



# Praktik Kreatif Guru dan Pemanfaataan Sarana Prasarana dalam Pembentukan Modal Budaya Peserta Didik: Sebuah Studi Etnografi Sekolah

Qanita Putri Hamidah<sup>\*1</sup>, Ayunda Sari<sup>2</sup>, Oktaviani Riski<sup>3</sup>, Nur Aisyah Camelia<sup>4</sup>, Mahliga Fitriansyah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Pamulang, Indonesia

E-mail: [qanitaputri17@gmail.com](mailto:qanitaputri17@gmail.com), [sariayunda74@gmail.com](mailto:sariayunda74@gmail.com), [ktvnriski@gmail.com](mailto:ktvnriski@gmail.com), [liak7485@gmail.com](mailto:liak7485@gmail.com), [aaliga544@gmail.com](mailto:aaliga544@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-01	This study aims to examine the role of teachers' creative practices and the use of school facilities in the development of students' cultural capital in Junior High Schools in South Tangerang through an ethnographic approach. Data was collected through participatory observation and in-depth interviews with teachers and students. Ethnographic findings show that creative learning practices, such as project-based learning and cultural storytelling, as well as interactive use of classrooms, libraries, and laboratories, play an important role in shaping students' cultural capital through learning habits, the meaning of cultural values, and educational achievement. In addition, the use of school facilities helps develop school cultural values, develop thinking skills, and student cooperation skills. This study emphasizes that collaboration between teacher creativity and the use of school resources is key in the development of students' cultural capital and contributes to efforts to reduce social disparities in education.
<b>Keywords:</b> <i>Teacher Creativity;</i> <i>Infrastructure;</i> <i>Cultural Capital.</i>	
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-01	
<b>Kata kunci:</b> <i>Kreativitas Guru;</i> <i>Sarana Prasarana;</i> <i>Modal Budaya.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan, guru memiliki peran strategis tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembentuk nilai budaya sekolah, kebiasaan, dan pola pikir peserta didik yang berkembang di lingkungan sekolah. Kreativitas guru dalam merancang metode, strategi, dan pengalaman belajar berkontribusi terhadap keterlibatan siswa serta kualitas pembelajaran yang diperoleh (Sabariah et al., 2024).

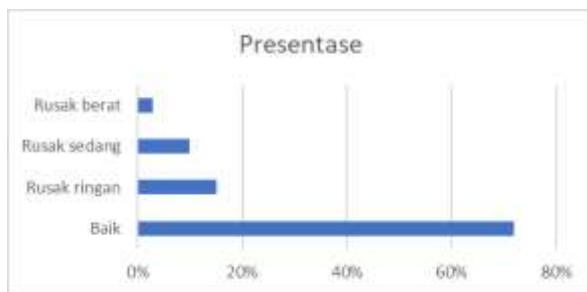
Namun implementasi kreativitas guru dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai hambatan. Keterbatasan pedagogik dan teknologi, tingginya beban administratif, serta minimnya dukungan institusional sering kali mengurangi kesempatan guru untuk berinovasi. Meskipun para guru menyadari pentingnya pembelajaran

keratif, keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan, dan tuntutan kurikulum yang ketat menyebabkan praktik pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa. Kondisi ini menimbulkan adanya ketidaksesuaian antara potensi kreatif guru dengan realisasi pembelajaran yang inovatif disekolah (Herman Tuwa et al., 2018).

Selain faktor guru sarana prasarana sekolah merupakan komponen penting yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Ketersediaan dan pemanfaatan fasilitas seperti ruang kelas, laboratorium, dan perpustakaan menentukan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran aktif dan kontekstual kompleksitas permasalahan kreativitas guru (Siregar, D. A dan Alfin, 2025).

Beberapa lembaga pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan seperti kurangnya sumber daya untuk guru, terbatasnya fasilitas seperti laboratorium dan perpustakaan, serta minimnya ruang kelas. Selain itu juga, fasilitas yang ada pun sering kali tidak dimanfaatkan secara optimal dan maksimal oleh lembaga pendidikan karena pada pengelolaan serta pemeliharaannya tidak berjalan dengan baik dan tidak efisien (Rahmatika Ulya et al., 2025).

