

EFEKTIVITAS PROGRAM 'FESTIVAL SATURDAY' DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR SISWA

Mentari Tiara Larasati¹, Nasokah², Chairani Astina³

^{1,2}PGMI FITK Universitas Sains Al Quran Wonosobo

³PBA FITK Universitas Sains Al Quran Wonosobo

1mentaritiaralarasati@gmail.com, 2nasokah@gmail.com, 3astinac@unsiq.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the Festival Saturday program in improving the creative thinking skills of third-grade students at SD Al-Madina Wonosobo. The Festival Saturday program is a compulsory extracurricular activity that has been running since 2006, held every Saturday by integrating numerical, literacy, and collaborative project elements. This study employed a descriptive qualitative approach using field study research method. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, involving the principal, vice principal for curriculum, class teacher of grade 3A, and students of grade 3A as research subjects. The results indicate that the Festival Saturday program is effective in enhancing students' creative thinking skills, as evidenced by improvements across four main indicators: fluency of thinking, flexibility of thinking, originality of ideas, and elaboration. Supporting factors include consistent school policy, teacher competence, varied learning methods, and high student enthusiasm. Meanwhile, the inhibiting factors identified were limited technological facilities and insufficient time allocation. Overall, the Festival Saturday program is considered capable of transforming a previously passive learning atmosphere into one that is active, innovative, and enjoyable for students.

Keywords: *Festival Saturday, creative thinking, extracurricular, elementary school, descriptive qualitative*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas program *Festival Saturday* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 3A SD Al-Madina Wonosobo. Program *Festival Saturday* merupakan kegiatan ekstrakurikuler wajib yang telah berjalan sejak tahun 2006 dan dilaksanakan setiap hari Sabtu dengan menggabungkan unsur numerik, literasi, dan proyek kolaboratif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode penelitian lapangan (*field study research*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi dengan melibatkan kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, wali kelas 3A, dan siswa kelas 3A sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program *Festival Saturday* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan pada empat indikator utama, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian gagasan, dan elaborasi. Faktor pendukung keberhasilan program meliputi kebijakan sekolah yang konsisten, kompetensi guru, metode pembelajaran yang variatif, serta antusiasme siswa. Adapun faktor penghambat yang ditemukan berupa keterbatasan fasilitas teknologi dan durasi

waktu pelaksanaan. Secara keseluruhan, program *Festival Saturday* dinilai mampu mengubah suasana belajar yang semula pasif menjadi aktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci: *Festival Saturday*, berpikir kreatif, ekstrakurikuler, sekolah dasar, kualitatif deskriptif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian integral dari kehidupan manusia yang tidak hanya bertujuan membentuk kecerdasan, tetapi juga kepribadian dan akhlak mulia peserta didik, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sejalan dengan tuntutan abad ke-21, kreativitas telah menjadi kompetensi esensial yang harus dikembangkan sejak dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar di mana siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, siswa mulai mampu memahami konsep-konsep dasar dan memecahkan masalah sederhana melalui pengalaman langsung, sehingga stimulasi terhadap kemampuan berpikir kreatif menjadi sangat relevan untuk diterapkan.

Kreativitas secara teoretis didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-

ide baru, pemikiran orisinal, dan solusi inovatif dalam menghadapi berbagai situasi dan permasalahan. Torrance (1974) menguraikan kreativitas ke dalam empat indikator utama, yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian gagasan (*originality*), dan kemampuan merinci (*elaboration*). Keempat indikator ini menjadi tolok ukur penting dalam menilai sejauh mana kemampuan berpikir kreatif seseorang berkembang. Lebih lanjut, Munandar (2012) menegaskan bahwa kreativitas bukan sekadar bakat bawaan, melainkan potensi yang dapat dikembangkan melalui lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, eksperimentasi, dan kebebasan berekspresi. Dengan demikian, peran sekolah dan guru sebagai fasilitator menjadi sangat krusial dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif bagi tumbuhnya kreativitas siswa.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan

berpikir kreatif siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Pembelajaran yang cenderung berorientasi pada hafalan dan bersifat satu arah membuat siswa menjadi pasif, sehingga menghambat tumbuhnya kreativitas. Pendekatan pembelajaran konvensional yang hanya menekankan aspek kognitif rendah terbukti tidak mampu mengakomodasi kebutuhan siswa untuk bereksplorasi dan berinovasi. Padahal, kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting dalam menghadapi era abad ke-21 yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi, adaptif, dan inovatif. Selain itu, guru juga berperan penting sebagai fasilitator dalam membangun iklim belajar yang mendukung pengembangan kreativitas, di mana kemampuan berpikir kreatif siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru menstimulasi siswa untuk berpikir terbuka dan mengekspresikan ide tanpa rasa takut salah.

Sebagai respons atas kondisi tersebut, kegiatan ekstrakurikuler hadir sebagai medium strategis yang menyediakan ruang eksplorasi di luar tekanan akademik. Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 secara tegas

menekankan pentingnya pengembangan kegiatan ekstrakurikuler yang partisipatif, menyenangkan, dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman bagi siswa. Siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler terbukti menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak berpartisipasi, karena kegiatan tersebut memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan bakat di luar jam pelajaran reguler.

Salah satu bentuk inovasi kegiatan ekstrakurikuler yang telah diterapkan di SD Al-Madina Wonosobo adalah program *Festival Saturday*. Program ini pertama kali digagas sejak sekolah didirikan pada tahun 2006 dan awalnya difungsikan sebagai sarana evaluasi pembelajaran, pengayaan materi, serta penuntasan materi yang belum terselesaikan pada minggu berjalan. Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya kebutuhan siswa, program *Festival Saturday* mengalami transformasi yang signifikan hingga menjadi kegiatan ekstrakurikuler wajib bagi seluruh siswa SD Al-Madina Wonosobo.

Program ini dilaksanakan setiap hari Sabtu dengan menggabungkan berbagai unsur pembelajaran, meliputi numerik, literasi, seni, *coding* sederhana, dan proyek kolaboratif yang dikemas dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membebani siswa. Melalui program ini, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi ide, berkolaborasi dengan teman sebaya, serta mempresentasikan hasil karya mereka, sehingga secara langsung melatih aspek-aspek berpikir kreatif yang mencakup kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi gagasan.

Meski demikian, masih sedikit penelitian yang menelaah secara empiris efektivitas program *Festival Saturday* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran empiris sejauh mana program tersebut efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas 3A SD Al-Madina Wonosobo, sekaligus menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field study research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan menggambarkan secara mendalam kondisi nyata pelaksanaan program *Festival Saturday* serta dampaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, tanpa memanipulasi variabel yang diteliti. Penelitian dilaksanakan di SD Al-Madina Wonosobo, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah, dengan fokus pada siswa kelas 3A. Adapun waktu penelitian berlangsung selama kurang lebih 1,5 bulan pada semester genap, mulai dari tahap persiapan, observasi, pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan laporan.

Subjek penelitian terdiri atas informan Pendidikan merupakan bagian integral dari kehidupan manusia yang tidak hanya bertujuan membentuk kecerdasan, tetapi juga kepribadian dan akhlak mulia peserta didik, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sejalan dengan

tuntutan abad ke-21, kreativitas telah menjadi kompetensi esensial yang harus dikembangkan sejak dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar di mana siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah.

Pembelajaran yang cenderung berorientasi pada hafalan dan bersifat satu arah membuat siswa menjadi pasif, sehingga menghambat tumbuhnya kreativitas. Padahal, lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan eksperimentasi terbukti memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kreativitas siswa.

