

Upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler

Sani Susanti¹, Dwi Susanti², Maynisa Naomi Marpaung³, Primawati Sinaga⁴,
Ramadhana⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Medan

e-mail : dwi811315@gmail.com², maynisamarpaung@gmail.com³,
primawatis03@gmail.com⁴, ramadhananst1511@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui kekuatan apa saja yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler dan bagaimana pengetahuan siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan ekstrakurikuler yang ada di dalam dan di luar sekolah. Permasalahan yang muncul selama penelitian ini adalah, kurangnya kreativitas siswa di dalam kelas dan kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya memberikan les privat untuk mendorong kreativitas pada siswa. Metode penelitian merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan dengan pendekatan deskriptif, yaitu bertanya, mengamati, dan menulis. Temuan penelitian ini adalah kreativitas siswa di dalam kelas sangat lemah dan suasana dikelas seringkali keras. Siswa setempat memilih mengikuti instruksi peneliti, tanpa berusaha mempresentasikan karya atau idenya sendiri untuk membuat suasana kelas bisa lebih menarik.

Kata kunci: *Ekstrakurikuler, Kreativitas*

Abstract

This study aims to find out what forces can increase student motivation in extracurricular activities and how student knowledge can be increased through extracurricular activities inside and outside school. The problems that emerged during this study were the lack of student creativity in the classroom and the lack of student awareness of the importance of giving private lessons to encourage creativity in students. This research method is qualitative research conducted with descriptive method, namely asking, observing, and writing. The findings of this study are that student creativity in the classroom is very weak and the atmosphere in the classroom is often loud. Local students choose to follow the researcher's instructions, without trying to present their own work or ideas to make the classroom atmosphere more interesting.

Keywords: *Extracurriculars, Creativity*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang terarah dan terstruktur yang menciptakan suasana yang memusatkan perhatian pada kegiatan peserta didik dalam belajar mengajar, yang tujuannya adalah berkembangnya kompetensi mental, pengendalian diri, kemandirian mental, akhlak, dan sikap terampil. pada dirinya sendiri dan pada lingkungannya dan masyarakat. Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan manusia yang cerdas dan berpengetahuan. Keterampilan siswa dikembangkan melalui pelatihan untuk menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan profesional.

Lasmawan (2014:149) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran hendaknya didasarkan pada pengembangan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan (keterampilan mengajar. Keterampilan merupakan keterampilan yang paling penting bagi

manusia untuk hidup mandiri. Selain itu, keterampilan dan kemampuan membantu siswa menjadi diri sendiri, menghadapi lingkungan, menghadapi sebab dan akibat, melindungi diri, keluarga, masyarakat dan negara, serta mencapai tujuan hidupnya. Keterampilan merupakan kelebihan atau kemampuan yang dimiliki seseorang agar mampu menggunakan akal, gagasan, pemikiran dan kreatifitasnya untuk bekerja, mengubah, menyelesaikan atau melakukan sesuatu yang lebih bermakna. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan permasalahan kreativitas siswa di kelas.

Hal ini ditandai dengan kurangnya rasa percaya diri, ide dan inisiatif siswa di dalam kelas. Ketika peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan, siswa merasa tidak yakin akan jawabannya dan siswa lebih cenderung kaku mengikuti arahan tanpa berusaha memunculkan ide dan solusi terhadap beberapa pertanyaan yang diberikan peneliti. Ketika peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan tentang kreativitas dan kegiatan ekstrakurikuler, suasana kelas menjadi lebih tenang, siswa kurang antusias dalam kelas, dan siswa kurang aktif dalam kelas. Kemudian minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler masih kurang, terbukti dari hanya 8 dari 35 siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang mendorong kreativitas seperti pramuka, OSIS, dan lain-lain, sangat rendah. Sebab, mereka menganggap kegiatan ekstrakurikuler hanya untuk bersenang-senang dan tidak dianggap serius. Melihat permasalahan tersebut menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah.

Ekstrakurikuler

Menurut Ahmad Yani (2014:190), Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang pelaksanaan penelitian. Menurut peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional "kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di luar jam sekolah sesuai dengan kurikulum, guna meningkatkan moral siswa dan memasyarakatkan kegiatan akademik. Pengetahuan, minat, dan keterampilan yang kuat di dalam atau di luar bidang minatnya.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 yang mengatur tentang kegiatan dan pengembangan diri di luar pendidikan dasar dan menengah. Kegiatan di luar pendidikan dasar dan menengah, pengembangan diri, pelatihan berarti kemampuan, keterampilan, minat, kegiatan pelatihan dan kegiatan pelatihan dalam memantau dan mengelola unit pendidikan.