Berdasarkan data terbaru dari Data Pokok Pendidikan (Dapodik) untuk tahun ajaran 2024/2025 sebagai berikut:



**Tabel 1.** Presentase kondisi sarpras sekolah di Indonesia tahun ajaran 2024/2025

Data tersebut menunjukkan bahwa total lebih dari 3,9 juta unit sarana prasarana sekolah di Indonesia, sekitar 28% masih memerlukan perbaikan dan belum sepenuhnya memenuhi syarat untuk proses belajar mengajar, sementara sekitar 72% berada dalam keadaan baik. Informasi ini mengindikasikan bahwa hampir sepertiga dari fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal karena kondisi fisiknya tidak mendukung pembelajaran yang efektif di berbagai sekolah di Indonesia.

Selain aspek fisik, kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh budaya sekolah yang mencakup nilai, norma, kebiasaan, dan praktik yang membentuk perilaku warga sekolah (Sukadari, 2020). Budaya sekolah yang kurang kuat, berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan guru dalam aktivitas akademik, lemahnya kebiasaan belajar yang terstruktur, serta hasil belajar yang belum (Nasution, A. Z. I, 2025). Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan perlu dilakukan secara menyeluruh dengan memperhatikan keterkaitan antara kreativitas guru, pemanfaatan sarana prasarana, dan penguatan budaya sekolah (Patonah, 2016).

Sejauh ini, penelitian tentang kreativitas guru, sarana prasarana, dan budaya sekolah sebagian besar masih terpisah. Kajian yang mengaitkan praktik kreatif guru dan pemanfaatan sarana prasarana dalam membentuk modal budaya

siswa melalui pengamatan sehari-hari di sekolah masih terbatas, sehingga proses internalisasi nilai, kebiasaan akademik belum tergambaran secara mendalam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji praktik kreatif guru serta pemanfaatan sarana prasarana sekolah dalam membentuk pengembangan modal budaya siswa. Dengan menggunakan pendekatan etnografi, penelitian ini mengkaji kebiasaan (*habit*), pola interaksi, dan nilai-nilai yang berkemang di lingkungan sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam memperkaya kajian pendidikan, khususnya terkait praktik pembelajaran, pemanfaatan sarana prasarana, dan pembentukan modal budaya siswa serta menjadi bahan pertimbangan bagi pengembangan kebijakan dan praktik pendidikan yang kontekstual.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode etnografi digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alami (Sugiyono, 2020). Sedangkan metode etnografi merupakan salah satu penelitian kualitatif terpenting karena peneliti mengamati sasaran populasinya dan peneliti berperan penting untuk mendapatkan informasi budaya yang bermanfaat, dan karena itu penelitian etnografi dikenal dengan istilah etnografi budaya (Mahendra et al., 2024).

Metode etnografi dalam penelitian ini digunakan untuk menyelidiki cara-cara kreatif yang dilakukan guru serta pemanfaatan fasilitas sekolah dalam meningkatkan potensi budaya sekolah. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati secara langsung praktik budaya dalam pendidikan dan memahami hubungan sosial dalam lingkungan sekolah.

Tahapan penelitian meliputi, a). Observasi, pengamatan budaya sekolah berdasarkan sarana prasarana yang tersedia, b). Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk memperoleh informasi yang mendalam terkait praktik budaya dan strategi pembelajaran, c). Dokumentasi, mengumpulkan bukti tertulis, foto dan rekaman kegiatan untuk memperkuat data dari observasi dan wawancara.

Lokasi penelitian berada di SMP Al Amanah, dengan fokus pada kelas IX. Sampel penelitian terdiri dari 8 siswa kelas IX dan 5 guru pengajar, yang dipilih menggunakan *purposive sampling*

agar dapat mewakili beragam mata Pelajaran dan latar belakang siswa.

