

PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SD NEGERI SUMBERARUM MELALUI STIMULUS CERITA RAKYAT "SANGKURIANG" PADA PEMBELAJARAN TARI

© Amalia Muchtar, Tati Narawati, Agus Sudirman

* Program Studi Pendidikan Seni Tari, Universitas Pendidikan Indonesia,
Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, 40154, Indonesia
amaliamchtr16@upi.edu, tnarawati@upi.edu, agus.sudirman@upi.edu

Abstrak

Pada abad 21 ini, teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesat. Kondisi ini mengharuskan bahwa untuk mengikuti setiap perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, sebagai individu harus memiliki kreativitas yang tinggi. Setiap individu memiliki kemampuan kreativitasnya masing-masing, namun harus terus dikembangkan agar kemampuan kreativitas tersebut dapat menghasilkan dan mengembangkan berbagai ide baru. Pengembangan kreativitas dapat diasah sejak masa persekolahan, agar setiap peserta didik yang akan menjadi generasi selanjutnya memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi. Sehingga, studi ini secara khusus membahas tentang rancangan, proses, dan hasil akhir dari pembelajaran tari dengan stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" guna mengembangkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Sumberarum, dengan tujuan stimulus yang diberikan mempengaruhi perkembangan kemampuan kreativitas setiap peserta didik. Cerita rakyat "Sangkuriang" sebagai stimulus yang diberikan kepada peserta didik selama pembelajaran tari berlangsung. Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-test post-test one group design*. Populasi dari penelitian ini sebanyak 27 peserta, pengambilan sampel menggunakan metode *total sampling*. Berdasarkan hasil analisis data, hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas yang signifikan pada peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ pada uji hipotesis *t-test paired samples correlation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" mempengaruhi perkembangan kreativitas peserta didik. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran Tari, Stimulus, Cerita Rakyat, Kreativitas.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang terjadi membuat dunia seakan lebih dekat. Berbagai pertukaran informasi, budaya, dan materi dilakukan dengan sangat cepat sebagai bentuk terdorongnya kemajuan teknologi yang ada pada abad 21 ini (Badaruddin, 2023). Perkembangan yang terjadi di abad 21 ini sangatlah berpengaruh pada

seluruh aspek, salah satunya pendidikan (Badaruddin et al., 2024). Pendidikan pada abad 21 ini menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal informasi, tetapi juga untuk mampu menganalisis, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan perubahan. Seperti yang

dijelaskan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi konsep pembelajaran abad 21 yang menekankan pada 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication*). Universitas Toronto membuat sebuah alat ukur Global Creativity Index (GCI) yang berguna untuk menilai tingkat pertumbuhan ekonomi, pemerataan ekonomi, serta kemakmuran suatu negara. Alat ukur GCI ini didasarkan pada tiga tonggak utama, yaitu Talenta (*talent*); Teknologi (*technology*); dan Toleransi (*tolerance*). Semakin tinggi nilai CGI suatu negara, maka semakin kompetitif dan sejahtera pula kondisi ekonomi yang ada pada negara tersebut. Secara keseluruhan konsep 3T menciptakan ekosistem yang mendukung kreativitas dan inovasi. Berdasarkan Buletin Statistik dan Indeks ASEAN 2023 bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-8 dari 10 negara ASEAN, dengan nilai 0,202 GCI (Global Creativity Index). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas Indonesia masih rendah sehingga masih perlu untuk dikembangkan.

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang dapat mengembangkan kemampuan sosial manusia dalam bersaing di dunia kerja abad 21 (Fitri Kuriniati, 2023). Tak hanya itu, kreativitas juga menjadi salah satu hal yang esensial pada abad globalisasi ini (Muhali, 2019, hlm. 30). Salah satu indikator yang menunjukkan sumber manusia tersebut berkualitas adalah memiliki kreativitas yang tinggi (Mardhiyah dkk, 2021, hlm. 33). Kreativitas yang tinggi tidak datang begitu saja, namun perlu dipersiapkan dengan matang sejak usia dini (Masdudi, 2016, hlm. 2). Maka dari itu, pendidikan merupakan salah satu media yang paling berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.

