

STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA BERBASIS SENI BUDAYA DAN BUDGETING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS DAN TEKNOLOGI SECARA BERKELANJUTAN,

Angelina^{a,1}, Desti Udiani Safitri^{b,2}, Fidyah Rahma^{c,3}, Shavana Dwi Suci Putri Suherman^{d,4}

^{abcd}Program Studi S1 Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang*

¹angelinaaaaa108@gmail.com; ²destiudianisafitri2191@gmail.com; ³pdyhrhm09@gmail.com;

⁴Shavanadwi@gmail.com

*angelinaaaaa108@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa berbasis seni budaya sekaligus meningkatkan pemahaman dasar budgeting sebagai bagian dari literasi sains dan teknologi. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada masih terbatasnya kemampuan siswa dalam mengintegrasikan kreativitas produk dengan perencanaan biaya secara sederhana. Kegiatan dilaksanakan di SMK Sasmita Jaya 1 dengan melibatkan 60 siswa Program Keahlian Akuntansi dari dua kelas. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pendekatan penyuluhan dan pelatihan praktik, yang diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar budgeting dan perhitungan biaya produksi, kemudian dilanjutkan dengan praktik pembuatan kerajinan manik-manik berbasis seni budaya. Untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan, dilakukan pengukuran tingkat kepuasan peserta menggunakan kuesioner yang terdiri dari 15 pernyataan. Hasil pengolahan data dari 33 responden menunjukkan bahwa nilai rata-rata kepuasan peserta berada pada rentang 3,6 hingga 4,05, yang mengindikasikan bahwa peserta secara umum merasa puas terhadap pelaksanaan kegiatan PKM. Temuan ini menunjukkan bahwa metode pengabdian yang diterapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang aplikatif serta meningkatkan keterlibatan peserta. Dengan demikian, integrasi praktik seni budaya dan pengenalan budgeting dinilai efektif sebagai pendekatan pengabdian yang mendukung kreativitas dan literasi finansial siswa.

Kata Kunci: kreativitas; seni budaya; manik-manik; budgeting; literasi teknologi.

Abstract

This community service program aimed to develop students' creativity through cultural art-based activities while strengthening basic budgeting skills as part of science and technology literacy. The program was conducted at SMK Sasmita Jaya 1 and involved 60 Accounting students from two classes. The implementation employed a counseling and practical training approach, beginning with the delivery of material on basic budgeting concepts, production cost estimation, and the added value of creative products, followed by hands-on beadcraft activities based on cultural arts. To evaluate the implementation of the program, a satisfaction questionnaire consisting of 15 statements was distributed to participants after the activity. Data from 33 respondents were analyzed descriptively by calculating the average score for each indicator and presenting the results in graphical form. The findings show that the average satisfaction

scores ranged from 3.6 to 4.05, indicating that participants generally perceived the program positively. These results suggest that integrating cultural art practices with basic budgeting concepts provides an effective and engaging learning experience for students. Therefore, this approach can be considered a relevant and sustainable model for enhancing creativity and financial literacy in vocational education.

Keywords: creativity; cultural arts; beadcraft; budgeting; technology literacy.

PENDAHULUAN

Pengembangan kreativitas siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pendidikan vokasi, terutama pada sekolah menengah kejuruan (SMK). Siswa vokasi dituntut tidak hanya menguasai kemampuan teknis, tetapi juga mampu menghasilkan produk kreatif yang memiliki nilai ekonomi dan relevansi budaya. Namun dalam praktiknya, banyak siswa kesulitan mengekspresikan kreativitas karena minimnya pengalaman dalam menghasilkan produk secara langsung serta kurangnya pemahaman mengenai perencanaan biaya ((Retnawati) Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menggabungkan aspek seni, budaya, dan pengelolaan finansial secara sederhana, padahal keterampilan tersebut sangat penting dalam dunia wirausaha berbasis kreatif.