Peneliti berperan sebagai instrument utama dalam pengumpulan data. Hal ini berarti peneliti secara langsung melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi serta menafsirkan data berdasarkan interaksi yang terjadi di lapangan. Peneliti menyadari dirinya ikut terlibat dalam lingkungan yang diteliti, sehingga membuat catatan refleksi untuk lebih hati-hati dalam memahami budaya di sekolah.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Guru Bahasa Inggris, bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan video pendek, permainan peran, dan proyek kolaboratif dalam proses pembelajaran. Guru Pendidikan Agama Islam menggubukan metode ceramah tradisional.

Di kelas bahasa Inggris kelas IX A guru memaparkan materi dalam video pendek tentang descriptive text (teks deskripsi) siswa diminta membuat dialog kreatif berbahasa Inggris dan membuat video singkat secara berkelompok untuk mendeskripsikan tempat favorite dalam lingkungan sekolah seperti perpustakaan, laboratorium, ruang seni hingga kelas-kelas. Beberapa siswa bersikap dominan dalam diskusi kelompok, menyebabkan konflik kecil yang kemudian diatasi guru melalui negoisasi makna:

*"Setiap kelompok punya ide berbeda. Mari kita dengarkan semua dulu sebelum kita menetapkan tempat yang akan dipilih"* (Siswa kelas IX A, wawancara 20/11/2025).

Guru bahasa Inggris mengatakan bahwa: "Video pembelajaran dan dialog kreatif mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa yang menjadikan siswa lebih nyaman dan senang dalam belajar" (Guru bahasa Inggris, (27/11/2025).

Selain itu guru matematika menggunakan kuis interaktif dan permainan peran di kelas IX B, dengan media papan interaktif, siswa mengatakan:

*"Permainan soal membuat kami saling bantu dan berpikir kreatif dan selalu ingin tahu lebih banyak"* (Siswa kelas IX B, wawancara 20/11/2025).

*"Permainan interaktif meningkatkan berpikir kritis siswa dan menambah motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa mampu*

*mencapai target pembelajaran"* (Guru Matematika, 27/11/2025).

Beberapa siswa lebih dominan dalam mengungkapkan pendapatnya sementara yang lain menunggu giliran saat diskusi kelompok.

Variasi respon siswa terlihat jelas dikelas kreatif, siswa aktif bertanya, berdiskusi dan mengeksplorasi materi. Sebaliknya, di kelas Pendidikan Agama Islam yang menggunakan metode ceramah, pastisipasi siswa lebih pasif, meskipun kedisiplinan tetap terjaga.

*"Kalau dikelas bahasa Inggris, kami bebas membuat ide sendiri dan berdiskusi. Kalau salah, guru membantu kami mencari jawaban lain, namun jika Pelajaran PAI banyak teman-teman saya dan saya sendiri merasa bosan"* (Siswa kelas IX B, wawancara 20/11/2025).

Ruang perpustakaan digunaan untuk diskusi kelompok dan program literasi, laboratorium bahasa untuk praktik berbicara, ruang seni untuk ekspresi kreatif musikalisis dan seni peserta didik, ruang laboratorium komputer sebagai wadah eksplorasi kemampuan digitalisasi siswa dan lapangan sekolah sebagai wadah pembiasaan kegiatan upacara bendera serta kegiatan olahraga.

Di ruang praktikum laboratorium mendorong siswa melakukan observasi, eksperimen, dan membuat laporan kolaboratif, seperti yang dikatakan siswa:

*"Saat praktikum, kami bisa mencoba alat yang telah disediakan oleh sekolah tanpa hambatan"* (Siswa kelas IX D, wawancara 21/11/2025).

Selain itu berdasarkan observasi pada mata pelajaran informatika siswa membuat proyek coding menggunakan fasilitas sekolah yaitu laboratorium komputer sebagaimana yang dikatakan oleh siswa:

*"Kelas kami menggunakan laboratorium komputer untuk membuat program sendiri dengan dipantau oleh guru yang memberikan arahan jika ada kesalahan"* (Siswa IX D, 21/11/2025).

