. Penelitian ini juga menerjemahkan gagasan pengalaman estetis Deweyan (Leinonen, 2026) ke dalam kajian empiris yang menempatkan pengalaman siswa sebagai sumber data utama untuk memahami hubungan ruang, tubuh, tradisi, dan masyarakat dalam pembelajaran seni. Selain itu, penelitian ini menggeser fokus kajian seni partisipatoris (Williams et al., 2023) dari manfaat psikososial menuju proses pembelajaran. Secara praktis, temuan penelitian diharapkan memberikan gambaran bagi guru seni, sekolah, dan pengelola ruang budaya mengenai pemanfaatan Geotheater dan seniman lokal sebagai ruang pedagogis, bukan sekadar lokasi pertunjukan atau wisata.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi untuk memahami pengalaman siswa dalam pembelajaran seni ketika ruang belajar berpindah dari kelas menuju Geotheater Rancakalong. Desain fenomenologi dipilih karena penelitian berfokus pada pengalaman yang dihayati (*lived experience*) siswa dan makna yang mereka berikan terhadap pengalaman tersebut (Creswell & Poth, 2018). Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami suatu fenomena dari sudut pandang individu yang mengalaminya secara langsung (Neubauer et al., 2019) .

Penelitian ini dilaksanakan di Geotheater Rancakalong, Kabupaten Sumedang. Kegiatan pembelajaran, observasi, dan wawancara dilaksanakan pada 12 September 2026 dengan durasi kegiatan selama 4 jam yaitu dari pukul 08.00 sampai pukul 12.00 WIB. Angket terbuka diisi secara daring pada 10 Oktober 2026, sekitar empat minggu setelah kegiatan.

Partisipan penelitian berjumlah delapan siswa, yaitu empat siswa dari MAN 2 Sumedang dan empat siswa dari SMAN Rancakalong. Partisipan adalah siswa kelas X, XI, XII dengan usia antara 15-17 tahun yang mengikuti pembelajaran seni di sekolah masing-masing dan kegiatan pembelajaran di Geotheater Rancakalong. Lima siswa menjadi narasumber wawancara, sedangkan tiga siswa mengisi angket terbuka. Partisipan dipilih secara *purposive*, yaitu teknik pemilihan partisipan yang kaya informasi dan memiliki pengalaman langsung terhadap fenomena yang dikaji (Palinkas et al., 2015) . Kriteria utamanya adalah belum memiliki pengalaman tampil di ruang budaya, yaitu belum pernah menampilkan kesenian di hadapan publik di ruang pertunjukan budaya di luar lingkungan sekolah. Kriteria ini dipastikan melalui data yang diperoleh melalui konfirmasi guru seni sebagai guru pembimbing dan pertanyaan pembukan sebelum wawancara dan kesedian mengisi angket. Jumlah partisipan yang kecil sesuai dengan karakter penelitian fenomenologi yang mengutamakan kedalaman pengalaman daripada generalisasi (Creswell & Poth, 2018). Dalam laporan ini, partisipan disebut sebagai Partisipan 1 sampai Partisipan 8 (P1–P8) untuk menjaga kerahasiaan identitas; P1–P5 merupakan narasumber wawancara, sedangkan P6–P8 merupakan pengisi angket.

Selain siswa, penelitian ini melibatkan satu informan pendukung dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumedang yang diwawancarai pada 17 September 2026 untuk memperoleh informasi kontekstual tentang fungsi Geotheater Rancakalong. Data dari informan ini digunakan sebagai data konteks dan tidak dianalisis sebagai bagian dari pengalaman siswa.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, angket terbuka, dan format dokumentasi. Pedoman observasi difokuskan pada keterlibatan siswa, aktivitas tubuh, interaksi, dan respons siswa terhadap ruang pembelajaran di Geotheater. Pedoman wawancara disusun untuk menggali perasaan, pengalaman, dan pemaknaan siswa terhadap pembelajaran seni di Geotheater, sekaligus meminta siswa menceritakan kembali pengalaman mereka dalam pembelajaran seni di kelas. Angket terbuka disusun dalam bentuk Google Form dan memuat lima pertanyaan, yaitu tentang proses pembelajaran seni di sekolah, pendapat siswa mengenai pembelajaran di Geotheater (seperti belajar kawih kaulinan dan mengapresiasi penampilan seni), kemudahan atau kebebasan bergerak dan berekspresi, perasaan ketika tampil, serta pengalaman berkesan selama belajar dan tampil di Geotheater.