Permasalahan serupa juga ditemukan pada mitra kegiatan, yaitu SMKS Sasmita Jaya 1 yang beralamat di Jalan Surya Kencana No. 2, Pamulang Barat, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, kode pos 15417. Berdasarkan observasi awal, siswa jurusan Akuntansi di sekolah tersebut memiliki pengetahuan dasar akuntansi, namun belum mampu menerapkannya dalam bentuk budgeting sederhana untuk produk kreatif. Kondisi ini terlihat dari minimnya

pengalaman siswa dalam menghitung biaya bahan baku, penetapan harga jual, serta menentukan potensi keuntungan dari produk yang dibuat. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih sangat teoritis sehingga kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan melalui praktik nyata.

Beberapa hasil penelitian dan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik kreatif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam bidang finansial dan teknologi (Aulia, 2018). Model pembelajaran yang mengintegrasikan seni budaya dengan literasi sains dan teknologi juga terbukti efektif dalam memunculkan rasa percaya diri, kemandirian, dan inovasi produk pada siswa (Rachmawati & Subakti, 2021). Oleh karena itu, pendekatan yang menggabungkan pembuatan produk budaya lokal dengan perencanaan biaya menjadi alternatif solusi yang relevan bagi sekolah vokasi.

Tujuan utama pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui praktik pembuatan kerajinan serta memperkuat literasi finansial siswa melalui pengenalan dasar budgeting. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan manfaat jangka panjang berupa meningkatnya kepercayaan diri, keterampilan

kewirausahaan berbasis seni budaya, serta keterampilan mengintegrasikan kreativitas dengan pengelolaan biaya sederhana. Selain itu, kegiatan ini menjadi model intervensi pendidikan yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah vokasi guna mendukung literasi sains dan teknologi berbasis budaya.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Sasmita Jaya 1, yang berlokasi di Jalan Surya Kencana No. 2, Pamulang Barat, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka dalam satu sesi kegiatan pada pukul 09.00–12.00 WIB. Sasaran kegiatan adalah 60 siswa Program Keahlian Akuntansi dari dua kelas, yang dipilih karena memiliki dasar pengetahuan akuntansi sehingga relevan dengan pengenalan konsep budgeting sederhana dalam kegiatan kreatif.

Metode pelaksanaan pengabdian menggunakan pendekatan penyuluhan dan pelatihan praktik. Pada tahap awal, peserta diberikan materi melalui presentasi PowerPoint yang membahas konsep dasar budgeting, perhitungan biaya bahan baku,

serta pengenalan nilai tambah produk kreatif berbasis seni budaya. Tahap ini bertujuan untuk membangun pemahaman konseptual siswa sebelum memasuki kegiatan praktik.

Tahap selanjutnya adalah pelatihan praktik pembuatan kerajinan manik-manik. Dalam tahap ini, siswa dilatih untuk merancang dan membuat produk sederhana seperti gelang, cincin, dan kalung dengan memperhatikan unsur kreativitas, pemilihan bahan, serta kesesuaian desain. Selama proses praktik, siswa juga diarahkan untuk mencatat jumlah bahan yang digunakan dan menghitung estimasi biaya produksi menggunakan perhitungan sederhana yang telah dijelaskan sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengaitkan proses kreatif dengan aspek perencanaan biaya secara langsung.

Sebagai bentuk evaluasi pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian menyebarkan kuesioner kepuasan kepada peserta setelah kegiatan selesai. Kuesioner terdiri dari 15 pernyataan yang digunakan untuk mengukur persepsi peserta terhadap materi, metode penyampaian, praktik kegiatan, dan manfaat kegiatan secara keseluruhan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata setiap indikator, kemudian disajikan dalam bentuk grafik

untuk mendukung interpretasi hasil pengabdian.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Sasmita Jaya 1 yang berlokasi di Jalan Surya Kencana No. 2, Pamulang Barat, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam satu sesi tatap muka pada pukul 09.00 hingga 12.00 WIB. Sasaran pengabdian ini adalah 60 siswa jurusan Akuntansi dari dua kelas yang dipilih berdasarkan pertimbangan kemampuan dasar akuntansi dan kesiapan mengikuti pelatihan praktis. Siswa akuntansi dipilih karena mereka memiliki latar belakang pembelajaran terkait pencatatan keuangan sehingga berpotensi lebih cepat memahami konsep dasar budgeting yang akan diterapkan dalam pembuatan produk kreatif.