Selain itu berdasarkan observasi di ruang perpustakaan beberapa siswa berselisih tentang sumber referensi terbaik, pustakawan menengahi dengan strategi evaluasi kritis

*"Bandangkan kedua sumber ini, lalu tentukan mana yang paling sesuai topik kebutuhan kalian"* (pustakawan sekolah, wawancara, 27/11/2025).

Selain itu pemanfaatan fasilitas ruang seni OSIS SMP Al Amanah dapat menyiapkan

dekorasi acara sekolah dengan beberapa cara berbeda, guru membimbing tanpa mendampingi kreativitas mereka. Salah satu anggota OSIS mengatakan:

*"Kami diberi kebebasan untuk mencoba ide kelompok, guru memberi saran namun kami bebas dalam memilih cara kami"* (Osis kelas IX C, wawancara 21/11/2025).

*"Kami bebas dalam mengekspresikan ide yang dimiliki"* (Siswa, IX B, wawancara 21/11/2025).

*"Sebagai pengajar saya memiliki prinsip bahwa ketika sekolah telah memenuhi dan memfasilitasi sarana prasarana maka kewajiban saya sebagai guru harus mampu membuat anak-anak senang dalam mengikuti pembelajaran saya, karena sekolah juga sudah sangat baik dalam fasilitas yang diberikan, sehingga saya dapat menggunakan untuk mencari ide serta metode dan strategi yang menarik dalam proses pembelajaran"* (Guru seni budaya, 27/11/2025).

Penggunaan fasilitas antar mata Pelajaran berbeda-beda. Guru dan siswa menaftakan ruang sesuai mata Pelajaran, misalnya ruang seni yang digunakan untuk dekorasi, laboratorium komputer untuk praktik digitalisasi, dan perpustakaan untuk diskusi kelompok.

*"Siswa berpartisipasi dalam Pramuka, OSIS, dan aktivitas ekstrakurikuler lainnya. Selama kegiatan tersebut, siswa membagi tugas, memimpin tim, dan mengatur waktu. Observasi menunjukkan adanya diskusi kelompok dan interaksi antar siswa saat melakukan tugas".*

Hal ini terlihat dari ungkapan salah satu murid yang menekankan betapa pentingnya memiliki kebebasan dalam mengemukakan pendapat disertai dengan rasa saling menghormati selama diskusi, baik di ruang kelas maupun dalam kegiatan organisasi sekolah:

*"Baik organisasi sekolah yang saya ikuti maupun di kelas pada saat pembelajaran, kami bebas berdiskusi, tapi juga tetap harus mendengarkan teman. Terkadang beda pendapat, tapi kami belajar mencari jalan tengah"* (OSIS kelas IX D, wawancara 21/11/2025).

Dari wawancara dan pengamatan, terlihat bahwa diskusi dan proses pengambilan Keputusan di kelas maupun kegiatan organisasi sekolah mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, saling mendengarkan, dan berusaha mencari kesepakatan bersama. Siswa juga menunjukkan kemampuan ber-

negosiasi dan menunggu giliran saat diskusi, serta mampu bekerja sama dalam kelompok.

## B. Pembahasan

Kreativitas berasal dari kata dasar kreatif, yang berarti memanfaatkan hasil ide atau inovasi baru yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya (Jauhar, 2011). Kreasi merujuk pada hasil gagasan atau kecerdasan manusia. Kreasi adalah proses yang melibatkan upaya untuk mengubah sesuatu yang belum ada menjadi ada. Kreatif berarti menciptakan hal-hal yang berbeda dari yang lain.