Kegiatan pembelajaran di Geotheater bertujuan untuk mengenalkan *kawih kaulinan barudak* yang kini hampir dilupakan, selain itu juga memberikan pengalaman tampil di ruang budaya. Seniman Hanjuang Sukma Nagara berperan memandu pengenalan *kawih*, melatih gerak, dan mengiringi penampilan siswa dengan *gamelan*, sedangkan guru seni berperan mendampingi dan membantu mengatur pengkondisian siswa. Seluruh siswa mengikuti sesi *kawih* dan eksplorasi gerak secara klasikal, kemudian beberapa siswa menampilkan hasil

Copyright © 2026 The Author(s)

pembelajaran yang telah didapatkan di kelas seperti menampilkan solo vokal, *pencak silat,* dan tari jaipong.

Pengumpulan data di lapangan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran di Geotheater Rancakalong pada 12 September 2026. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan dicatat dalam catatan lapangan, wawancara dilakukan kepada lima partisipan setelah kegiatan, dokumentasi berupa foto kegiatan digunakan sebagai data pendukung, sedangkan angket diisi oleh tiga partisipan. Sebelum pengumpulan data, peneliti menjelaskan tujuan penelitian, dan seluruh partisipan menyatakan kesediaannya untuk dijadikan sebagai narasumber. karena partisipan masih berada di bawah umur, persetujuan serta izin diperoleh dari pihak sekolah yaitu guru yang hadir sebagai guru pembimbing. Identitas partisipan dilindungi dengan penggunaan kode P1–P8, dan foto yang ditampilkan dalam artikel telah mendapat izin dari siswa yang bersangkutan.

Penelitian ini tidak melakukan observasi langsung terhadap pembelajaran seni di kelas. Pengalaman di kelas yang dibandingkan adalah pembelajaran seni reguler yang diikuti partisipan di sekolah masing-masing, selama semester ganjil 2026/2027 sebelum kegiatan pembelajaran di Geotheater, yang digali melalui ingatan dan penilaian siswa dalam wawancara dan angket. Oleh karena itu, perbandingan antara kelas dan Geotheater dalam artikel ini dipahami sebagai persepsi siswa, bukan sebagai hasil pengamatan langsung di kedua ruang.

Selain itu, angket terbuka disebarkan secara daring melalui Google Form dan diisi oleh tiga partisipan pada 10 Oktober 2026, sekitar empat minggu setelah kegiatan. Jeda waktu tersebut membuat jawaban angket bergantung pada ingatan partisipan sehingga detail pengalaman mungkin tidak lagi utuh. Oleh karena itu, angket diperlakukan sebagai data pelengkap untuk memperluas dan mengonfirmasi temuan wawancara, bukan sebagai sumber tunggal suatu tema.

