

ANALISIS DAMPAK RENCANA KEBUDAYAAN BERBASIS BUDAYA KREATIF TERHADAP STANDAR SD NEGERI PECARIKAN

Ahsina Sabri¹, Ariana Diah², Audri Aulia³, Fitri⁴, Tegar Pambudi⁵, Kartika Chrysti⁶

PGSD Kebumen FKIP Universitas Sebelas Maret, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}
Email: ahsinasabri@student.uns.ac.id¹, arianadiah@student.uns.ac.id²,
audriauliajustisia@student.uns.ac.id³, fitri@student.uns.ac.id⁴,
tegarpambudi@student.uns.ac.id⁵, kartika@fkip.uns.ac.id⁶

ABSTRAK

Artikel ini mengkaji tentang Analisis Pengaruh Program Taman Kreatif Berbasis Budaya Nusantara Dalam Peningkatan Kreativitas Siswa SD Negeri Pecarikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh program taman kreatif berbasis budaya nusantara dalam peningkatan kreativitas siswa SD Negeri Pecarikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian yakni SD Negeri Pecarikan yang merupakan salah satu SD negeri di Kabupaten Kebumen. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis dengan menggunakan analisis data model Miles and Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program taman kreatif berbasis budaya nusantara mampu meningkatkan kreativitas seni siswa SD Negeri Pecarikan.

Kata kunci: Kreativitas, Seni, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The impact of the Nusantara Cultural-Based Creative Park Program on the enhancement of State Pecarikan SD students' creativity is examined in this paper. The purpose of the study is to evaluate how Nusantara culture-based creative park initiatives affect students at SD State Pecarikan in terms of their ability to be more creative. With SD State Pecarikan—one of the state SDs in Kebumen district—as the research subject, a quantitative descriptive approach was employed in this study. Open questionnaires forms were used in this study's data collecting, and the Miles and Huberman model—which includes data gathering, data reduction, data presentation, and conclusion/verification—was used in the study's data analysis. The study's findings indicate that SD State Pecarikan students' artistic creativity can be improved by the program of creative parks based on Nusantara culture.

Keywords: Creativity, Art, Elementary School



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 memasuki era transformasi yang menuntut adopsi pendekatan holistik untuk mendukung perkembangan peserta didik (Azwar et al., 2023). Perkembangan kreativitas pada peserta didik sekolah dasar memegang peranan sentral dalam konteks pendidikan abad ke-21. Pendidikan masa kini tidak hanya diarahkan pada pendidikan pengetahuan semata, tetapi juga pada penanaman nilai, karakter, dan kemampuan kreatif yang dapat membekali peserta didik menghadapi tantangan kompleks abad ke-21 (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016). Oleh karena itu, perbandingan antara perkembangan kreativitas peserta didik dengan kebutuhan kehidupan abad ke-21 menjadi esensial (Hasanah, 2023).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Global Creativity Index (GCI) tahun 2015 didapati bahwa nilai kreativitas masyarakat Indonesia berada di peringkat 115 dari 139 negara (Prasasti, 2018). Peringkat tersebut tentu terbelah rendah bahkan Indonesia masih tertinggal jauh dari

negara tetangganya Malaysia, yang menduduki peringkat ke-63. Kreativitas adalah hal penting untuk dikembangkan karena dengan kreativitas kita dapat meningkatkan prestasi akademik (Melinda, Ramadhan, & Elfarisna, 2022). Bahkan pada abad ke-21 ini, kreativitas masuk ke dalam keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh setiap individu guna mempersiapkan diri bersaing di era society 5.0. Keterampilan abad 21 ini meliputi 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaborative, Creativity*) (Partono, Wardhani, Setyowati, Tsalitsa, & Putri, 2021).