Kreativitas adalah suatu hal yang menarik dan memiliki jangkauan yang sangat luas. Kreativitas adalah suatu kedudukan, sikap, atau suasana yang sangat spesifik dan hampir tidak mungkin dijelaskan secara lengkap. Kreativitas dapat dijelaskan dengan berbagai macam kalimat, tergantung pada siapa yang mendiskusikan dan bagaimana cara mengamatinya. Kreativitas sangatlah penting, baik untuk individu maupun dalam konteks sosial. Dalam hal individu, kreativitas berhubungan dengan kebutuhan seseorang untuk mengatasi masalah di tempat kerja atau tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Guru yang kreatif adalah seseorang yang memiliki pengetahuan mendalam, serta memiliki kebebasan dalam pengelolaan pembelajaran di kelas. Guru yang kreatif dapat mendorong pemahaman terhadap materi tertentu, meningkatkan rasa ingin tahu dan daya eksplorasi, menciptakan motivasi, menumbuhkan kepercayaan diri serta keberanian untuk mengambil risiko, fokus pada penguasaan materi dan persaingan, mendukung pandangan optimis, memberikan keseimbangan serta kesempatan untuk memilih dan menemukan, mengembangkan kemampuan pengelolaan diri, melaksanakan proses pembelajaran dengan berbagai teknik dan strategi untuk mendukung lahirnya kreativitas, menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreatifitas, serta mendorong imajinasi dan fantasi (Fitriyani, 2021).

Guru dalam aktivitas belajar diharapkan dapat mengelola kelas dengan seoptimal dan seefektif mungkin untuk mencapai sasaran pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan kelas yang dinamis dan memiliki nuansa akademis, sehingga para siswa menjadi lebih aktif dan

tertarik dengan pelajaran yang diikuti, yang pada gilirannya menciptakan suasana belajar yang produktif (Khairina, 2022).

Di sini, kontribusi guru kreatif sangat menentukan sejauh mana keberhasilan siswa dalam proses belajar, tentunya selain dari upaya mereka sendiri. Kreativitas dari guru sangat penting agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, sehingga sasaran belajar bisa dicapai dengan optimal (Nordian, 2024). Namun, kreativitas yang dilakukan oleh guru tidak dapat terpisah, keberhasilannya sangat tergantung pada mutu fasilitas dan infrastruktur yang ada sebagai tempat pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman tentang cara kerja sarana sekolah sebagai dukungan dan pembentuk dinamika proses belajar mengajar menjadi penting untuk ditelaah lebih dalam (Azzahra, 2024).

Prasarana Pendidikan adalah semua alat dan sumber daya dasar yang secara tidak langsung mendukung proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Misalnya, lokasi atau tempat sekolah, gedung, lapangan olahraga, ruangan, dan sebagainya, atau segala jenis peralatan, alat, dan barang yang digunakan oleh guru (dan siswa) untuk mempermudah proses pendidikan.

Sarana pendidikan merujuk pada semua alat yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam menyampaikan pelajaran. Jika dilihat dari perspektif siswa, sarana pendidikan adalah semua alat yang digunakan oleh peserta didik untuk mempermudah pembelajaran mata pembelajaran (Rohiyatun, 2019). Sarana dan prasarana adalah semua benda atau barang, baik yang bisa bergerak maupun tidak, yang digunakan untuk mendukung terlaksananya proses belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pendidikan

Dari penjelasan diatas, definisi ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah perlu digunakan dan dikelola demi proses pembelajaran di sekolah.

#### 1. Sarana Prasarana yang Menunjang Proses Pembelajaran diantaranya:

Sarana untuk Proses Pembelajaran, meliputi: a) Peralatan Pengajaran adalah alat yang digunakan secara langsung untuk proses pembelajaran. Seperti papan tulis, spidol, dll, b) Media Pendidikan adalah alat bantu pengajaran yang digunakan untuk membantu komunikasi selama pembelajaran, c) Buku adalah karya tulis yang

diterbitkan sebagai sumber pembelajaran, meliputi: Buku teks adalah buku yang digunakan sebagai referensi bagi siswa dan guru untuk setiap mata pelajaran. Buku tambahan adalah buku yang digunakan untuk memperkaya pengetahuan siswa dan guru. Buku referensi adalah buku yang digunakan untuk mencari informasi atau data tertentu.