Analisis data mengikuti langkah-langkah fenomenologis yang dipadukan dengan tahapan analisis tematik. Pertama, rekaman wawancara ditranskripsi, lalu transkrip, jawaban angket, dan catatan observasi dibaca berulang kali untuk memperoleh gambaran utuh pengalaman setiap partisipan. Kedua, peneliti mengidentifikasi pernyataan bermakna (*significant statements*), yaitu ungkapan partisipan yang menggambarkan apa yang mereka alami dan bagaimana mereka mengalaminya, kemudian merumuskan makna dari setiap pernyataan tersebut (Creswell & Poth, 2018). Ketiga, makna-makna tersebut diberi kode dan dikelompokkan menjadi tema mengikuti tahapan analisis tematik, yaitu memahami data, menyusun kode awal, mencari tema, meninjau tema, serta mendefinisikan dan menamai tema (Braun & Clarke, 2006) . Keempat, tema-tema tersebut disusun menjadi deskripsi tentang apa yang dialami partisipan dan dalam situasi apa pengalaman itu terjadi. Selama analisis, peneliti mencatat prasangka dan posisinya terhadap kegiatan dalam catatan reflektif sebagai upaya *bracketing* agar makna yang dirumuskan bersumber dari ungkapan partisipan (Neubauer et al., 2019) . Dalam penelitian ini, peneliti menempatkan diri sebagai instrumen utama *(key instrument)* yang aktif dalam pengumpulan dan analisis data. Latar belakang peneliti sebagai guru memberikan pemahaman konseptual yang mendalam terkait topik yang diteliti. Untuk menjaga keterpercayaan (*trustworthiness*) temuan, proses pengodean dan penentuan tema didokumentasikan secara sistematis sebagai jejak audit, tema dan kode didiskusikan di antara penulis, dan setiap tema didukung kutipan langsung partisipan (Nowell et al., 2017) . Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi (Carter et al., 2014) . Sumber data untuk setiap tema ditunjukkan pada Tabel 1.

Hasil

Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pembelajaran seni yang menjadi fokus penelitian ini melibatkan siswa dari dua sekolah, yaitu MAN 2 Sumedang dan SMAN Rancakalong, dengan pendampingan langsung dari seniman lokal Hanjuang Sukma Nagara. Kegiatan dilaksanakan di Geotheater, sebuah ruang belajar alternatif yang berbeda dari ruang kelas konvensional, sebagai upaya menghadirkan pengalaman belajar seni yang lebih kontekstual dan berbasis praktik langsung bersama seniman.

Berdasarkan wawancara dengan informan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sumedang, Geotheater merupakan sebuah tempat yang diperuntukkan sebagai ruang komunitas, terutama sebagai ruang budaya. Keberadaan Geotheater Rancakalong ditujukan untuk konservasi budaya-budaya tradisi yang hidup di tengah masyarakat. Dengan fungsi tersebut, Geotheater dapat dipahami bukan sekadar sebagai tempat pertunjukan, melainkan sebagai wadah bagi masyarakat dan komunitas seni untuk menjaga, mempraktikkan, dan mewariskan kesenian tradisi. Karakter inilah yang menjadikan Geotheater relevan sebagai ruang belajar seni, karena siswa dapat berjumpa langsung dengan praktik seni tradisi, pelaku seni, dan komunitas budaya setempat.

Proses pembelajaran diawali secara klasikal melalui pengenalan *kawih kaulinan barudak* (lagu permainan anak-anak Sunda), kemudian dilanjutkan dengan penampilan siswa dalam bentuk solo vokal, *pencak silat*, dan tari *jaipong*. Tahapan pembelajaran *kawih* dimulai dari penghafalan lirik secara bersama-sama, dilanjutkan dengan latihan menyanyi tanpa iringan musik, lalu dengan iringan *gamelan*. Setelah lirik dikuasai, siswa secara kolektif mengeksplorasi gerak tari sederhana sambil bernyanyi bersama. Salah satu penampilan solo vokal siswa yang diiringi seniman dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Salah satu siswa SMAN Rancakalong bernyanyi dengan diiringi seniman Hanjuang Sukma Nagara (Sumber: dokumentasi peneliti, 12 September 2026)

Catatan observasi menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para siswa selama proses latihan berlangsung. Suasana pembelajaran tampak serius namun tetap santai, tercermin dari ekspresi peserta yang mulai terbawa suasana ketika mengeksplorasi gerak tari. Rangkaian kegiatan ditutup dengan sesi apresiasi terhadap penampilan siswa yang disaksikan dengan penuh perhatian oleh peserta lainnya. Analisis data wawancara, angket, dan catatan observasi

Copyright © 2026 The Author(s)

menghasilkan empat tema pengalaman siswa yang dirangkum pada Tabel 1 beserta sumber datanya dan diuraikan berikut ini.