Terdapat banyak penelitian sebelumnya mengenai peningkatan kreativitas melalui

pembelajaran seni tari. Diantaranya, jurnal yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Tari Melalui Tari Kelinci di Sekolah Dasar”, penelitian ini dilakukan oleh Agata Alvi Dwi Tantri dan Endang Wahyuni pada tahun 2022 dan jurnal yang berjudul “Pendekatan Tari Kreatif dalam Meningkatkan Kreativitas Gerak pada Muatan Pembelajaran Tari untuk Siswa Kelas IV SDIT Baiturrahim Jambi”, penelitian ini dilakukan oleh Dea Vandera, Bunga Ayu Wulandari, dan Brifty Yusuf Afanda pada tahun 2023. Pada setiap rekomendasi dari hasil penelitian sebelumnya menyebutkan untuk mengembangkan berbagai metode pembelajaran guna diterapkan. Melalui pembelajaran seni tari, peserta didik dapat mengeksplorasi potensi kreatifnya secara optimal.

Tari pendidikan merupakan pilar utama dalam pendidikan seni yang holistik. Menurut Masunah (2012, hlm. 264) bahwa istilah dari Tari Pendidikan dikenalkan di Indonesia pada tahun 1984 oleh seorang dosen tari dari Institut Kesenian Jakarta (IKJ), Yulianti Parani. Menurut Yulianti (dalam Masunah dan Narawati, 2012, hlm. 264) istilah Tari Pendidikan itu sendiri merupakan terjemahan dari bahasa Inggris, yaitu *educational dance*. Tari pendidikan merupakan sebuah pandangan yang dilihat dari sudut pandang edukatif terkait dengan seni tari, pandangan ini berkaitan dengan metode pengajaran yang akan digunakan untuk mengembangkan potensi diri melalui gerakan. Masunah (2012, hlm. 264) mengungkapkan bahwa tari pendidikan adalah *education through dance*, dengan maksud bahwa keterampilan menari bukanlah fokus utama dalam pembelajaran ini, melainkan menekankan pada proses kreativitas dan merasakan pengalaman estetik melalui kegiatan berolah tari. Melalui tari

inilah anak dapat mengembangkan sikap, pola pikir, kreativitas, imajinasi, serta motoriknya sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 22 Maret 2024, terdapat permasalahan yang ditemukan pada kelas IV SD Negeri Sumberarum, diantaranya siswa menunjukkan kurangnya rasa inisiatif dalam mengikuti pembelajaran seni tari, peserta didik laki-laki merasa pembelajaran seni tari hanya diperuntukkan peserta didik perempuan, sedangkan peserta didik perempuan belum memiliki keberanian untuk bergerak; peserta didik menunjukkan belum mampu untuk berpikir kritis terkait dengan ide yang dimilikinya untuk dituangkan dalam sebuah gerakan tari; peserta didik menunjukkan kurangnya rasa menghargai dalam mengapresiasi ide yang dikemukakan oleh peserta didik lainnya; peserta didik belum memahami konsep sebuah tari serta belum dapat memperagakan dengan semangat. Hal ini menunjukkan bahwa potensi berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri Sumberarum belum terasah dengan baik, sehingga peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Negeri Sumberarum melalui Stimulus Cerita Rakyat "Sangkuriang" pada Pembelajaran Tari".

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan yang ada, dengan cara mengembangkan model pembelajaran tari yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Sumberarum. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pembelajaran tari menggunakan stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" terhadap kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Sumberarum. Penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi sebagai bahan

rujukan bagi literatur serta wawasan bagi penelitian selanjutnya.

METODE

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. Desain penelitian pre-eksperimen belum mampu memberikan kontrol yang ketat terhadap semua variabel yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian. Adanya variabel-variabel luar yang tidak terkendali ini membuat sulit untuk secara pasti menyimpulkan bahwa perubahan pada variabel dependen disebabkan oleh manipulasi variabel bebas (Arikunto, 2010, hlm. 124).

Penelitian ini mengadopsi desain penelitian *one group pre test-post test*, desain penelitian *one group pre-test post-test* hanya melibatkan satu kelompok peserta yang diberikan perlakuan. Tidak adanya kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan membuat sulit untuk memastikan apakah perubahan yang terjadi pada kelompok tersebut benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan atau faktor lain. Desain penelitian ini melibatkan dua tahap pengukuran. Pertama, dilakukan pengambilan nilai awal (*pre-test*) untuk mendapatkan data *baseline*. Setelah diberikan perlakuan, dilakukan pengambilan nilai akhir (*post-test*) untuk melihat perubahan yang terjadi sebagai akibat dari perlakuan tersebut. Perbedaan antara skor *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan.

Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini dapat melibatkan berbagai pihak yang memiliki relevansi dengan topik penelitian tersebut, antara lain: Siswa Kelas IV SD Negeri Sumberarum; dan Pengajar Kelas IV SD Negeri Sumberarum.

Tempat penelitian untuk studi mengenai

"pembelajaran tari menggunakan stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Negeri Sumberarum" tentu akan berlokasi di SD Negeri Sumberarum Kp. Cicariu RT 02 RW 14, Sirnajaya, Kec. Gununghalu, Kab. Bandung Barat Prov. Jawa Barat.

Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 117) menyatakan, bahwa populasi dalam penelitian adalah sekumpulan individu, benda, atau peristiwa yang memiliki ciri-ciri khusus yang ingin diteliti. Ciri-ciri yang dimiliki harus relevan dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Sumberarum tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 27 siswa.

Sampel adalah bagian kecil yang dipilih dari kelompok besar untuk mewakili karakteristik keseluruhan kelompok tersebut. Sampel yang baik harus memiliki karakteristik yang mirip dengan populasi sehingga kesimpulan yang diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih besar (Sugiyono, 2017, hlm. 118). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, di mana seluruh unit analisis dalam populasi disertakan dalam penelitian. Teknik *total sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel dengan mengambil seluruh populasi yang ada. *Total sampling* adalah sebuah metode pengambilan sampel dari total populasi yang ada karena jumlah populasi relatif kecil (Sugiyono, 2017, hlm 134). Oleh karena itu, pada penelitian ini seluruh populasi diambil menjadi sampel dengan jumlah total 27 siswa, dengan pembagian 11 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang sangat penting dalam proses penelitian, karena

digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data mengenai variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian. Data yang terkumpul kemudian diolah untuk menjawab pertanyaan penelitian. Sugiyono (2017, hlm. 305) menyatakan, bahwa instrumen penelitian berfungsi sebagai alat bantu untuk menguantifikasi variabel penelitian. Variabel penelitian ini bisa berupa karakteristik, sifat, atau kondisi yang bervariasi dan ingin dipelajari lebih lanjut.. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes yaitu soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengumpulkan data. Tujuan utama dari *pretest* dan *posttest* adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu program pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan peserta. *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran sebagai titik acuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran untuk mengukur hasil akhir. Tes akan dinilai melalui 5 skala penilaian dengan berpacu pada teori Anne Green Gilbert mengemukakan dalam pembelajaran tari kreatif, yaitu *Understanding* (Pemahaman); *Developing Skills* (Mengembangkan keterampilan); *Creating* (Membuat); *Perceiving* (Memahami); dan *Evaluation* (Pemahaman).

Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara komprehensif. Dimulai dengan analisis asumsi normalitas, dilanjutkan dengan deskripsi data melalui distribusi frekuensi, dan diakhiri dengan pengujian hipotesis asosiatif untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel. Analisis ini akan mengungkap apakah terdapat hubungan sebab-akibat yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan. Penulis menjelaskan pula pendekatan penelitian yang digunakan, desain, partisipasi penelitian, Setting Lokasi Penelitian, teknik

pemilihan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

HASIL PENELITIAN

Rancangan Pembelajaran Tari melalui Stimulus Cerita Rakyat "Sangkuriang"

Pembelajaran dirancang ke dalam 4 pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pada tiap pertemuannya. Pembelajaran dirancang dari pertemuan pertama dengan kegiatan inti melakukan *pre-test* kepada peserta didik. Lalu, dilanjut dengan pertemuan kedua dan ketiga dengan kegiatan ini pemberian *treatment* kepada peserta didik. Selanjutnya, rancangan pembelajaran pertemuan keempat ditutup dengan kegiatan inti melakukan *post-test* sebagai hasil akhir dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan sintaks pembelajaran yang telah diadopsi dari Anne Green Gilbert (1992, hlm 25) yaitu *Understanding* (Pemahaman); *Developing Skills* (Mengembangkan Keterampilan); *Creating* (Menciptakan); *Preceiving* (Memahami); *Evaluation* (Evaluasi).