Sebagai respons atas kondisi tersebut, kegiatan ekstrakurikuler hadir sebagai medium strategis yang menyediakan ruang eksplorasi di luar tekanan akademik. Salah satu bentuk inovasinya adalah program *Festival Saturday* di SD AL-Madina Wonosobo, yaitu kegiatan tematik yang menggabungkan unsur numerik, literasi, dan proyek kolaboratif. Program ini telah berjalan sejak

sekolah didirikan pada tahun 2006 dan kini menjadi ekstrakurikuler wajib bagi seluruh siswa.

Meski demikian, masih sedikit penelitian yang menelaah secara empiris efektivitas program *Festival Saturday* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran empiris sejauh mana program tersebut efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas 3 SD, sekaligus menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif kunci dan informan tambahan. Informan kunci meliputi kepala sekolah dan wali kelas 3, sedangkan informan tambahan adalah peserta didik kelas 3 SD Al-Madina Wonosobo yang dipilih secara *purposive* sesuai kebutuhan data penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati interaksi guru dan siswa, keterlibatan siswa, serta strategi guru dalam membimbing kegiatan *Festival*

Saturday. Wawancara dilaksanakan secara semi-terstruktur kepada wali kelas dan beberapa siswa guna menggali informasi mendalam mengenai pelaksanaan, materi, serta respons siswa terhadap program tersebut. Sementara itu, dokumentasi dikumpulkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, foto kegiatan, catatan refleksi guru, serta daftar hadir sebagai data pendukung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini memaparkan temuan penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi yang dilaksanakan di SD Al-Madina Wonosobo pada tanggal 5 Mei hingga 19 Mei 2026. Data dikumpulkan dari empat narasumber utama, yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, wali kelas 3A, dan siswa kelas 3A. Temuan penelitian diorganisasikan ke dalam tiga pokok bahasan utama, meliputi pelaksanaan program *Festival Saturday*, faktor pendukung dan penghambat, serta efektivitas program dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Keseluruhan temuan

kemudian dianalisis dan dikaitkan dengan teori-teori yang relevan guna menghasilkan pembahasan yang komprehensif dan bermakna.

1. Pelaksanaan Program *Festival Saturday*

Pelaksanaan program *Festival Saturday* di SD Al-Madina Wonosobo merupakan wujud nyata dari upaya sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menyenangkan di luar rutinitas akademik harian. Program ini diselenggarakan setiap hari Sabtu pukul 09.55–11.00 WIB dengan melibatkan seluruh siswa secara aktif melalui berbagai kegiatan yang dirancang untuk merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Secara umum, pelaksanaan program *Festival Saturday* berlangsung melalui tiga tahap yang saling berkesinambungan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan inti, dan evaluasi.

a. Tahap Persiapan

Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu melakukan perencanaan yang matang sebagai fondasi keberhasilan program.

Seluruh tanggung jawab perancangan materi diserahkan kepada masing-masing wali kelas berdasarkan kesepakatan bersama antarguru di setiap angkatan, sementara Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum berperan sebagai penyedia jadwal dan penanggung jawab program secara umum. Dalam tahap ini, guru menyiapkan materi pembelajaran, permainan edukatif, lembar kerja siswa, dan media pembelajaran yang relevan dengan tujuan kegiatan. Guru juga menentukan bentuk aktivitas yang dapat melatih kreativitas siswa, seperti diskusi kelompok, permainan numerik, kegiatan seni, *coding* sederhana, maupun proyek kreatif.

Persiapan yang terencana ini sejalan dengan prinsip pembelajaran efektif yang menekankan pentingnya desain kegiatan yang terstruktur namun tetap fleksibel dalam pelaksanaannya. Kegiatan dirancang secara khusus untuk menjadi penyeimbang rutinitas *fullday school* yang dijalani siswa dari Senin hingga Jumat, sehingga hari Sabtu menjadi pengalaman belajar yang berbeda, segar, dan tidak membebani siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan berlangsung mengikuti alur yang telah ditetapkan, dimulai dari pembukaan, penyampaian arahan, kegiatan inti, hingga penutup. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan tanpa membatasi ruang eksplorasi siswa.