Tabel 1. Tema pengalaman siswa, contoh kutipan, dan sumber data

Tema	Contoh kutipan / data	Partisipan (sumber data)
Perasaan positif	"senang, seru"; "lebih seru"; "seru"; "senang sekali"; "rileks dan mudah"; angket: "seru" (P6–P8), "senang dan ada rasa bangga"	P1–P5 (W); P6–P8 (A); observasi
Dari materi ke praktik langsung	Di kelas: "materi seni dari guru", "terpacu pada materi"; di Geotheater: "lebih mudah karena bisa praktek langsung"	P1, P2, P4, P5 (W); P6–P8 (A)
Kebebasan berekspresi dan interaksi	"lebih leluasa berekspresi dan berinteraksi dengan seniman"; "bisa bebas berekspresi"; menari dan tampil bersama teman; angket: "ruangan luas", "didukung penonton yg antusias", "bisa menari dengan anak anak SD"	P2–P5 (W); P6–P8 (A)
Pengalaman tampil dan pemaknaan	Tampil silat ditonton banyak orang; mengenal siswa sekolah lain; "tidak harus di kelas tetapi bisa juga belajar di luar"; angket: "deg'an" (gugup), "ternyata bisa serame itu sepede itu", ditampilkan di khalayak umum	P1, P3–P5 (W); P6, P7 (A); dokumentasi

Perasaan Siswa dalam Pengalaman Belajar Seni di Geotheater

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengalaman belajar seni di Geotheater memunculkan perasaan positif pada kelima partisipan wawancara. Ketika diminta menggambarkan perasaan mereka, Partisipan 1 menyatakan "senang, seru", Partisipan 2 mengatakan "lebih seru", sedangkan Partisipan 3 dan 4 sama-sama menyebut pengalaman tersebut "seru". Partisipan 5 bahkan mengungkapkan bahwa dirinya "senang sekali".

Perasaan positif tersebut berkaitan dengan pengalaman belajar yang dirasakan berbeda dari pembelajaran seni di sekolah. Partisipan 2 menjelaskan bahwa belajar di Geotheater terasa lebih menyenangkan karena dilakukan bersama-sama dan beramai-ramai serta dapat belajar langsung dari seniman. Partisipan 4 menggambarkan pembelajaran di Geotheater sebagai pengalaman yang "rileks dan mudah", terutama karena tempatnya luas dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi. Bagi partisipan tersebut, perasaan senang, seru, dan rileks muncul bersamaan dengan pengalaman praktik, interaksi, dan keterlibatan dalam aktivitas seni.

Data angket memperkuat temuan tersebut. Ketika ditanya pendapat tentang pembelajaran di Geotheater, ketiga partisipan angket (P6, P7, dan P8) sama-sama menjawab "seru". Penilaian ini lebih seragam dibandingkan penilaian mereka terhadap pembelajaran seni di sekolah, yang digambarkan sebagai "menyenangkan" (P6), "cukup bagus" (P7), dan "banyak yang dipelajari jadi seru" (P8). Perlu dicatat bahwa pembelajaran di kelas juga tidak dinilai negatif oleh ketiga partisipan tersebut, sehingga perbedaan yang muncul lebih berupa

perbedaan bentuk dan intensitas pengalaman daripada pertentangan antara pengalaman negatif dan positif. Perasaan positif juga muncul ketika tampil: P6 merasa "senang dan ada rasa bangga", sedangkan P8 menggambarkannya sebagai pengalaman yang "seru dan menyenangkan".

Perubahan Pengalaman Belajar: dari Materi di Kelas ke Praktik Langsung

Dalam wawancara, partisipan diminta menceritakan kembali pengalaman mereka dalam pembelajaran seni di kelas. Gambaran tentang pembelajaran di kelas pada bagian ini bersumber dari ingatan dan penilaian partisipan, bukan dari observasi langsung di kelas. Menurut penuturan partisipan, pembelajaran seni di sekolah cenderung berlangsung di dalam kelas dan berkaitan dengan materi dari guru. Partisipan 2 menyatakan bahwa di kelas mereka belajar mengenai "materi seni dari guru", sedangkan Partisipan 5 mengatakan bahwa pembelajaran di kelas lebih banyak "terpacu pada materi".