Kemampuan berpikir kreatif terdiri dari 4 indikator, yaitu lancar (*fluency*) adalah kemampuan kelancaran dalam menyelesaikan masalah yang ditunjukkan dengan memikirkan lebih dari satu jawaban, serta memberikan banyak jawaban. Luwes (*flexibility*) adalah menghasilkan jawaban yang beragam atau bervariasi, serta dapat melihat masalah dengan sudut pandang yang berbeda. Orisinal (*originality*) adalah kemampuan untuk menghasilkan ide baru, unik dan tidak biasa sehingga jawaban lain dari yang sudah biasanya. Elaborasi (*elaboration*) adalah kemampuan menjelaskan secara terperinci, runtut, dan berhubungan terhadap prosedur matematis, jawaban, atau situasi matematis tertentu sehingga dapat menambah atau mencari detail-detail suatu objek atau gagasan menjadi lebih menarik (Islami, Putri, & Nurdwiandari, 2018).

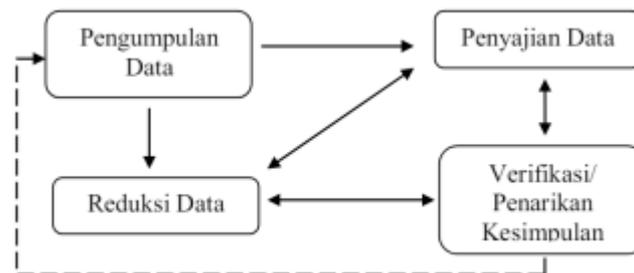
Setiap anak mempunyai potensi atau bakat atau kemampuan yang dibawa sejak lahir. Setiap anak memiliki bakat tersendiri yang unik. Bakat tersebut akan semakin terasah jika ia dibimbing dan diberi arahan. Agar kemampuan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal diperlukan kegiatan yang menarik minat untuk melakukannya (Marlina & Mayar, 2020). Dimana peserta didik merupakan pewaris budaya yang kreatif (Kemdikbud, 2020). Usia anak yang berada di bangku sekolah dasar merupakan usia yang memiliki tingkat berekspresi kreatif tinggi. Anak-anak melakukan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan seni. Anak mampu mengungkapkan perasaannya yang masih polos untuk berekspresi secara wajar dan spontan. Berekspresi seni secara kreatif pada anak dimanfaatkan untuk membina dan mengembangkan kreativitas anak pada usia dini.

Seni sebagai tujuan utama umumnya diselenggarakan di sekolah-sekolah seni atau di sanggar. Untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak agar tumbuh optimal, pendidikan seni memegang peranan yang sangat penting yaitu sebagai sarana yang dapat memfasilitasi anak dalam mengekspresikan pikiran dan jiwa mereka (Purhanudin, 2019). Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas seni anak adalah program taman kreatif berbasis budaya nusantara. Taman kreatif memberikan wadah pengembangan kreativitas seni yang sesuai dengan minat dan bakat anak serta diselingi penanaman nilai-nilai karakter luhur dan bisa dijalankan di berbagai tempat secara fleksibel (Ulum, 2022). Taman kreatif dilaksanakan dengan berbasis nusantara, yang artinya Kehadiran taman kreatif diharapkan dapat meningkatkan kreativitas seni anak dengan berbasis pada budaya nusantara, sehingga pengembangan kreativitas anak disertai dengan penanaman nilai-nilai karakter luhur dan pelestarian budaya bangsa (Digdoyo, 2019).

Ada pun penelitian yang serupa dilakukan oleh (Adriyanto, 2023), dalam penelitiannya yang berjudul "Evaluasi Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Takraw Disekolah Dasar Se-Kabupaten Purworejo". Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai program latihan bola futsal, berdasarkan teori dan pedoman latihan bola futsal yang dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi sehingga dapat menyempurnakan program latihan yang sudah ada. Hasil penelitian menunjukkan adanya temuan kesenjangan terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan antara lain, Kepala sekolah hendaknya menugaskan wakasek bidang kesiswaan untuk menyusun rencana kegiatan program ekstrakurikuler, memberikan arahan teknis terkait program ekstrakurikuler, membuat SK pembina, mengadakan sosialisasi untuk semua unsur-unsur yang terlibat, dan mengalokasikan dana tetap program ekstrakurikuler khususnya untuk sarana dan prasarana serta perlombaan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif dengan data yang sudah ada. Data tersebut diperoleh saat mahasiswa melaksanakan kegiatan pengembangan di luar kampus yaitu PKM PM di Desa Pecarikan. Subjek dalam penelitian ini adalah SD Negeri Pecarikan yang beralamat di Desa Pecarikan, Kecamatan Prembun, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Jumlah siswa di SD Negeri Pecarikan yang mengikuti program taman kreatif berbasis budaya nusantara ada 65 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis data model Miles and Huberman yang terdiri atas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.