Kebebasan yang diberikan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas dengan cara mereka sendiri merupakan salah satu keunggulan utama program ini, karena hal tersebut mendorong tumbuhnya inisiatif dan orisinalitas berpikir. Suasana kelas dikondisikan menjadi santai namun tetap kondusif, sehingga siswa berani bertanya, berpendapat, dan mengemukakan gagasan baru tanpa rasa takut salah.

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan dalam program *Festival Saturday* sangat beragam, meliputi pengerjaan soal kreatif, permainan numerik, *coding* sederhana, kegiatan seni, lomba kelompok, dan presentasi hasil karya. Keberagaman aktivitas ini secara langsung memberikan stimulasi pada berbagai aspek kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal

ini sejalan dengan pendapat Munandar (2012) yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang optimal dalam lingkungan yang kaya akan pengalaman eksplorasi dan memberikan kebebasan berekspresi kepada individu.

Selain itu, untuk menjaga motivasi dan semangat siswa, guru memberikan *reward* berupa bintang penghargaan yang diakumulasikan sepanjang semester. Siswa yang berhasil mengumpulkan bintang terbanyak akan mendapatkan hadiah sederhana di akhir semester. Sistem penghargaan ini terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk terus aktif dan bersemangat menampilkan kreativitas mereka, sebagaimana dikemukakan oleh para ahli bahwa penguatan positif berperan besar dalam membentuk perilaku belajar yang produktif.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dalam program *Festival Saturday* tidak hanya berfokus pada hasil akhir pekerjaan siswa, tetapi juga pada proses yang dilalui siswa dalam menyelesaikan tugas. Guru menilai sejauh mana siswa mampu memahami instruksi, mengembangkan ide secara mandiri,

serta bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Pendekatan evaluasi yang holistik ini mencerminkan filosofi penilaian autentik yang mengutamakan proses belajar sebagai bagian tidak terpisahkan dari hasil belajar.

Karya siswa dipajang di mading kelas sebagai bentuk apresiasi kolektif yang memberikan kebanggaan tersendiri bagi setiap siswa. Sementara itu, sesi refleksi bersama dilaksanakan di akhir kegiatan agar siswa memperoleh umpan balik yang konstruktif, mengetahui kelebihan dan kekurangannya, serta termotivasi untuk terus berkembang pada pertemuan berikutnya.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Program *Festival Saturday*

Keberhasilan suatu program pembelajaran tidak terlepas dari berbagai faktor yang melingkupinya, baik yang bersifat mendukung maupun menghambat. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa faktor pendukung program *Festival Saturday* lebih dominan bersumber dari faktor eksternal, sementara faktor penghambat ditemukan secara relatif

seimbang antara faktor internal dan eksternal. Pemahaman terhadap kedua faktor ini penting sebagai bahan evaluasi dan pengembangan program ke depan.

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung pertama dan paling mendasar adalah kebijakan sekolah yang menjadikan program *Festival Saturday* sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib dan rutin. Kebijakan ini memberikan kepastian pelaksanaan yang berkesinambungan sehingga tujuan pengembangan kreativitas dapat dicapai secara konsisten dari waktu ke waktu. Tanpa adanya komitmen kelembagaan yang kuat, program semacam ini rentan mengalami inkonsistensi yang dapat mengurangi dampaknya terhadap perkembangan siswa.

Faktor pendukung kedua adalah kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan. Guru kelas 3A mampu mengemas materi pembelajaran menjadi kegiatan yang menarik, variatif, dan menyenangkan, sekaligus menciptakan iklim belajar yang aman di mana siswa tidak merasa takut untuk salah dalam mengemukakan

pendapat. Kemampuan guru dalam memfasilitasi kreativitas siswa ini selaras dengan pandangan Munandar (2012) yang menegaskan bahwa guru yang kreatif dan suportif merupakan salah satu faktor penentu utama berkembangnya kreativitas anak.