Partisipan menggambarkan pengalaman yang berbeda ketika belajar di Geotheater. Partisipan 1 menyatakan bahwa pembelajaran di Geotheater "lebih mudah karena bisa praktek langsung". Partisipan 3 menyebutkan bahwa siswa memiliki kesempatan untuk lebih leluasa berekspresi dan berinteraksi dengan seniman, sementara Partisipan 4 merasakan proses belajar menjadi lebih rileks dan mudah karena ruang yang digunakan lebih luas. Dalam persepsi partisipan, pengalaman di kelas lebih banyak dikaitkan dengan penerimaan materi, sedangkan di Geotheater mereka mengalami pembelajaran melalui praktik secara langsung.

Kebebasan Berekspresi dan Interaksi dalam Ruang Budaya

Wawancara juga menunjukkan bahwa Geotheater memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi dan berinteraksi secara lebih luas. Partisipan 3 menyatakan bahwa siswa "lebih leluasa berekspresi dan berinteraksi dengan seniman". Hal serupa disampaikan Partisipan 5 yang mengatakan bahwa di Geotheater siswa "bisa bebas berekspresi" dan praktik menjadi lebih mudah karena dapat belajar langsung dengan seniman.

Interaksi tidak hanya berlangsung antara siswa dan seniman, tetapi juga antarsiswa. Partisipan 2 menggambarkan pengalaman belajar di Geotheater sebagai kegiatan yang dilakukan bersama dan beramai-ramai, Partisipan 4 menyebut pengalaman yang menyenangkan ketika ikut menari bersama, dan Partisipan 3 memperoleh pengalaman tampil bersama teman. Siswa memperoleh kesempatan untuk belajar dari seniman, beraktivitas bersama teman, sekaligus mengekspresikan diri melalui kegiatan seni.

Hasil angket menunjukkan bahwa ketiga partisipan angket merasa lebih mudah dan bebas bergerak serta berekspresi di Geotheater, dengan alasan yang beragam. P8 menyebut faktor fisik, yaitu "ruangan luas"; P7 menyebut faktor sosial, yaitu dukungan penonton yang antusias; sedangkan P6 mengaitkannya dengan Geotheater sebagai tempat yang biasa digunakan untuk menampilkan kesenian Rancakalong. Interaksi juga meluas lintas jenjang, sebagaimana diungkapkan P8 yang paling terkesan karena dapat menari bersama anak-anak SD.

Pengalaman Tampil dan Pemaknaan Siswa terhadap Pembelajaran Seni

Pengalaman tampil menjadi pengalaman yang paling berkesan bagi siswa selama berada di Geotheater. Partisipan 1 menyebutkan bahwa pengalaman paling berkesan adalah ketika dapat menampilkan silat di Geotheater dan ditonton oleh banyak orang. Partisipan 3 menyampaikan pengalaman tampil bersama teman dan memperoleh pemahaman bahwa belajar seni "tidak harus di kelas tetapi bisa juga belajar di luar". Pengalaman tampil bersama juga dirasakan Partisipan 4 ketika mengikuti kegiatan menari bersama, sedangkan Partisipan 5 menyebutkan pengalaman tampil di Geotheater, ditonton banyak orang, serta mengenal siswa dari sekolah lain.

Copyright © 2026 The Author(s)

Pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa siswa memaknai pembelajaran seni bukan hanya sebagai kegiatan memperoleh materi atau melakukan praktik, tetapi juga sebagai kesempatan untuk tampil dan berbagi pengalaman seni dengan orang lain.