Wiyani (2013:107) merupakan kajian yang mengembangkan beberapa aspek mata kuliah praktik, termasuk aspek yang berkaitan dengan orisinalitas. Menerapkan ilmu UNIVER AMRIAUI yang dipelajari peserta dalam kehidupan dan lingkungannya.

Dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 81 A, Peraturan Penyelenggaraan program pendidikan khusus mendefinisikan kegiatan ekstrakurikuler sebagai kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar sekolah. Pembelajaran ekstrakurikuler dilaksanakan sebagai perpanjangan kegiatan akademik dan di bawah pengawasan sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan karakter, bakat, minat, dan kemampuan siswa atau melampaui apa yang direncanakan dalam kurikulum.

Menurut Rakhmant (2014), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan siswa. Kegiatan ekstrakurikuler juga memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda-beda, seperti minat, bakat, dan kemampuannya. Siswa mempelajari keterampilan sosialnya, sehingga mereka dapat menggunakan pengetahuannya dengan lebih baik dalam studinya untuk menjadi orang yang lebih baik.

Kreativitas

Namun, pembelajaran kreatif sering kali dipandang sebagai keterampilan yang didasarkan pada kemampuan bawaan yang dapat dikuasai oleh orang yang kreatif. Meski sebagian orang tampaknya memiliki kemampuan menghasilkan ide-ide baru dengan cepat dan dengan banyak cara, namun anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar. Padahal, setiap orang mempunyai kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Kristin, Nugraha dkk (2018, p. 11) mengatakan: "Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide yang bertujuan agar ciptaan tersebut bermanfaat.

Sumanto Nurmaidada (2019, p. 11) mengatakan: "Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, sangat berbeda dengan sebelumnya, dalam pikiran atau karya nyata.

Hadiyati (2011) mengartikan kreativitas Widiya dan Agus (2018:32) mengartikan kreativitas sebagai suatu kegiatan produk atau proses yang tidak diakui oleh heuristik sebagai tepat, sesuai, berguna dan berharga, terutama sebagai faktor penuntun, petunjuk atau bimbingan dalam belajar.

Hayati dkk (2019, p. 116) menjelaskan bahwa tingkat kreativitas siswa berbeda-beda. Ada siswa yang merespon pembelajaran dengan cepat, aktif bertanya, menjawab pertanyaan atau mencari informasi dan menyelesaikan permasalahan yang muncul, berani mengemukakan pendapat dan mampu menyelesaikan permasalahan yang disajikan.

Berikut upaya beberapa peneliti untuk meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler:

1. Sekolah dapat menawarkan berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Memberi siswa berbagai kesempatan dalam kegiatan ekstrakurikuler.
2. Sosialisasi dan promosi, sekolah atau direktur kegiatan ekstrakurikuler dapat secara efektif melakukan sosialisasi dan promosi kegiatan ekstrakurikuler.
3. Dukungan kepada guru dan staf sekolah berperan penting dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler. Mereka dapat memberikan informasi yang relevan, memberikan umpan balik atau berpartisipasi langsung dalam kegiatan.
4. Jadwal teratur dan disederhanakan menyesuaikan kegiatan ekstrakurikuler dengan jadwal siswa.
5. Ruangan dan peralatan yang cukup, sekolah harus memastikan ruangan dan fasilitas yang diperlukan agar kegiatan ekstrakurikuler dapat diakses dan memadai.
6. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan ekstrakurikuler juga dapat meningkatkan partisipasi siswa.
7. Koordinasi materi pelajaran. Tunjukkan kepada siswa bagaimana kegiatan ekstrakurikuler dapat mendukung dan melengkapi pembelajaran di kelas.

METODE

Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif.. metode penelitian deskriptif kualitatif. (Mulyana, 2008) mengungkapkan suatu fenomena dengan menggunakan metode ilmiah, yang menggambarkan materi dan fakta objek penelitian secara keseluruhan. Rancangan penelitian kualitatif ini mendeskripsikan mengenai program ekstrakurikuler disekolah yang dapat meningkatkan kreativitas siswa di SMPN 13 MEDAN.