Faktor pendukung ketiga adalah minat dan antusiasme siswa yang tinggi terhadap kegiatan hari Sabtu. Siswa memandang program *Festival Saturday* sebagai pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan dibandingkan hari-hari biasa, sehingga mereka cenderung lebih mudah menerima materi dan lebih berani mencoba hal-hal baru.

Terakhir, penggunaan metode pembelajaran yang variatif, mulai dari permainan, tanya jawab, hingga kerja kelompok, membuat siswa tidak jenuh dan senantiasa terdorong untuk berpikir aktif sepanjang kegiatan berlangsung.

b. Faktor Penghambat

Di samping faktor-faktor yang mendukung, peneliti juga menemukan sejumlah kendala yang perlu mendapat perhatian serius. Keterbatasan fasilitas berbasis

teknologi, khususnya jumlah komputer yang tersedia, menjadi hambatan nyata dalam pelaksanaan kegiatan *coding* dan aktivitas digital lainnya. Akibatnya, guru harus berkreasi mengalihkan kegiatan berbasis teknologi ke media cetak, yang tentu saja mengurangi pengalaman belajar yang seharusnya dapat diperoleh siswa. Meskipun program ini telah berjalan selama 19 tahun dan mengalami berbagai perkembangan, ketersediaan fasilitas teknologi masih belum memadai untuk mendukung seluruh bentuk kegiatan yang direncanakan.

Kendala lain yang ditemukan adalah keterbatasan durasi waktu pelaksanaan. Dengan alokasi waktu hanya 75 menit setiap pekan, kegiatan yang memerlukan proses eksplorasi ide mendalam dan pembuatan karya yang detail sering kali harus dipersingkat. Kondisi ini semakin diperparah pada bulan-bulan yang bertepatan dengan kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG), di mana durasi *Festival Saturday* terpengkas menjadi hanya 60 menit.

Selain itu, kesenjangan kemampuan antarsiswa juga menjadi

tantangan tersendiri bagi guru dalam menyeimbangkan materi agar dapat diikuti oleh seluruh siswa. Sebagian siswa masih terbiasa menunggu instruksi lengkap dari guru dan belum terbiasa berpikir secara mandiri, sehingga membutuhkan perhatian ekstra yang terkadang menyita waktu kegiatan.

3. Efektivitas Program *Festival Saturday* dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa

Pengukuran efektivitas program *Festival Saturday* dilakukan dengan menganalisis perubahan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 3A sebelum dan sesudah mengikuti program secara rutin. Analisis didasarkan pada empat indikator berpikir kreatif menurut Torrance (1974), yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian gagasan, dan elaborasi. Pendekatan komparatif ini dipilih untuk memberikan gambaran yang jelas dan terukur mengenai perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai dampak dari keikutsertaan mereka dalam program.

a. Kondisi Berpikir Kreatif Siswa Sebelum Mengikuti Program

Sebelum mengikuti program *Festival Saturday* secara rutin, pola pembelajaran di kelas cenderung masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang tampak pada keempat indikator yang diamati. Dari sisi kelancaran berpikir, siswa kesulitan memberikan lebih dari satu jawaban atau pendapat ketika dihadapkan pada sebuah pertanyaan. Dari sisi keluwesan berpikir, siswa cenderung kaku dan hanya menggunakan satu metode penyelesaian yang telah diajarkan tanpa berani mencoba pendekatan lain. Dari sisi keaslian gagasan, hampir seluruh siswa cenderung meniru jawaban atau karya teman yang dianggap pintar, sehingga sangat jarang muncul ide yang benar-benar orisinal. Sementara dari sisi elaborasi, siswa hanya mampu memberikan jawaban singkat tanpa mampu menjelaskan atau merinci gagasannya secara lebih mendalam. Kondisi ini selaras dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran berorientasi hasil dan hafalan cenderung membuat siswa pasif dan menghambat pertumbuhan kreativitas mereka.