Pembelajaran dirancang dalam 4 pertemuan dengan mengadaptasi sintaks pembelajaran tari kreatif dari Anne Green Gilbert (1992):
 Pertemuan 1: "*Understanding*" - Pengenalan konsep dan *pre-test*.
 Pertemuan 2: "*Developing Skills*" - Pemberian stimulus cerita rakyat dan pengembangan keterampilan gerak.
 Pertemuan 3: "*Creating and Perceiving*" - Eksplorasi gerak dan apresiasi karya tari.
 Pertemuan 4: "*Evaluation*" - Presentasi hasil dan *post-test*. Rancangan ini memadukan stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" dengan elemen-elemen dasar tari untuk merangsang kreativitas siswa.

Proses Pembelajaran Tari melalui Stimulus Cerita Rakyat "Sangkuriang"

Pada pertemuan pertama, peserta didik diperkenalkan pada pemahaman seni tari dan elemen dasarnya. Terlihat perbedaan respons antara peserta didik perempuan yang antusias dan peserta didik laki-laki yang kurang tertarik. Diskusi mengenai cerita rakyat berlangsung dengan baik, dengan sebagian peserta didik aktif berbagi pengetahuan dan bertanya. Pembagian kelompok dilakukan secara acak untuk mendorong interaksi antar peserta didik. Meskipun ada beberapa peserta didik yang tidak fokus saat diskusi kelompok, presentasi hasil diskusi tetap dilakukan meski masih di depan meja masing-masing kelompok karena peserta didik belum berani tampil di depan kelas.

Pertemuan kedua dimulai dengan ulasan singkat materi sebelumnya yang mendapat respons positif dari peserta didik. Fokus utama adalah membaca dan menganalisis naskah cerita rakyat "Sangkuriang". Meskipun awalnya kurang antusias, inisiatif beberapa peserta didik untuk bercerita membantu meningkatkan minat dan partisipasi dalam analisis kelompok. Presentasi hasil analisis di depan kelas berjalan lebih baik dengan bantuan pertanyaan pemantik. Sesi pemanasan menunjukkan perbedaan antusiasme antara peserta didik perempuan dan laki-laki. Diskusi kelompok untuk menuangkan ide ke dalam gerak tari berlangsung aktif, dengan peserta didik saling mendorong keterlibatan dalam kelompok. Pada pertemuan ketiga, terlihat peningkatan antusiasme peserta didik laki-laki dalam sesi pemanasan, meskipun masih ada yang kurang serius. Apresiasi video karya tari menjadi highlight pertemuan ini, dengan peserta didik menonton dengan seksama dan bersemangat.

Diskusi kelompok setelah menonton video menjadi lebih hidup dan produktif. Sesi

eksplorasi ide gerak tari menunjukkan kreativitas peserta didik, meskipun tidak semua aktif namun suasana tetap kondusif. Latihan kelompok berjalan dengan baik, walaupun masih ada peserta didik laki-laki yang bercanda. Pertemuan terakhir menunjukkan peningkatan inisiatif peserta didik, dimulai dengan pemanasan yang dilakukan secara mandiri dan seksama oleh seluruh peserta. Latihan kelompok berlangsung dengan serius, dengan peserta didik saling membantu dalam kelompoknya. Penampilan hasil kerja kelompok di depan kelas menunjukkan peningkatan kepercayaan diri peserta didik. Apresiasi dan respons antar kelompok berjalan dengan baik, menunjukkan perhatian dan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Sesi evaluasi diakhiri dengan diskusi mengenai kendala-kendala pembelajaran, memberikan kesimpulan akhir dan masukan untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

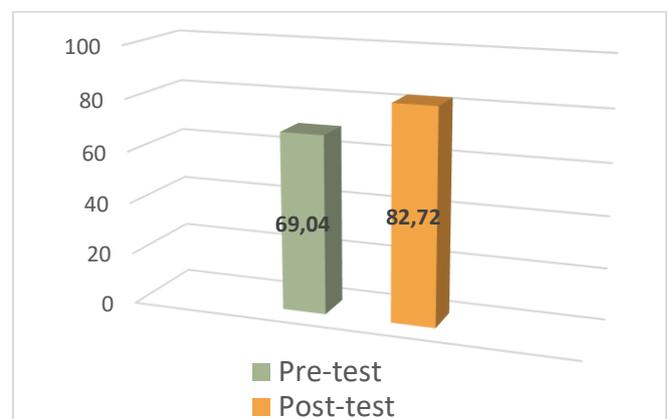
Hasil Pembelajaran Tari melalui Stimulus Cerita Rakyat “Sangkuriang”

Berdasarkan data hasil nilai *pre-test* siswa, nilai rata-rata kreativitas secara keseluruhan siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 69,04 dengan KKM yang ditentukan adalah 71. Siswa belum menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran seni tari, belum berani untuk mengungkapkan ide yang dimilikinya, serta belum berani untuk bergerak. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari sehingga diperlukan untuk diberikan perlakuan dan tes akhir untuk melihat perkembangan yang mungkin terjadi.