Pengalaman tampil tidak selalu diawali dengan perasaan positif. P7 mengaku merasa "deg'an" (gugup) ketika tampil, tetapi kemudian menyadari bahwa dirinya "ternyata bisa serame itu sepede itu". Bagi P7, rasa gugup tersebut bergeser menjadi rasa percaya diri seiring berlangsungnya penampilan. Namun, jawaban angket yang singkat tidak memungkinkan peneliti memastikan apakah rasa gugup itu sepenuhnya hilang atau tetap menyertai penampilan. Partisipan lain tidak menyebutkan rasa gugup, tetapi hal ini belum tentu berarti mereka tidak mengalaminya, karena wawancara dan angket tidak secara khusus menanyakan kecemasan tampil. P6 merasa bangga karena kesenian yang selama ini dilatih ternyata dapat ditampilkan di hadapan khalayak umum. Kata "ternyata" yang muncul pada jawaban kedua partisipan mengindikasikan bahwa, bagi mereka, pengalaman tampil di Geotheater melampaui harapan awal dan menjadi momen tumbuhnya rasa percaya diri.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa, bagi delapan partisipan dalam kegiatan ini, perpindahan ruang dari kelas ke Geotheater dialami sebagai perubahan cara belajar seni. Perubahan tersebut tidak hanya tampak pada aktivitas yang dilakukan, tetapi juga pada perasaan, bentuk keterlibatan, relasi sosial, dan pemaknaan siswa terhadap seni. Dengan demikian, perpindahan ruang dimaknai partisipan sebagai perubahan konteks pedagogis, bukan sekadar perubahan lokasi belajar.

Pergeseran dari "materi dari guru" menuju "praktik langsung" sejalan dengan pandangan bahwa pengalaman estetis terbentuk melalui tindakan, persepsi, emosi, dan refleksi, sehingga siswa perlu mengalami seni secara langsung (Leinonen, 2026) . Proses belajar kawih yang bergerak dari penghafalan lirik, bernyanyi tanpa iringan, bernyanyi dengan gamelan, hingga mengeksplorasi gerak menunjukkan bahwa pengetahuan seni dibangun melalui keterlibatan tubuh secara bertahap. Hal ini menguatkan pandangan bahwa pengalaman seni bersifat *situated* dan *embodied*, yakni terbentuk melalui interaksi individu dengan lingkungannya (Specker & Schino, 2026) . Temuan ini juga sejalan dengan Xu et al. (2026) yang menunjukkan bahwa pemindahan pembelajaran budaya dari ceramah di kelas ke ruang praktik menghasilkan pengalaman belajar yang lebih nyata, serta dengan Luo dan Guan (2023) yang menemukan bahwa siswa memandang pembelajaran seni berbasis budaya di komunitas lebih menyenangkan dan autentik dibandingkan pembelajaran seni di sekolah. Berbeda dengan kedua penelitian tersebut, penelitian ini memperlihatkan perbedaan itu langsung dari sudut pandang siswa yang mengalami perpindahan ruang.

Perasaan senang, seru, dan rileks yang diungkapkan partisipan menunjukkan bahwa dimensi emosional merupakan bagian dari pengalaman belajar, bukan sekadar dampak sampingan. Namun, pengalaman emosional tersebut tidak seragam; rasa gugup yang diungkapkan P7 menunjukkan bahwa tampil di ruang budaya juga dapat dialami sebagai tantangan sebelum dimaknai sebagai pencapaian. Temuan ini sejalan dengan Hayes et al. (2025) yang menyatakan bahwa *arts-based learning* memperkuat keterlibatan emosional, refleksi, dan ekspresi. Kebebasan berekspresi serta interaksi dengan seniman dan teman sebaya juga sejalan dengan temuan Williams et al. (2023) bahwa seni partisipatoris dapat mengembangkan *agency*, ekspresi diri, hubungan sosial, dan kepercayaan diri pada kaum muda. Namun, berbeda dengan kajian tersebut yang menekankan kesejahteraan, penelitian ini

menunjukkan bahwa pengalaman serupa terbentuk sebagai bagian dari proses belajar seni di ruang budaya lokal.

Temuan bahwa siswa memaknai Geotheater sebagai ruang pertemuan dengan seniman, teman sebaya, dan siswa dari sekolah lain memperkuat konsep *School Without Walls* yang menempatkan ruang di luar kelas sebagai ruang belajar yang mendorong *agency*, *co-enquiry*, dan kolaborasi (Hay, 2024) , serta pandangan bahwa pengalaman seni membangun rasa diterima dan rasa memiliki melalui relasi sosial (Granö & Turunen, 2022) . Temuan ini juga sejalan dengan konsep *third-site ecologies* yang menempatkan ruang sebagai bagian dari proses pedagogis melalui pertemuan praktik seni, lingkungan, material, dan peserta didik (Tokdil & Erdem, 2026) . Berbeda dengan lingkungan imersif berbasis *metaverse* (Guan et al., 2026) , Geotheater menghadirkan ruang fisik yang menghubungkan siswa secara langsung dengan tradisi, pelaku seni, dan komunitas. Pernyataan Partisipan 3 bahwa belajar seni "tidak harus di kelas" menunjukkan bahwa pengalaman tersebut turut memperluas pemahaman siswa tentang tempat dan bentuk pembelajaran seni.