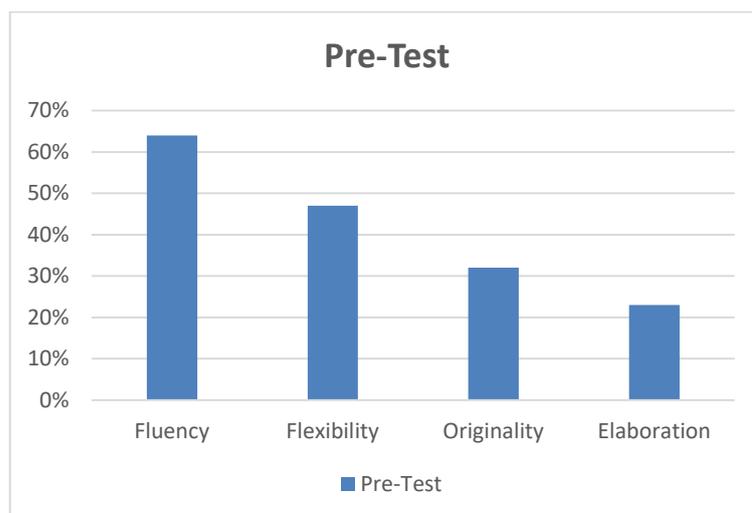
Gambar 1. Bagan Analisis Data Model Miles and Huberman

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar soal berupa *pretest*, *midtest*, dan *posttest*. Reduksi Data, pada tahap ini penyaringan data yang diperoleh disesuaikan dengan judul yang digunakan. Penyajian Data, data disajikan dalam bentuk uraian singkat dan ditarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan/verifikasi, pada tahap ini dari seluruh data yang diperoleh kemudian disimpulkan serta didukung dengan bukti yang kuat.

Indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Kelancaran (*Fluency*), Kelenturan (*Flexibility*), Keaslian (*Originality*) dan Elaborasi (*Elaboration*). Tes kemampuan berpikir kreatif siswa terdiri dari delapan soal dimana dua soal mewakili satu indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir runtut (*elaboration*) dengan skor maksimal 2 untuk pertanyaan 1, 3, 5, dan 7 serta skor maksimal 12 untuk pertanyaan 2, 4, 6, dan 8.

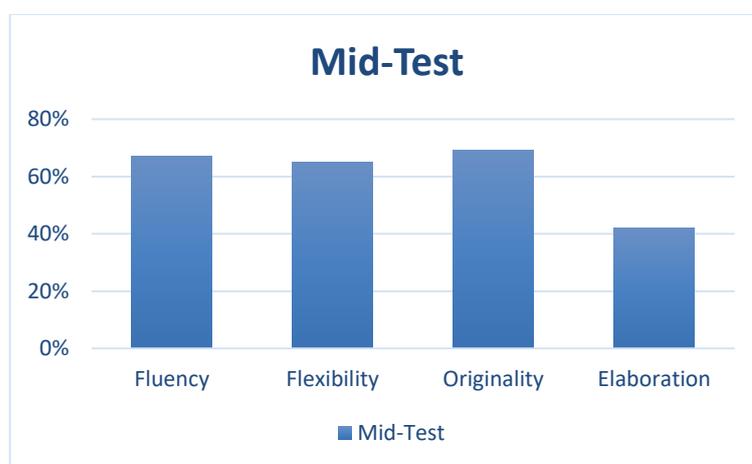
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan kelas kreatif yang dilaksanakan Taman Kreatif Lampu Budaya memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak-anak Desa Pecarikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil kreativitas anak-anak yang diukur menggunakan indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration (Wardana & Nurfuadi, 2023). Indikator tersebut diukur menggunakan lembar soal pada pretest, mid test, dan posttest. Masing-masing indikator mengalami peningkatan pada setiap tahapnya. Berdasarkan hasil pengisian pada lembar soal pretest, midtest, dan posttest oleh anak-anak Desa Pecarikan yang berjumlah 65 anak, didapati hasil sebagai berikut:



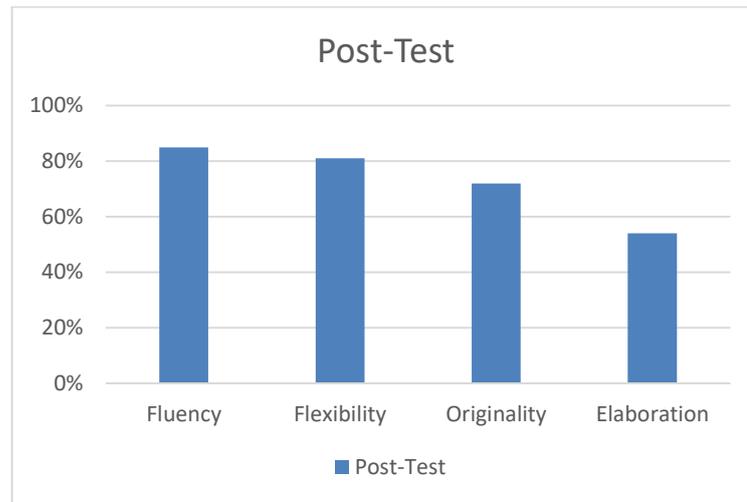
Gambar 2. Hasil Pretest

Pada gambar 2. Data Hasil Pretest dengan 4 indikator kreativitas menurut Gilford yakni Fluency, Flexibility, Originality, dan Elaboraton. Pada indikator Fluency menunjukkan angka sebesar 64% yang masuk dalam kategori baik, indikator Flexibility sebesar 47% yang masuk dalam kategori cukup baik . Pada indikator Originality, menunjukkan angka sebesar 32% yang masuk dalam kategori kurang baik. Dan yang terakhir indikator Elaboration menunjukkan angka sebesar 23% yang masuk dalam kategori kurang baik.



Gambar 3. Data Hasil Mid-Test

Berdasarkan gambar 3. Data Hasil Mid-test dapat dilihat tingkat kreativitas anak-anak Desa Pecarikan mengalami peningkatan dari data hasil pretest. Pada indikator Fluency menunjukkan angka sebesar 67%, naik sebanyak 3% dari hasil pretest. Pada indikator Flexibility menunjukkan angka sebesar 65%, angka ini naik sebesar 18% dari hasil pretest. Pada indikator Originality naik sebanyak 69%, hasil ini naik 17% dibandingkan dengan penilaian pada Pretest. Kemudian pada indikator Elaboration naik sebesar 42% dengan selisih sebesar 19% dari data hasil pre-test.



Gambar 4. Data Hasil Post-Test

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh data hasil posttest anak-anak Desa Pecarikan menunjukkan angka 85% pada indikator Fluency, 83% pada indikator Flexibility, 72% pada indikator Originality, dan 54% pada indikator Elaboration. Pada indikator Fluency memiliki selisih sebesar 18% dari data hasil mid-test dan naik sebesar 21% dari data hasil pretest. Pada indikator Flexibility memiliki selisih sebesar 18% dari data hasil mid-test dan selisih 36% dari data hasil pre-test. Kemudian pada indikator Originality memiliki selisih sebesar 3% dari data hasil mid-test dan selisih 20% dari data hasil pre-test. Dan pada indikator Elaboration memiliki selisih sebanyak 12% dari data hasil mid-test dan selisih sebanyak 31% dari data hasil pre-test.