Lalu, berdasarkan data hasil nilai *post-test* siswa, nilai rata-rata kreativitas secara keseluruhan siswa sesudah diberikan perlakuan adalah 82,72 dengan KKM yang ditentukan adalah 71.

Berdasarkan hasil dari data *post-test* yang telah diperoleh bahwa peserta didik sudah melewati kriteria minimum nilai yang sudah ditentukan. Pada presentasi *post-test* pula, peserta didik menunjukkan kepercayaan diri dalam bergerak, menuangkan ide ke dalam sebuah gerak serta dapat memberikan tanggapan terhadap presentasi yang dilakukan oleh peserta didik lainnya.

Diagram 1. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Posttest*



Tabel 1. Tabel Hasil Uji *Paired Sample t-test*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-test & Post-test	27	.814	.000

Seluruh data yang didapat di analisis menggunakan *software SPSS Statistics 26*. Dari hasil pengujian menggunakan *software SPSS Statistics 26*, nilai 0.814 menunjukkan korelasi yang sangat kuat dan positif antara nilai *pretest* dan *posttest*. Ini berarti bahwa jika peserta didik memiliki nilai *pretest* yang tinggi, peserta didik cenderung juga memiliki nilai *posttest* yang tinggi, dan sebaliknya. Korelasi yang tinggi ini menunjukkan bahwa perubahan dalam *pretest* sangat berkaitan dengan perubahan dalam *posttest*, menunjukkan bahwa intervensi atau perlakuan mungkin memiliki efek yang

signifikan.

Nilai p yang sangat kecil (0.000) menunjukkan bahwa korelasi antara *pretest* dan *posttest* secara statistik sangat signifikan. Dengan nilai p jauh di bawah 0.05, berarti menolak H_0 ($0.000 < 0,05$; H_0 diterima, H_0 ditolak) yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara sebelum diberikan perlakuan stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" dan sesudah diberikan perlakuan stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" pada peserta didik. Oleh karena itu, ada bukti kuat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* benar-benar berkorelasi secara signifikan. Berdasarkan hasil yang telah didapat, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dan positif antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hubungan ini signifikan secara statistik, dengan p -value (0.000) yang sangat kecil. Ini menunjukkan bahwa intervensi atau perlakuan yang diterapkan dalam penelitian ini memiliki efek yang signifikan terhadap hasil *posttest*, dan perubahan nilai *pretest* berhubungan erat dengan perubahan nilai *posttest*. Hasil ini mendukung kesimpulan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan efektif. Berikut adalah perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *posttest* pada pembelajaran tari melalui stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" di kelas IV SD Negeri Sumberarum.

PEMBAHASAN

Penerapan stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" dalam pembelajaran seni tari menunjukkan peningkatan signifikan pada kreativitas peserta didik kelas IV SD Negeri Sumberarum. Hasil ini sejalan dengan teori Yusup (2024) yang menyatakan bahwa rangsang atau stimulus dapat membangkitkan pemikiran dan semangat dalam memotivasi anak menari. Peningkatan kreativitas terlihat dari kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide, berpikir kritis, dan

menuangkannya ke dalam gerak tari. Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran abad 21 yang menekankan pada 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication*) seperti yang dijelaskan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Metode pembelajaran kreatif dengan model Project Based Learning yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Nasution (dalam Septiani dan Afiani, 2020) bahwa pada tahap ini peserta didik memiliki sifat khas untuk menyelesaikan tugas secara bebas dan gemar membentuk kelompok sebaya. Pembentukan kelompok dalam pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi peserta didik untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah bersama, yang pada akhirnya mendorong kreativitas mereka.