2. Prasarana Pendukung Proses Pembelajaran, Meliputi: a) Ruang Kelas adalah ruang untuk pembelajaran teori dan praktik yang tidak memerlukan alat khusus, b) Perpustakaan adalah area tempat informasi disimpan dan diakses dari berbagai jenis bahan referensi, c) Laboratorium sains adalah ruang untuk pembelajaran praktik yang memerlukan peralatan khusus, d) Ruang Kantor adalah area tempat administrator sekolah melakukan kegiatan pengelolaan sekolah/madrasah, e) Ruang Guru adalah ruang tempat guru bekerja di luar kelas, beristirahat, dan menerima tamu, f) Ruang Administrasi adalah area yang digunakan untuk mengelola administrasi sekolah, g) Ruang Konseling adalah tempat siswa menerima layanan konseling dari konselor terkait pengembangan pribadi, sosial, akademik, dan karier, h) Ruang Pusat Kesehatan adalah tempat yang digunakan untuk merawat siswa yang memiliki masalah kesehatan ringan atau dini di sekolah, i) Tempat ibadah adalah area tempat anggota komunitas sekolah melakukan kegiatan keagamaan yang diwajibkan oleh keyakinan mereka selama jam sekolah, j) Ruang Organisasi Siswa adalah tempat yang digunakan untuk melakukan kegiatan kesekretariatan dan manajemen organisasi siswa, k) Toilet adalah tempat untuk buang air besar dan/atau kecil, l) Ruang Penyimpanan adalah tempat yang digunakan untuk menyimpan peralatan belajar di luar kelas, peralatan sekolah yang tidak terpakai atau tidak digunakan, dan arsip sekolah, m) Area Olahraga adalah ruang terbuka atau tertutup yang dilengkapi dengan fasilitas untuk pendidikan jasmani dan kegiatan olahraga, n) Area Bermain adalah ruang terbuka atau tertutup tempat siswa dapat melakukan aktivitas bebas.

Dalam kegiatan belajar, seorang pendidik tentunya sangat memerlukan fasilitas dan infrastruktur yang dapat mendukung proses belajar siswa. Selain dari keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, keberadaan sarana dan prasarana juga sangat berperan dalam membantu pengajaran. Semakin baik mutu fasilitas dan infrastruktur yang ada, akan semakin mempermudah guru menjalankan perannya sebagai pendidik (Suranto, D. I, 2022). Selain itu, pemahaman tentang modal budaya sangat diperlukan dalam bidang pendidikan, karena fasilitas, infrastruktur, dan kemampuan guru berkaitan erat dengan nilai-nilai, tradisi, serta pengetahuan budaya yang dimiliki oleh peserta didik dan komunitas di sekitarnya.

Menurut Bourdieu & Passeron dalam (Walidaini, 2020) menyatakan bahwa modal budaya merupakan aset yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Di samping itu, konsep modal budaya yang diajukan oleh Bourdieu mencakup tiga aspek utama, yaitu terwujud, terobjekkan, dan terlembagakan. Menurut Bourdieu dalam (Mohulaingo, R, 2025), modal budaya dibagi menjadi tiga macam yaitu modal budaya yang terinternalisasi (*embodied*), modal budaya yang terwujud (*objectified*), modal budaya yang terinstitusi (*institutionalized*).

Jenis pertama adalah modal budaya yang telah terinternalisasi dalam diri individu, yang mencakup selera budaya, tradisi, serta norma-norma yang melekat dan tidak dapat dipisahkan dari pemiliknya. Saat seseorang meninggal, ia tidak dapat menyerahkannya modal yang telah menyatu dengan dirinya kepada orang lain. Dalam penelitian ini, embodied cultural capital terlihat pada guru-guru kreatif yang mampu mengelola kelas secara inovatif, seperti penggunaan video pembelajaran, permainan peran, dan proyek kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki modal budaya yang sudah terinternalisasi berupa kemampuan pedagogis, kreativitas dan strategi pengajaran.