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada informan, mengamati situasi dan menulis. Penelitian dilakukan di SMPN 13 MEDAN, Jl. Sampali No. 47, Pandau Hulu II, Kecamatan Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara, kode pos 20233. Pengarahan langsung dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pada tanggal 26 Maret 2024, 1 April dan 15 April 2024. Objek penelitian ini adalah hubungan antara upaya SMPN 13 MEDAN dalam kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kreativitas siswa di SMPN 13 MEDAN. Moeliono dalam Sumiati (2015) mendefinisikan penelitian merupakan orang yang diamati sebagai sasaran penelitian. Berdasarkan pengertian tersebut peneliti mengidentifikasi subjek penelitian yaitu siswa kelas IX 2 SMPN 13 MEDAN.

Sumber informasi yang bertanggung jawab dalam penelitian ini adalah siswa IX 2 SMPN 13 MEDAN yang aktif dan kreatif di dalam kelas dan siswa yang kurang aktif dan kreatif didalam kelas. Perwakilan siswa yang aktif dan kreatif sebanyak 3 orang, siswa yang kurang terlalu aktif dan kreatif sebanyak 2 orang. Informasi tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini.

Nama lengkap informan	Keterangan
Kayla Aulia Simanjuntak	Kreatif dan mengikuti ekstrakurikuler pramuka
Dafa Rizki Anugerah	Kreatif dan mengikuti ekstrakurikuler osis
Diki Alpriansyah Siregar	Kurang kreatif dan tidak mengikuti ekstrakurikuler
Qhoci Syifa Lubis	Kurang kreatif dan tidak mengikuti ekstrakurikuler
Nazla Anjani Hasibuan	Kreatif dan mengikuti ekstrakurikuler pramuka

Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasional, wawancara dan dokumenter, dengan menggunakan kamera telepon genggam, perekam suara (ponsel), pulpen, buku catatan sebagai instrumennya. Kamera digunakan ketika seorang penulis melakukan pengamatan dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk foto atau video. Alat perekam digunakan untuk mencatat data pada saat proses wawancara dan observasi. Sedangkan pulpen dan buku catatan digunakan untuk mencatat informasi dari sumber. Proses analisis dalam studi percontohan ini dilakukan dalam empat tahap yaitu : Yang pertama pengumpulan data yaitu data yang diperoleh melalui wawancara ,observasi dan catatan di dalam deskriptif lapangan. Yang kedua yaitu reduksi data setelah data terkumpul dilakukan reduksi data untuk memilih data yang relevan dan tidak relevan dan fokus pada data yang mengarah pada pemecahan masalah ,penemuan atau menjawab pertanyaan penelitian. Yang ketiga adalah menyajikan data dapat berupa teks kata kata gambar grafik dan tabel dengan tujuan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat menjelaskan bagaimana keadaan yang sedang terjadi. Yang ke empat adalah menarik kesimpulan kesimpulan awal dibuat jika bahan yang dikumpulkan cukup dan kesimpulan akhir diambil setelah data dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

SMPN 13 Medan, Jl sampali No. 47, Pandau hulu II, Kecamatan Medan Area, kota medan, Sumatera utara dengan kode pos 20233 berdasarkan hasil survey yang dilakukan kepada siswa kelas IX 2, peneliti memperoleh informasi dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan. Diketahui bahwa kreativitas siswa didalam kelas sangat lemah, suasana dikelas juga membosankan, siswa-siswi lebih memilih instruksi diberikan peneliti tanpa mencoba mengutarakan pikiran atau ide mereka agar kelas bisa lebih semangat.

Tahap-tahap penelitian

Tahap-tahap penelitian yang dilakukan peneliti pada SMPN 13 MEDAN yaitu:

1. Membuat perencanaan kemudian mengunjungi SMPN 13 khususnya siswa IX 2, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada siswa-siswi IX 2 hingga peneliti menemukan masalah mengenai kreativitas siswa didalam kelas.
2. Kemudian peneliti mengobservasi dan mewawancarai siswa-siswi IX 2 lebih detail mengenai kreativitas siswa dengan 5 perkawalian siswa dari kelas IX 2, Peneliti mewawancarai 3 siswa yang kreatif dan 2 siswa yang kurang kreatif.
3. Peneliti menyimpulkan bahwa alasan kurangnya kreativitas siswa di dalam kelas, karena siswa tidak memiliki inisiatif untuk mencoba hal-hal baru atau untuk membangun suasana yang semangat didalam kelas. Kebanyakan siswa menganggap kegiatan ekstrakurikuler hanya kegiatan pelengkap yang tidak perlu di ikuti secara serius.
4. Peneliti memberikan solusi atas permasalahan kreativitas siswa, kurangnya kepercayaan diri siswa, kurangnya minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler dengan tindakan menyosialisasikan pentingnya kegiatan ekstrakurikuler untuk menumbuhkan kreativitas siswa, membangun ide-ide kreatif dan kepercayaan diri siswa.
5. Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler mempunyai dampak yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa, menumbuhkan rasa percaya diri siswa,

dan mengembangkan ide kreatif siswa untuk menyelesaikan masalah. Misalnya siswa yang ikut kegiatan ekstrakurikuler akan terlihat lebih kreatif dibandingkan siswa yang tidak pernah ikut kegiatan ekstrakurikuler. Dalam kepanduan, siswa dilatih merancang dan membangun perkemahan, membuat peralatan dari bahan alam atau mencari solusi dalam situasi krisis, berpikir kritis dan menggunakan kreativitasnya.

Deskripsi Data

Berikut ini merupakan 6 pertanyaan utama yang peneliti berikan kepada 5 informan, mengenai permasalahan terkait kreativitas siswa, kurangnya minat siswa terhadap kreativitas, kurangnya kepercayaan diri siswa, dan kurangnya inisiatif siswa didalam kelas.

Jawaban dari informan

Pertanyaan utama	Jawaban informan 1	Jawaban informan 2	Jawaban informan 3	Jawaban informan 4	Jawaban informan 5
Menurut kamu apakah kreativitas itu dipenting dimiliki oleh siswa? Jelaskan alasan nya	Kreativitas sangat penting dimiliki oleh siswa, karena jika seorang siswa akan mempermudah siswa menjawab pertanyaan dari guru, lebih percaya diri, dan siswa yang kreatif lebih mudah menemukan solusi dari permasalahan yang ada.	Penting karena kreativitas itu merupakan suatu bekal untuk para siswa jika sudah selesai sekolah, siswa akan lebih mudah mencari pekerjaan jika memiliki kreativitas , pasti nya siswa yang kreatif akan lebih percaya diri dan mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan	Kreativitas sangat penting dimiliki oleh siswa, karena seorang siswa yang kreatif memiliki peluang lebih mudah menjawab pertanyaan dari guru, lebih percaya diri, dan siswa yang kreatif lebih mudah memecahkan permasalahan.	Penting, karena jika seorang siswa memiliki kreativitas yang tinggi tentu lebih di sukai oleh guru, dan siswa yang kreatif lebih mampu menjawab pertanyaan dari guru, karena memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi.	Penting, karena kreativitas adalah suatu kemampuan yang membuat siswa bisa menyesuaikan diri dengan situasi yang dihadapinya.
Menurutmu, bagaimana lingkungan sekolah dapat mendukung dan mengembangkan kreativitas siswa?	Lingkungan sekolah dapat mendukung dan mengembangkan kreativitas siswa melalui ekstrakurikuler yang teratur dan aktif.	Lingkungan sekolah bisa mensupport siswanya untuk ikut ajang- ajang perlombaan, karena hal ini bisa membuat siswa semakin kreatif dan percaya diri	Lingkungan harus memfasilitasi sarana sekolah seperti buku perpustakaan yang lengkap, lapangan olahraga yang lengkap, sanggar untuk seni, dengan melengkapi fasilitas ini siswa dapat	Lingkungan sekolah harus mendukung bakat para siswa diluar mata pelajaran	Lingkungan harus memfasilitasi sarana sekolah seperti buku perpustakaan yang lengkap, lapangan olahraga yang lengkap, sanggar untuk seni, dengan melengkapi fasilitas ini