No	Indikator Kreativitas	Banyak Soal	Presentase Nilai Pretest	Presentase Nilai Posttest	Presentase Peningkatan
1.	Fluency (berpikir lancar)	2	64%	85%	21%
2.	Flexibility (berpikir luwes)	2	47%	81%	34%
3.	Originality (berpikir kebaruan)	2	32%	72%	40%
4.	Elaboration (elaborasi)	2	23%	54%	31%

Tabel 1. Data Posttest dan Pretest Sebelum Kegiatan Taman Kreatif dan Sesudah Kegiatan Taman Kreatif

Berdasarkan Tabel 1. Data Posttest dan Pretest Sebelum Kegiatan Taman Kreatif dan Sesudah Kegiatan Taman Kreatif didapatkan hasil presentase dari data hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan perbedaan sebelum adanya Taman Kreatif dan sesudah adanya Taman Kreatif. Data ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas anak-anak Desa Pecarikan pada tiap indikator. Pada indikator Fluency yang semula 64% (Baik) meningkat menjadi 85% (Sangat Baik) dengan kenaikan sebanyak 21%. Ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir lancar pada anak-anak Desa Pecarikan mengalami peningkatan setelah

mengikuti kegiatan Taman Kreatif. Kemudian pada indikator Flexibility data pre-test yakni 47% (CUKUP BAIK) kemudian meningkat menjadi 81% (SANGAT BAIK) dengan kenaikan sebanyak 34%. Ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir luwes anak-anak Desa Pecarikan mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan yang dilaksanakan Taman Kreatif. Pada indikator Originalitas, presentase pre-test yang semula hanya 32% (KURANG BAIK) meningkat pada saat post-test yakni menjadi 72% (BAIK), ini merupakan indikator dengan presentase kenaikan tertinggi mencapai 40% dari indikator lain. Yang artinya, setelah mengikuti rangkaian kegiatan yang dilaksanakan Taman Kreatif anak-anak Desa Pecarikan yang semula kurang mampu dalam berpikir kebaruan (Originality) menjadi cakap dalam berpikir kebaruan. Dan pada indikator Elaborasi, semula data pre-test menunjukkan angka 23% (Kurang Baik), kemudian pada post-test mengalami peningkatan sebanyak 31% menjadi 54% (Kurang Baik). Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan kemampuan elaborasi anak-anak Desa Pecarikan setelah mengikuti serangkaian kegiatan yang dilaksanakan Taman Kreatif.

Untuk mendapatkan data hasil angket pre-test, anak-anak diminta untuk mengisi lembar angket pada awal pertemuan untuk mengukur tingkat kreativitas mereka. Kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket mid-test pada pertemuan 7, dan post-test pada pertemuan 14. Hasilnya membuktikan bahwa sebelum adanya Taman Kreatif, anak-anak Desa Pecarikan kurang cakap dalam mengembangkan keaktivitasnya dan mengoptimalkan kemampuannya dalam rangka meningkatkan kemampuan diri. Anak-anak Desa Pecarikan cukup kreatif hanya saja tidak ada wadah pengembangan yang memadai untuk mengembangkan kreativitasnya sehingga kreativitas mereka tidak berkembang dan meningkat. Dengan adanya kelas kreatif, bale budaya dan gelar karya ini anak diajak melakukan berbagai kegiatan yang mampu mengasak kreativitasnya (Bariah, 2022). Kelas yang terdapat di dalam Taman Kreatif meliputi kelas musik, kelas drama, dan kelas seni ini mampu meningkatkan kreativitas anak-anak Desa Pecarikan melalui kegiatan-kegiatan yang aktif dan kreatif. Kegiatan-kegiatan dalam Taman Kreatif dilakukan dengan cara berpikir dan menciptakan suatu produk, kreativitas anak dibuka seluas-luasnya. Dari kegiatan tersebut presentase pada tiap indikator kreativitas pun semakin meningkat. Selain itu, disela-sela kegiatannya, Taman Kreatif juga mengadakan bale budaya yang di dalamnya mampu menanamkan nilai-nilai budaya Indonesia. anak-anak diajak untuk bermain permainan tradisional seperti cublak-cublak suweng, congklak, ular naga panjang, dan lain sebagainya. Adanya Taman Kreatif mampu meminimalisir kecanduan gadget pada anak. Anak akan disibukkan dengan kegiatan-kegiatan yang menarik dan menyenangkan (Rahmalah, Astuti, Pramesetyaningrum, & Susan, 2019).