Jenis kedua adalah modal budaya yang muncul dalam bentuk fisik. Benda-benda ini adalah representasi nyata dari modal yang menginternalisasi dan menjadi perwujudan dari teori-teori yang dimiliki oleh individu. Contohnya siswa membuat program coding di laboratorium komputer dan melakukan praktik eksperimen di laboratorium IPA. Buku, karya seni, dan fasilitas teknologi

menjadi modal yang dapat diakses dan digunakan oleh siswa dalam proses belajar.

Jenis modal budaya yang ketiga ini "*Institutionalized*" berkaitan dengan lembaga yang memberikan modal budaya kepada individu melalui berbagai bentuk kelayakan akademis. Ide ini memiliki peranan yang krusial dalam kehidupan masyarakat saat ini, karena modal budaya memungkinkan seseorang untuk diukur posisinya baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Dalam penelitian bentuk ini terlihat dari peran sekolah sebagai institusi pendidikan yang mampu memfasilitasi pembelajaran, menyediakan ruang-ruang khusus dan menjaga agar proses belajar sesuai aturan. Siswa yang mengikuti kegiatan OSIS, Pramuka, dan proyek kolaboratif lainnya memperoleh pengalaman yang kemudian diakui oleh sekolah melalui nilai, sertifikat, atau penilaian lainnya. Moda ini memungkinkan pengukuran kualitatif dan kuantitatif terhadap kemampuan dan prestasi individu, serta akses terhadap kesempatan pendidikan selanjutnya.

Modal budaya juga berperan penting dalam pembentukan habitus melalui konteks kreativitas guru dan fasilitas sekolah. Habitus, menurut Bourdieu, merupakan sekumpulan kecenderungan yang didapatkan individu dari pengalaman kehidupan dan sosial mereka (Robin, P dan Cindy, 2024). Di banyak lembaga, mutu fasilitas dan metode praktik kreatif yang diterapkan oleh guru bukan hanya sekedar alat atau teknik dalam mengajar, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai pendidikan dan budaya yang dihormati.

Siswa yang terbiasa berada dalam lingkungan dengan fasilitas yang memadai dan pengawasan dari guru yang inovatif sering kali dianggap lebih teratur, mempunyai semangat belajar yang tinggi, dan mampu mengatur diri mereka sendiri dengan baik, sedangkan siswa yang kurang mendapatkan dukungan dari fasilitas dan pengajaran guru bisa mengalami kesulitan dalam membangun kebiasaan dan keterampilan yang diharapkan.

Habitus ini yang telah melekat dalam diri individu, berpengaruh terhadap cara berpikir, bertindak, dan merasakan. Dalam konteks pendidikan, habitus bisa melibatkan cara peserta didik menghadapi regulasi sekolah, norma yang ada, serta cara mereka berinteraksi dengan teman-teman sekelas dan guru.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

1. Kreativitas pengajaran guru meningkatkan keterlibatan siswa. Metode pengajaran yang kreatif mendorong partisipasi aktif, dialog reflektif, dan kerja sama di kalangan siswa, sementara metode tradisional menunjukkan keterlibatan yang lebih rendah.
2. Pemanfaatan sarana prasarana sekolah memperkuat pengembangan karakter dan keterampilan. Optimalisasi sarana seperti perpustakaan, laboratorium IPA, laboratorium komputer, dan ruang kreatif mendukung pembentukan kedisiplinan, tanggung jawab, kerjasama, dan berpikir kritis melalui pembelajaran dan kegiatan organisasi.
3. Pengalaman belajar sebagai pengayaan modal budaya. Interaksi dengan guru inovatif dan pemanfaatan fasilitas sekolah membantu siswa memahami nilai, symbol, dan praktik budaya, sehingga modal budaya berkembang secara dinamis melalui lingkungan sosial dan pendidikan.