Data angket juga memperlihatkan bahwa, setidaknya bagi P7, pengalaman tampil di Geotheater melibatkan proses emosional dari rasa gugup menuju rasa percaya diri, yang didukung oleh penonton yang antusias, sedangkan P6 memaknai penampilannya dengan rasa bangga. Temuan ini mempertegas pandangan Williams et al. (2023) bahwa seni partisipatoris dapat menumbuhkan kepercayaan diri, serta pandangan Granö dan Turunen (2022) bahwa relasi sosial dalam pengalaman seni membangun rasa diterima. Kesempatan menari bersama siswa SD menunjukkan bahwa Geotheater juga menjadi ruang pertemuan lintas jenjang, sejalan dengan gagasan *School Without Walls* yang menekankan kolaborasi (Hay, 2024) . Selain itu, pernyataan P6 bahwa Geotheater biasa digunakan untuk menampilkan kesenian Rancakalong menunjukkan bahwa kebebasan berekspresi siswa tidak hanya dipengaruhi luasnya ruang fisik, tetapi juga oleh makna budaya yang melekat pada ruang tersebut.

Secara teoretis, temuan ini menempatkan ruang budaya lokal sebagai sumber pengalaman belajar seni yang bersifat *embodied*, emosional, dan sosial. Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa guru seni dapat memanfaatkan ruang budaya dan melibatkan seniman lokal untuk memperkaya pembelajaran yang selama ini berpusat di kelas. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah partisipan kecil (delapan siswa, terdiri atas lima narasumber wawancara dan tiga pengisi angket) dan kegiatan hanya berlangsung dalam satu konteks. Kedua, pengalaman di kelas tidak diobservasi secara langsung sehingga perbandingan antara kelas dan Geotheater merupakan persepsi partisipan. Ketiga, angket diisi sekitar empat minggu setelah kegiatan dengan jawaban yang relatif singkat sehingga bergantung pada ingatan partisipan. Oleh karena itu, temuan perlu dipahami sebagai gambaran mendalam pengalaman partisipan dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi. Penelitian selanjutnya dapat mengobservasi pembelajaran di kelas dan di ruang budaya secara langsung serta menggali kecemasan tampil secara lebih khusus.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa, bagi delapan partisipan dalam kegiatan ini, perpindahan ruang pembelajaran seni dari kelas ke Geotheater Rancakalong dialami dan dimaknai sebagai pengalaman belajar yang berbeda. Pengalaman tersebut tampak dalam empat tema, yaitu munculnya perasaan senang, seru, rileks, dan bangga; pergeseran dari penerimaan materi menuju praktik langsung; meluasnya kebebasan berekspresi dan interaksi dengan seniman serta teman sebaya; dan pengalaman tampil yang pada sebagian partisipan diawali rasa gugup dan kemudian dimaknai sebagai momen tumbuhnya rasa percaya diri, serta

Copyright © 2026 The Author(s)

memperluas pemaknaan siswa tentang tempat dan bentuk belajar seni. Temuan ini mengindikasikan peran ruang budaya lokal sebagai konteks pedagogis yang memungkinkan siswa mengalami seni melalui tubuh, emosi, dan interaksi sosial. Namun, temuan ini diperoleh dari delapan partisipan dalam satu kegiatan, perbandingan dengan pembelajaran di kelas bersumber dari persepsi partisipan, dan sebagian data angket bergantung pada ingatan, sehingga temuan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi.