			mengembangkan dan menuangkan		siswa dapat mengembangkan dan menuangkan
			ide-ide kreatifnya.		ide-ide kreatifnya.
Menurut kamu apakah kegiatan ekstrakurikuler itu penting?	Penting, karena dengan ikut kegiatan ekstrakurikuler bisa melatih siswa nya untuk percaya diri dan menambah pengetahuan siswa.	Penting karena kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan positif yang dapat menambah wawasan dan pengalaman.	Penting karena dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler kita bisa mendapatkan teman yang banyak dan bisa saling bertukar pendapat.	seperti melukis, menyanyi, dan menari, melalui bakat itulah siswa menuangkan ide kreatifnya.	Kurang penting, karena kegiatan ekstrakurikuler hanya kegiatan selingan saja, tidak perlu di ikuti secara serius.
Menurut kamu hal apasih yang menghambat siswa untuk berkreativitas?	Hal yang dapat menghambat kreativitas seorang siswa ialah dirinya sendiri. Contohnya malas.	Hal yang mungkin menghambat kreativitas seorang siswa adalah dirinya sendiri. Seperti malas, terlalu asyik bermain.	Hal yang menghambat kreativitas siswa itu adalah guru yang terlalu banyak memberi tugas, sehingga siswa tidak mendapat kesempatan untuk mengembangk an kreativitasnya .	Lingkungan sekolah harus mendukung bakat para siswa diluar mata pelajaran seperti melukis, menyanyi, dan menari, melalui bakat itulah siswa menuangkan ide kreatifnya.	Hal yang dapat menghambat kreativitas siswa adalah lingkungan keluarga, karena siswa yang keluarganya harmonis pasti akan lebih mudah mengembangkan kreativitasnya dan pastinya mereka akan mendapat dukungan dari orangtua nya, dibandingkan dengan siswa yang keluarganya tidak harmonis
Jelaskan menurut pendapat mu seberapa penting dukungan orang tua, guru, dan lingkungan sekolah untuk menjadikan	Sangat penting karena dukungan orang tua, guru, dan sekolah akan memberikan kita semangat untuk melakukan hal-	Sangat penting karena ketiga dukungan ini akan mendorong kita untuk menjadi kreatif, berani, dan inovatif.	Dukungan orang tua penting karena orang tua yang membiaya kita, dukungan guru dan lingkungan sekolah juga penting karena mereka yang	Hal yang mungkin menghambat kreativitas siswa, seperti guru tidak pernah menjelaskan materinya, siswa akan sulit	Dukungan orangtua, guru, dan pihak sekolah penting, akan tetapi jika siswa nya yang malas maka, siswa itu tidak akan

siswa kreatif, inovatif dan percaya diri.	hal yang positif		memfasilitasi dan mengarahkan kita untuk menjadi seorang siswa yang kreatif dan inovatif.	mengembangkan ide kreatifnya karena guru tersebut selalu memberikan tugas tanpa menjelaskan materi tersebut	kreatif.
Menurut kamu seberapa besar pengaruh kegiatan ekstrakurikuler disekolah untuk merangsang kreativitas siswa?	Sangat besar karena kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan positif yang memberikan banyak manfaat	Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah dapat berpengaruh besar pada kreativitas siswa karena di kegiatan ekstrakurikuler siswa bebas menuangkan ide idenya dalam kegiatan tersebut tanpa adanya suatu batasan.	Sangat besar pengaruhnya karena ekstrakurikuler menyediakan lingkungan yang mendukung dan inspiratif, di mana siswa dikelilingi oleh teman-teman yang memiliki minat yang sama. Lingkungan ini bisa menjadi sumber inspirasi dan dorongan untuk berkreaitivitas	Dukungan yang konsisten dari orang tua, guru, dan lingkungan sekolah dapat menciptakan suasana yang mendukung bagi perkembangan kreativitas, inovasi, dan rasa percaya diri siswa. Karena memberikan landasan yang kuat bagi siswa untuk tumbuh menjadi individu yang kreatif dan percaya diri.	Tidak terlalu berpengaruh karena kreativitas siswa itu tergantung siswanya sendiri, jika siswa bermalasan maka tidak akan tumbuh kreativitas pada siswa itu

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada 5 orang siswa, maka disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler mempunyai pengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Mereka mengungkapkan pemikirannya, misalnya melalui lukisan. Dengan bantuan OSIS, siswa belajar merencanakan, mengatur, dan melakukan berbagai macam kegiatan. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler lebih percaya diri, memiliki ide-ide kreatif untuk memecahkan suatu masalah atau tantangan. Berbeda dengan siswa yang menganggap kegiatan ekstrakurikuler itu tidak penting, karena para siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sudah terlatih dalam kegiatan ekstrakurikulernya.