### B. Saran

1. Bagi guru, disarankan untuk meningkatkan penggunaan strategi pengajaran kreatif dan memaksimalkan pemanfaatan ruang sekolah, seperti laboratorium, perpustakaan, ruang seni dan lainnya sebagai sarana untuk mengembangkan modal budaya peserta didik secara lebih efektif.
2. Bagi sekolah, perlu memperkuat program pelatihan guru yang berfokus pada inovasi pembelajaran, literasi digital dan pemanfaatan fasilitas belajar guna memastikan kualitas pengajaran yang merata di semua mata Pelajaran
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan melakukan studi lanjutan menggunakan pendekatan etnografi jangka Panjang untuk mengeksplorasi secara mendalam dinamika pengembangan modal budaya sekolah, termasuk interaksi guru-siswa dan penggunaan ruang sekolah, serta dapat dikombinasikan dengan pendekata kuantitatif untuk memperkaya kontribusi pada ilmu pendidikan dan studi budaya sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Azzahra, S. (2024). Optimalisasi Sarana dan Prasarana dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa. *Al-Faizi: Jurnal Hukum, Politik Dan Bisnis*, 2(2), 152–165.
- Dalimunthe, J. dan S. (2023). Kreativitas Guru Dalam Mengatasi Kekurangan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Fikih. *Journal of Education Research*, 4(3), 1231–1240.
- Fitriyani, D. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1).
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM: dari Behavioristik sampai Konstruktivistik: Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching and Learning)* (S. Amri (ed.)). Prestasi Pustaka. [http://opac.library.um.ac.id/index.php/index.php?p=show\\_detail&id=42920&keywords=](http://opac.library.um.ac.id/index.php/index.php?p=show_detail&id=42920&keywords=)
- Khairina, D. (2022). Kreativitas Guru PAI Dalam Menciptakan Situasi Belajar Efektif Pada Kelas VII di SMPN 1 Kecamatan Suliki. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(4), 63–73.
- Mahendra, A., Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Sirodj, R. A., & Afandi, M. W. (2024). *Metode Etnografi Dalam Penelitian Kualitatif*. 10(September), 159–170.
- Mohulaingo, R. D. (2025). No Title. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3).
- Nasution, A. Z. I. D. (2025). Budaya Sekolah dalam Penguatan Karakter Disiplin Siswa: Kajian Sistematis tentang Pendekatan dan Implementasinya di Sekolah. *EDUNOVA: Journal of Education and Innovation Advancement*, 1(1).
- Nordian, A. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa melalui Metode Pengajaran yang Inovatif dan Inspiratif. *Universal Explorations in Research*, 1(1).
- Patonah, R. (2016). Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar Siswa (Survey Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Swasta di Kota Banjar). *Jurnal Ilmiah EDUKAS*, 4(3).
- Robin, P dan Cindy, M. (2024). Habitus, Arena,

- dan Modal dalam Feminist Mobile Dating App Bumble: Analisis dengan Perspektif Pierre Bourdieu dan Implikasinya terhadap Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Citizenship Virtues*, 4(2).
- Rohiyatun, B. (2019). Standar Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Administrasi Pendidikan*, 7(1).
- Sabariah, D. (2024). Budaya Sekolah Dalam Mendorong Pembinaan Guru. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(1), 55–66.
- Siregar, D. A dan Alfin, S. (2025). Dinamika Peran Guru Dalam Menopang Proses Pembelajaran Siswa di Tengah Keterbatasan Sarana Prasarana di SDN 054935 Paluh Mardan, Desa Pematang Cengal, Kecamatan Tanjung Pura. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 2(1).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta CV.
- Sukadari. (2020). Peranan Budaya dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal EXPONENTIAL (Education for Exceptional Children) - Jurnal Pendidikan Luar Biasa* -, 1(1).
- Suranto, D. I, D. (2022). Pentingnya Manajemen Sarana dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(2).
- Tuwa, P. H dan Nahiyah, J. F. (2018). Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru, Pola Asuh Orang Tua, dan Iklim Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 67–78.
- Ulya, N. R. D. (2025). Peran Sarana dan Prasarana dalam Mewujudkan Lingkungan Belajar yang Efektif. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 24.
- Walidaini, B. (2020). Modal Budaya dalam Pemetaan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 25(1).