Berdasarkan temuan penelitian, guru seni dan sekolah disarankan untuk mengintegrasikan ruang budaya lokal dan kolaborasi dengan seniman setempat ke dalam pembelajaran seni, misalnya melalui kegiatan praktik dan pertunjukan di luar kelas. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan partisipan yang lebih banyak dan beragam, mengkaji pengalaman dalam rentang waktu yang lebih panjang, serta membandingkan berbagai bentuk ruang budaya untuk memperdalam pemahaman tentang peran ruang dalam pembelajaran seni.

References

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, *3*(2), 77–101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Carter, N., Bryant-Lukosius, D., DiCenso, A., Blythe, J., & Neville, A. J. (2014). The Use of Triangulation in Qualitative Research. *Oncology Nursing Forum*, *41*(5), 545–547. https://doi.org/10.1188/14.ONF.545-547

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Granö, P., & Turunen, S. (2022). 'It Is You in My Picture!' A Holistic Approach to Six-Year-Old Children's Art Experiences. *International Journal of Art and Design Education*, *41*(1), 142–157. https://doi.org/10.1111/jade.12397

Guan, J., Xu, J., Hui, Z., & Li, X. (2026). Enhancing students' art attitudes and analytical thinking skills through a design thinking-based metaverse approach. *Humanities and Social Sciences Communications*, *13*(1). https://doi.org/10.1057/s41599-026-06949-y

Hay, P. (2024). Creative Pedagogies: School Without Walls and Forest of Imagination. *International Journal of Art and Design Education*, *43*(3), 396–414. https://doi.org/10.1111/jade.12512

Hayes, S., Holmes, G., & Snyders, K. (2025). Exploring the potential of arts-based learning and assessment in tourism education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, *37*. https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2025.100574

Leinonen, I. (2026). Cultivation of Aesthetic Experience as the Aim of Environmental Art Education: A Deweyan View. *Educational Theory*. https://doi.org/10.1111/edth.70103

Luo, N., & Guan, T. (2023). Exploring the Benefits of Culturally Responsive Art Learning Experience for Rural Chinese Students. *International Journal of Art and Design Education*, *42*(1), 192–208. https://doi.org/10.1111/jade.12444

Neubauer, B. E., Witkop, C. T., & Varpio, L. (2019). How phenomenology can help us learn from the experiences of others. *Perspectives on Medical Education*, *8*(2), 90–97. https://doi.org/10.1007/S40037-019-0509-2

Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic Analysis. *International Journal of Qualitative Methods*, *16*(1). https://doi.org/10.1177/1609406917733847

Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful Sampling for Qualitative Data Collection and Analysis in Mixed Method

Implementation Research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, *42*(5), 533–544. https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y

Specker, E., & Schino, G. (2026). Different Knowledge, Different Aesthetic Experiences (and vice versa)? The Role of (Art) Knowledge in Aesthetic Experience. *Current Opinion in Psychology*, 102428. https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2026.102428

Tokdil, E., & Erdem, M. D. (2026). Third-Site Ecologies in Art Education: Artist-Teacher Perspectives on Environmental Awareness in Turkey. *International Journal of Art and Design Education*. https://doi.org/10.1111/jade.70041

Williams, E., Glew, S., Newman, H., Kapka, A., Shaughnessy, N., Herbert, R., Walduck, J., Foster, A., Cooke, P., Pethybridge, R., Shaughnessy, C., & Hugh-Jones, S. (2023). Practitioner Review: Effectiveness and mechanisms of change in participatory arts-based programmes for promoting youth mental health and well-being – a systematic review. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, *64*(12), 1735–1764. https://doi.org/10.1111/jcpp.13900

Wonowidjoyo, M. (2022). Rethinking art education through integrating outdoor learning practices as sites of memory. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, *22*(4), 355–384. https://doi.org/10.1080/14729679.2022.2054838

Xu, Y., Zhu, D., Tan, J., Pan, X., Zhao, F., Cao, D., Wang, N., & Tang, Y. (2026). Integrating General and Vocational Education to Sustain and Renew Traditional Chinese Culture: A Case Study of Chongqing Three Gorges Vocational College. *Future in Educational Research*, *4*(2), 236–245. https://doi.org/10.1002/fer3.70041