Pembahasan

Pembelajaran ekstrakurikuler merupakan perpaduan pengembangan keterampilan dan kemampuan siswa untuk meningkatkan kemampuan dan minatnya dalam bidang ekstrakurikuler. (Magrisa, Wardhani dan Saf, 2018). Kegiatan ekstrakurikuler dirancang untuk menghubungkan siswa, membantu siswa sesuai dengan kebutuhannya, meningkatkan proses pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas (Nuryanto, 2017). Oleh karena itu, dalam rangka pengembangan diri siswa, sangat penting dilaksanakan kegiatan ekstrakurikuler tersebut di setiap sekolah, dan kegiatan tersebut juga menjadi pusat yang mengarahkan minat dan keterampilan siswa.

Dari hasil wawancara kepada siswa kelas IX 2 diketahui masih banyak siswa yang kurang berminat terhadap kegiatan ekstrakurikuler, padahal (Nuryanto, 2017) kegiatan

ekstrakurikuler direncanakan sesuai kebutuhan. bagi siswa, untuk memperkaya lingkungan belajar dan meningkatkan kreativitas. Namun di SMPN 13 MEDAN minat siswa kurang terhadap kegiatan ekstrakurikuler. Yang seharusnya kegiatan ekstrakurikuler itu wajib mereka ikuti, karena akan sangat berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas siswa dikelas maupun luar kelas.

Berikut beberapa upaya strategis untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler:

1. Sekolah menyediakan beragam kegiatan ekstrakurikuler. Sekolah tidak hanya berfokus pada kurikulum umum seperti OSIS, pramuka, paduan suara atau tari, sekolah juga dapat menawarkan kurikulum lain seperti musik, drama, seni lukis, robotika, coding, drum, bola basket, bola voli, karate, silat dan lain-lain. . Dengan melakukan hal ini, siswa mempunyai lebih banyak kesempatan untuk menemukan minatnya. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi bidang-bidang yang dapat merangsang kreativitasnya sesuai minat dan bakatnya
2. Mempromosikan kerja sama dan kerja tim. Dengan kegiatan kolaboratif, siswa dapat berbagi ide dan berinovasi bersama. Misalnya dalam proyek seni, siswa dapat membuat mural bersama dalam kelompok atau merancang dan membuat robot bersama dalam klub robotika.
3. Memberikan tantangan kreatif. Memberikan siswa tantangan yang membutuhkan solusi kreatif dapat mendorong mereka untuk berpikir out of the box (yang berarti keluar dari kotak. Yang dimaksud dengan kotak adalah kemandirian. Jadi berpikir di luar kotak adalah pemikiran diluar kemandirian), atau cara umum dan bersama dalam mencari metode pemecahan masalah baru. Klub seni eksperimental memberikan siswa kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk seni, seperti seni instalasi, seni digital, atau seni jalanan. Siswa didorong untuk mengekspresikan pemikiran mereka dengan cara yang tidak konvensional.
4. Memberikan dukungan dan bimbingan. Guru dan pengawas kegiatan ekstrakurikuler hendaknya memberikan dukungan dan bimbingan yang positif. Mereka harus mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, memberikan umpan balik yang konstruktif dan menghargai upaya siswa.
5. Untuk mempromosikan lingkungan yang terbuka dan inklusif. Kegiatan ekstrakurikuler harus mampu menciptakan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa aman untuk mengekspresikan diri dan mengeksplorasi ide-ide baru tanpa takut dihakimi. Hal ini berdampak besar pada kreativitas mereka.
6. Undang pembicara tamu atau pakar. Mengundang pembicara tamu atau pakar dari bidang tertentu dapat memberikan perspektif baru dan menginspirasi mahasiswa. Hal ini juga dapat membuka kesempatan bagi siswa untuk belajar dari para profesional.
7. Menyelenggarakan acara atau kompetisi kreatif. Menyelenggarakan acara atau kompetisi yang menumbuhkan kreativitas, seperti pameran seni, festival musik, atau kompetisi robotika, yang memberikan siswa kesempatan untuk menunjukkan keterampilan mereka agar menerima pengakuan yang layak atas usaha mereka.