KESIMPULAN

Taman Kreatif Berbasis Budaya Nusantara adalah program komprehensif yang bertujuan untuk mengatasi rendahnya tingkat kreativitas anak-anak di Desa Pecarikan, Kabupaten Kebumen. Program ini terdiri dari tiga kegiatan utama, yaitu kelas kreatif, bale budaya, dan gelar karya, yang menyediakan ruang kreatif bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui potensi budaya lokal. Program ini juga memiliki struktur kepengurusan, laporan perkembangan, akun media sosial, dan buku panduan untuk implementasi di masa mendatang. Program ini bertujuan untuk memperluas targetnya tidak hanya di Desa Pecarikan, tetapi juga ke daerah-daerah lain di Kabupaten Kebumen yang memiliki akses terbatas terhadap pendidikan dan program pengembangan kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, Nicolaus Reza. (2023). Evaluasi Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Takraw Di Sekolah Dasar Se-Kabupaten Purworejo.
- Azwar, Idham, Inayah, Shorihatul, Nurlela, Lela, Kania, Nia, Kusumaningrum, Betty,

- Prasetyaningrum, Dian Islami, Kau, Mulhimah Sidqiyah, Lestari, Indah, & Permana, Rahayu. (2023). Pendidikan di Era Digital.
- Bariah, Bariah. (2022). Analisis implementasi kebijakan pendidikan sabtu budaya di MI NW Tanak Beak Narmada Tahun 2022. UIN Mataram.
- Digdoyo, Eko. (2019). Rumah Puspo Budaya Nusantara Sebagai Pusat Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Tari Nusantara. *Integralistik*, 30(1).
- Hasanah, H. (2023). Perkembangan kreativitas peserta didik: tinjauan literatur dalam konteks kehidupan abad ke-21. *Pionir. Jurnal Pendidikan*, 12(3), 143–154.
- Islami, Fahmi Nur, Putri, Gita Dwi, & Nurdwiandari, Putri. (2018). Kemampuan fluency, flexibility, orginality, dan self confidence siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 249–258.
- Kemdikbud. Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. , (2020).
- Marlina, Lenni, & Mayar, Farida. (2020). Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1018–1025.
- Melinda, Siti Ananda Putri, Ramadhan, Muhammad Faqih Syahrul, & Elfarisna, Elfarisna. (2022). Taman Kreativitas untuk Pengembangan Kreativitas Anak di Desa Curug Wetan. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Partono, Partono, Wardhani, Hesti Nila, Setyowati, Nuri Indah, Tsalitsa, Annuriana, & Putri, Siti Nurrahayu. (2021). Strategi meningkatkan kompetensi 4C (critical thinking, creativity, communication, & collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52.
- Prasasti, Nyuhani. (2018). Efektivitas permainan tradisional lempungan terhadap kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Blitar. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Purhanudin, M. S. Viktor. (2019). Pendidikan Seni dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 6(2), 12–23.
- Rahmalah, Prajnidita Zaeny, Astuti, Puji, Pramessetyaningrum, Larasati, & Susan, Susan. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 1, 302–310.
- Ulum, Muhammad Bahrul. (2022). Model Pendidikan Karakter Soft Skill Melalui Kaligrafi Di MTs Daarusy Syifa Ploso Jati Kudus. Iain Kudus.
- Wardana, Ali, & Nurfuadi, Nurfuadi. (2023). Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Metode Bermain Peran di SD Alam Perwira Purbalingga. *Journal on Education*, 6(1), 1614–1627.
- Wijaya, Etistika Yuni, Sudjimat, Dwi Agus, & Nyoto, Amat. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(26), 263–278.