b. Kondisi Berpikir Kreatif Siswa Sesudah Mengikuti Program

Setelah mengikuti program *Festival Saturday* secara berkelanjutan, terjadi perubahan positif yang signifikan pada keempat indikator berpikir kreatif siswa. Dari sisi kelancaran berpikir, siswa menjadi jauh lebih lancar dalam mengemukakan pendapat dan mampu menyebutkan beberapa alternatif jawaban dengan cepat tanpa ragu untuk berbicara di depan kelas. Dari sisi keluwesan berpikir, siswa mulai terbiasa melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang dan tidak lagi terpaku pada satu cara penyelesaian saja, mencerminkan pola pikir yang semakin fleksibel. Dari sisi keaslian gagasan, sudah banyak siswa yang berani mengemukakan ide berbeda dari teman-temannya, dengan hasil karya yang bervariasi dan memiliki ciri khas masing-masing. Dari sisi elaborasi, siswa sudah mampu menjelaskan gagasan dan hasil karyanya secara rinci, termasuk menceritakan proses pembuatan, alasan pemilihan strategi, serta makna di balik karya yang mereka hasilkan.

Perubahan positif ini terjadi karena dalam program *Festival Saturday*, siswa secara konsisten dilatih untuk berani berinovasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menekan. Kegiatan berbasis numerik dan logika yang dikemas secara menarik terbukti mampu menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Torrance (1974) bahwa kreativitas dapat berkembang secara optimal ketika individu diberikan kesempatan yang cukup untuk berlatih berpikir divergen dalam lingkungan yang mendukung dan bebas dari tekanan.

c. Tingkat Efektivitas Program

Berdasarkan perbandingan kondisi sebelum dan sesudah serta pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, program *Festival Saturday* dapat disimpulkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 3A SD Al-Madina Wonosobo. Program ini telah berhasil memenuhi unsur efektivitas, yaitu adanya kesesuaian antara hasil yang dicapai dengan tujuan yang direncanakan, serta adanya

perubahan perilaku positif yang nyata pada subjek penelitian. Transformasi yang paling menonjol adalah perubahan suasana belajar yang semula pasif dan monoton menjadi aktif, ekspresif, dan penuh kreativitas.

Meskipun masih terdapat kendala pada fasilitas teknologi dan keterbatasan waktu, dampak positif program terhadap perkembangan kreativitas siswa tetap terlihat secara konsisten dan bermakna. Temuan ini memperkuat argumen bahwa kegiatan ekstrakurikuler yang dirancang dengan baik dan dilaksanakan secara rutin memiliki kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan kompetensi siswa, khususnya dalam aspek kreativitas yang menjadi tuntutan utama pendidikan abad ke-21.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Al-Madina Wonosobo, dapat disimpulkan bahwa program *Festival Saturday* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 3A. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada keempat indikator berpikir kreatif, yaitu

kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian gagasan, dan elaborasi. Program yang telah berjalan selama 19 tahun ini berhasil mengubah suasana belajar yang semula pasif dan konvensional menjadi lebih aktif, ekspresif, dan inovatif.

Keberhasilan program didukung oleh kebijakan sekolah yang konsisten, kompetensi guru dalam merancang kegiatan yang variatif dan menyenangkan, serta antusiasme siswa yang tinggi. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan fasilitas teknologi dan durasi waktu yang terbatas, hal tersebut tidak mengurangi dampak positif program secara keseluruhan. Dengan demikian, program *Festival Saturday* layak dijadikan model pembelajaran ekstrakurikuler yang inovatif dan kontekstual dalam mengembangkan kreativitas siswa di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Jakarta: Erlangga.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms and technical manual*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Sekretariat Negara.