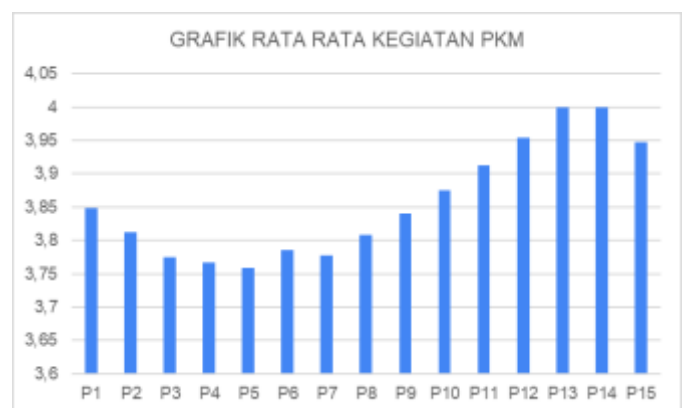
Metode yang digunakan adalah kombinasi penyuluhan dan pelatihan. Pada tahap awal, penyampaian materi dilakukan melalui presentasi PowerPoint yang berfokus pada pengenalan konsep biaya produksi, estimasi bahan, dan perencanaan sederhana anggaran produk kreatif. Materi juga mencakup pengenalan nilai budaya dalam desain produk sebagai cara menumbuhkan kreativitas. Penyuluhan ini bertujuan memberikan

kerangka pemahaman konseptual bagi siswa sebelum memasuki praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan diikuti oleh sebanyak 60 peserta. Untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan tersebut, tim pelaksana menyebarkan kuesioner kepuasan yang terdiri dari 15 pernyataan. Dari total peserta, sebanyak 33 responden mengisi kuesioner dan data tersebut digunakan sebagai dasar analisis tingkat kepuasan peserta.

Hasil pengolahan data kuesioner disajikan dalam bentuk grafik rata-rata jawaban responden pada setiap indikator penilaian. Penyajian data dalam bentuk grafik bertujuan untuk mempermudah interpretasi hasil pengabdian secara visual dan memperjelas penyampaian hasil secara deskriptif.



Sumber Data Diolah : Excel

Berdasarkan Gambar 1, diketahui bahwa nilai rata-rata kepuasan peserta pada seluruh indikator berada pada rentang 3,6 hingga 4,05. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum peserta memberikan penilaian positif terhadap pelaksanaan kegiatan PKM. Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi terdapat pada pernyataan P13 dan P14 dengan nilai sebesar 4, yang mengindikasikan bahwa aspek tersebut dinilai sangat baik oleh peserta. Sementara itu, beberapa indikator lainnya memiliki nilai rata-rata terendah sekitar 3,7, namun nilai tersebut masih berada pada kategori cukup puas hingga puas berdasarkan skala Likert yang digunakan.