Penggunaan cerita rakyat "Sangkuriang" sebagai stimulus berhasil merangsang imajinasi peserta didik dan membantu mereka mengembangkan kompetensi seni serta kepribadian. Hal ini mendukung pernyataan Nugraheni dan Sari (2021) bahwa cerita rakyat dapat digunakan sebagai materi untuk mencapai kompetensi seni dan kepribadian yang berlandaskan pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, penggunaan cerita rakyat juga membantu peserta didik dalam memahami dan menghargai budaya luhur, sesuai dengan poin Berkebinekaan Global dalam Profil Pelajar Pancasila.

Peningkatan kreativitas peserta didik terlihat dari berbagai aspek yang diadopsi dari teori Anne Green Gilbert (1992), meliputi *Understanding, Developing Skills, Creating, Preceiving, dan Evaluation*. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran tari kreatif tidak hanya meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, tetapi juga mengembangkan kemampuan

kognitif dan afektif mereka. Hal ini sesuai dengan temuan Gilbert (1992) tentang hasil kognitif dan afektif dari pembelajaran tari kreatif, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan pemecahan masalah, ekspresi diri, dan apresiasi terhadap budaya lain.

Analisis statistik menunjukkan adanya korelasi yang kuat dan positif antara nilai pre-test dan post-test, dengan nilai p (sig.) sebesar 0.000. Hasil ini mengonfirmasi bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni tari. Peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test* juga menunjukkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya tentang pentingnya stimulus dan metode pembelajaran kreatif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran seni tari di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan stimulus cerita rakyat "Sangkuriang" dalam pembelajaran tari dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri Sumberarum. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan pendekatan *Pretest-Posttest One Group Design*. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan kemampuan siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran tari dengan stimulus cerita rakyat.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Hal ini mengindikasikan bahwa stimulus cerita rakyat telah berhasil merangsang daya kreativitas siswa dalam menciptakan gerakan tari yang inovatif dan menarik. Implikasi

dari penelitian ini sangat luas. Dalam konteks pendidikan, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi cerita rakyat ke dalam pembelajaran dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Guru dapat memanfaatkan berbagai cerita rakyat lokal untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut, seperti mengeksplorasi penggunaan cerita rakyat dalam mata pelajaran lain atau pada kelompok usia yang berbeda.

Rekomendasi yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Secara aktif mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran seni dan budaya. Memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan seni dan budaya untuk memberikan ruang bagi siswa mengembangkan kreativitas. Melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan cerita rakyat yang berbeda dan mengeksplorasi aspek kreativitas lainnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan kreativitas siswa. Penggunaan cerita rakyat sebagai stimulus pembelajaran tidak hanya efektif dalam meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperkuat identitas budaya siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak dapat terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Universitas Pendidikan Indonesia, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, serta Program Studi Pendidikan Seni Tari yang telah

memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada siswa kelas IV SD Negeri Penelitian ini tidak dapat terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Universitas Pendidikan Indonesia, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, serta Program Studi Pendidikan Seni Tari yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada siswa kelas IV SD Negeri Sumberarum, Kepala Sekolah SD Negeri Sumberarum dan seluruh guru SD Negeri Sumberarum yang telah bersedia menjadi narasumber dan berbagi pengetahuan serta kesempatannya dalam melaksanakan penelitian ini. Kontribusi mereka sangat berharga dalam memperkaya hasil penelitian ini.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badaruddin, S. (2023). the Developments of Performing Arts Technology in Indonesia. *Irama*, 5(1), 2–2.
- Badaruddin, S., Masunah, J., & Milyartini, R. (2024). *Two Cases of Dance Composition Learning Using Technology in Dance Education Study Program in Indonesia*. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-100-5_70
- Fitri Kuriniati, T. T. dan S. B. (2023). Pembelajaran Tari Rakyat Bagi Mahasiswa Asing. *Ringkang: Kajian Seni Tari Dan Pendidikan Seni Tari*, 3(3), 528–536.
- Gilbert, A. G. (1992). *Creative Dance for All Ages: A Conceptual Approach*. Virginia: National Dance Association.
- Kementerian Luar Negeri. (2023). “Statistik & Indeks ASEAN”. [Online].
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). “Pembelajaran Abad 21”. [Online].
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Masdudi. (2016). Karakteristik Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 1–26. <http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v1i2.739>
- Masunah, J., & Narawati, T. (2012). *Seni dan Pendidikan Seni*. Bandung: P4ST UPI.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Nugraheni, T., & Sari, D.I.P. (2021). *Buku Panduan Seni Tari untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7-17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Sugiyono. (2017) *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.