Bukan hanya tentang sekolah, orang tua dapat berperan penting dalam mendukung dan meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan ekstrakurikuler Beberapa upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mendorong kreativitas pada anak, seperti:

1. Mendorong partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler. Orang tua dapat mendorong anaknya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang mereka minati. Memberikan dukungan dan dorongan agar anak merasa percaya diri untuk berpartisipasi.
2. Memberikan dukungan logistik, orang tua dapat membantu dengan memberikan dukungan logistik, seperti mengantar anak beraktivitas atau menyediakan perlengkapan yang diperlukan. Hal ini membuat anak merasa bahwa partisipasinya didukung dan dihargai.
3. Jadilah pendengar yang baik, orang tua dapat mendengarkan cerita dan pengalaman anaknya dari kegiatan ekstrakurikuler. Ini membantu anak-anak merasa dihargai dan memungkinkan mereka mengekspresikan kreativitas mereka melalui percakapan.

4. Orang tua yang berpartisipasi dalam kegiatan sekolah dan ekstrakurikuler, yang berpartisipasi dalam acara atau presentasi yang diselenggarakan melalui kegiatan ekstrakurikuler, menunjukkan dukungan dan partisipasinya. Hal ini dapat memberikan semangat dan motivasi pada anak untuk terus berkreasi.

Dengan melakukan tindakan tersebut, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang dapat memberikan kesempatan bagi banyak siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Ini tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan siswa, namun dapat menumbuhkan budaya sekolah yang inovatif dan inspiratif.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa upaya yang dapat dilakukan agar dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yaitu: 1) Sekolah menyediakan beragam kegiatan ekstrakurikuler, 2) Memfasilitasi kolaborasi dan kerja sama tim, 3) Pemberian tantangan yang kreatif, 4) Memberikan bimbingan dan dukungan, 5) Menumbuhkan lingkungan yang terbuka dan inklusif, 6) Mengundang nara sumber atau ahli tamu, dan 7) Mengadakan acara atau kompetisi kreatif.

Maka upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler yang dapat dilakukan pihak sekolah yaitu dengan menyediakan beragam pilihan kegiatan ekstrakurikuler. Biarkan siswa memilih kegiatan ekstrakurikuler yang diminati

- a) Sosialisasi dan promosi, Pihak sekolah atau ketua kegiatan ekstrakurikuler bisa melakukan sosialisasi dan promosi kegiatan ekstrakurikuler secara efektif.
- b) Dukungan guru dan staf sekolah berperan penting dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler. Mereka dapat memberikan informasi yang relevan, memberikan umpan balik, atau ikut berpartisipasi dalam kegiatan.
- c) Program yang terorganisir dan fleksibel, penyesuaian program kegiatan ekstrakurikuler dengan jadwal belajar.
- d) Fasilitas dan perlengkapan yang memadai, sekolah harus menyediakan perlengkapan dan fasilitas yang diperlukan agar kegiatan ekstrakurikuler tersedia dan memadai.
- e) Partisipasi orang tua dalam kegiatan ekstrakurikuler juga dapat meningkatkan partisipasi siswa.

Tautkan ke bahan pelajaran, tunjukkan kepada siswa bagaimana kegiatan ekstrakurikuler dapat mendukung dan melengkapi pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Husaini, H., Maulidina, A. Z. N., Nuranisa, N., & Nurhaini, P. (2023). Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Karakter Kreatif Siswa Sekolah Dasar Swasta Full Day School Di Medan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2018*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Fronika, S., Huljannah, M., Prayudha, A., & Noviyanti, S. (2022). Meningkatkan Kreatifitas Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 728-732.
- Isnaini, I., Duskri, M., & Munzir, S. (2016). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah
- Lubis, F. A. (2018). Upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui model project based learning. *PeTeKa*, 1(3), 192-201.
- Pengaruh Keikutsertaan Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Minat Belajar Siswa di MAS PERSIS Tarogong Kabupaten Garut. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 185-194.
- Saputri, N., & Sa'adah, N. (2021). Pengembangan minat dan bakat peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler. *Taujih: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 172-187.
- Setiyadi, D. F., Fitriana, S., & Dian, P. (2019). Analisis Dampak Ekstrakurikuler Terhadap Potensi Diri Siswa Di SMAN 1 Bawang Banjarnegara. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 28-35.
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan kreativitas siswa*. Guepedia. Siregar, N., Lestari, W., & Hastina, N. (2018, October). KEGIATAN