Temuan ini mengindikasikan bahwa kegiatan PKM telah mampu menjawab permasalahan pengabdian yang dihadapi mitra, khususnya dalam hal penyampaian materi dan pelaksanaan kegiatan. Tingginya tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa metode pelaksanaan, materi yang diberikan, serta interaksi antara pemateri dan peserta telah berjalan secara efektif. Hal ini sejalan dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat, yaitu memberikan manfaat nyata dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa indikator dengan nilai rata-rata yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan pada pelaksanaan kegiatan PKM di masa mendatang, seperti peningkatan durasi kegiatan, pendalaman materi, atau penggunaan metode penyampaian yang lebih variatif. Dengan demikian, hasil pengabdian ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan kegiatan, tetapi juga memberikan implikasi bagi pengembangan dan penyempurnaan program PKM selanjutnya.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini menegaskan bahwa kegiatan PKM yang telah dilaksanakan memperoleh respon yang baik dari peserta dan telah mencapai tujuan pengabdian yang ditetapkan, meskipun masih memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai bahan evaluasi untuk kegiatan berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa integrasi praktik seni budaya melalui pembuatan kerajinan manik-manik dengan pengenalan konsep budgeting mampu memberikan

pengalaman belajar yang aplikatif bagi siswa. Hasil evaluasi kepuasan peserta menunjukkan nilai rata-rata pada rentang 3,6 hingga 4,05, yang mengindikasikan bahwa peserta secara umum merasa puas terhadap materi, metode pelaksanaan, serta manfaat kegiatan PKM. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian telah berjalan dengan baik dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, khususnya dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman dasar perencanaan biaya pada siswa SMK.

Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, terutama terkait dengan durasi pelaksanaan dan kedalaman materi yang disampaikan. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan pengabdian selanjutnya dapat dilaksanakan dengan waktu yang lebih panjang, variasi produk kreatif yang lebih beragam, serta dilengkapi dengan pendampingan lanjutan, seperti pengenalan pemasaran sederhana dan pemanfaatan teknologi digital. Upaya tersebut diharapkan dapat semakin meningkatkan kualitas pelaksanaan PKM serta memberikan dampak yang lebih berkelanjutan bagi peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada pihak SMK Sasmita Jaya 1 yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa peserta kegiatan atas partisipasi dan antusiasme yang ditunjukkan selama kegiatan berlangsung. Selain itu, apresiasi disampaikan kepada Universitas Pamulang, khususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis, atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

Ucapan terima kasih secara khusus juga disampaikan kepada Ibu Rakhmawati Oktavianna, S.E.,M.M.Ak yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.



Gambar 1. Sesi Foto Bersama



Gambar 2. Sambutan Ketua Pelaksana



Gambar 3. Penyerahan Cendramata

Referensi

A Heriansyah, K., Widyaningsih, M., Harsono, H., Satria, I., Nugroho, A., Tsani, I. A., & Raharjo, D. Y. (2025). Edukasi pemanfaatan teknologi informasi dalam kewirausahaan di kalangan siswa SMK generasi Z di Depok. *Journal of Human and Education*, 5(1), 449–456. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Riyana, C. (n.d.). Peranan teknologi dalam pembelajaran.

<http://www.cepiriyana.blogspot.com>

Syaikhudin, A. (2013). Pengembangan kreativitas guru dalam proses pembelajaran. *Jurnal Lisan Al-Hal*, 7(2), 313.

Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). Strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa menumbuhkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 639–652. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.571>.

Alfiah, M. H., Bramastia, & Sukarmin. (2024). Peran literasi sains dalam meningkatkan kompetensi siswa SMK: Sebuah tinjauan literatur. *Proceeding Biology Education Conference*, 21(1), 108–115.

Saputri, A., Nurrahman, A., Nugraha, R. A. Z., Achmadi, C. R., Makarim, M. H., & Sagoro, E. M. (2025). Increasing financial literacy with “MOMA” money management learning media in vocational high schools.

Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia,
23(1), 24–35.

Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021).
Manfaat bermain papercraft dalam
meningkatkan kreativitas berpikir pada anak
usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini
dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 76–85.

Sumarsono, S., Sabri, I., & Suryandoko, W.
(2024). Peningkatan kreativitas dalam
pembelajaran seni budaya melalui
pemanfaatan multimedia interaktif. *JiIP
(Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(2), 2071–
2075.