

CLASSIC SEBAGAI WADAH PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA DI SMA NEGERI 1 WONOSOBO

Ahmad Zidan Faris¹, Ahmad Fahrul Habban Ali², Fikriyatul Koriah³, Mulia Kholishotussalwa⁴, Desi Oktavia⁵, Nurul Inayatiningsih⁶, Nur Lu'lu'ul Maknunah⁷, Erisa Nafidlatussifa⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo

Email: ahmadzidanfaris@gmail.com, fahrulhabban@gmail.com, fikriyatulkoriah678@gmail.com, muliasalwa01@gmail.com, desioktaviaokta@gmail.com, inaanurul48@gmail.com, luluk.maknunah84@gmail.com, erisanafidatussifa@gmail.com

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu potensi peserta didik yang perlu memperoleh ruang pengembangan dalam lingkungan pendidikan. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan mengembangkan gagasan, bekerja sama, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan menghasilkan alternatif dalam menghadapi situasi tertentu. Salah satu kegiatan di SMA Negeri 1 Wonosobo yang memberikan ruang bagi keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas kreatif adalah CLASSIC (Collaboration of Art, Science, and Music). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan CLASSIC sebagai wadah pengembangan kreativitas siswa serta mengidentifikasi bentuk kreativitas dan pengalaman yang diperoleh siswa melalui keterlibatan dalam kegiatan tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur terhadap empat informan yang terlibat dalam kepanitiaan CLASSIC 2026, terdiri atas tiga anggota dan satu ketua acara. Data dianalisis secara tematik melalui proses identifikasi, pengelompokan, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa CLASSIC memberikan ruang bagi siswa untuk menyalurkan bakat dan minat melalui kegiatan seni, musik, perlombaan, pertunjukan, fotografi, poster, dekorasi, dan kegiatan kolaboratif. Kreativitas juga muncul dalam proses perencanaan kegiatan, pembagian tugas, komunikasi, pencarian sponsor, pengelolaan kegiatan, serta pemecahan masalah. Pendampingan guru, kerja sama antaranitia, dan pengalaman kepengurusan sebelumnya menjadi faktor yang mendukung proses pengembangan kreativitas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa CLASSIC dapat dipandang sebagai wadah aktualisasi kreativitas melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa. Namun, temuan belum dapat digunakan untuk menyatakan adanya peningkatan kreativitas seluruh siswa karena sumber data masih terbatas pada empat informan kepanitiaan CLASSIC 2026.

Kata kunci : CLASSIC; kreativitas siswa; pengembangan diri; kolaborasi; kegiatan siswa

ABSTRACT

Creativity is one of the important potentials that students need to develop within the educational environment. Creativity is not limited to the ability to produce artistic works but also involves developing ideas, collaborating with others, solving problems, making decisions, and finding alternatives in dealing with particular situations. One of the activities at SMA Negeri 1 Wonosobo that provides students with opportunities to participate in various creative activities is CLASSIC (Collaboration of Art, Science, and Music). This study aims to describe CLASSIC as a platform for developing student creativity and to identify the forms of creativity and experiences gained through students' involvement in the activity. This research employed a qualitative approach with a descriptive design. Data were collected through semi-structured interviews with four informants involved in the 2026 CLASSIC committee, consisting of three committee members and one event leader. The data were analyzed thematically through identification, categorization, interpretation, and conclusion drawing. The findings indicate that CLASSIC provides students with opportunities to express their talents and interests through arts, music, competitions, performances, photography, poster design, decoration, and collaborative activities. Creativity also emerged through activity planning, task distribution, communication, sponsorship seeking, event management, and problem-solving processes. Teacher guidance, cooperation among committee members, and experiences from previous committees supported the development process. These findings suggest that CLASSIC can function as a platform for student creativity through direct experience and active participation. However, the findings cannot be interpreted as evidence that CLASSIC increases the creativity of all students because the available data are limited to four informants from the 2026 CLASSIC committee. Further research involving teachers, former committee members, non-committee students, observations, and documentation is needed to obtain a more comprehensive understanding of CLASSIC's role in developing student creativity.

Keywords : CLASSIC; student creativity; self-development; collaboration; student activities

PENDAHULUAN

Pendidikan tak hanya hadir dalam bentuk keterampilan akademik semata, tetapi juga pada perkembangan berbagai aspek dari peserta didik. Seperti pada aspek bakat, minat, kemampuan, keterampilan, pengalaman dan cita-cita tiap peserta didik. Hal yang berbeda satu sama lainnya ini harus bisa sekolah tampung dan fasilitasi. Perbedaan yang ada harus diberikan rangsangan pendidikan dasar yang disebut sebagai kreativitas. Untuk berkreasi guru harus memahami kreativitas dan strategi untuk mendorongnya. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru harus memberikan kebebasan kepada siswa untuk berpikir kreatif, bertanya, dan mencoba pendekatan alternatif.¹

Kreativitas dapat dipahami tidak hanya sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan, mencari alternatif, memecahkan masalah, dan menghasilkan suatu karya atau tindakan yang sesuai dengan situasi.² Kreativitas perlu dikembangkan melalui pengalaman yang memungkinkan siswa aktif untuk mengeksplorasi gagasan dan mengubahnya menjadi suatu bentuk tindakan maupun karya.

Pengembangan kreativitas dapat berlangsung melalui kegiatan di luar pembelajaran formal. Kegiatan ekstrakurikuler misalnya, dapat menjadi ruang bagi siswa untuk menyalurkan bakat dan minat sesuai dengan pilihan mereka. Kegiatan ekstrakurikuler dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan bakat dan kreativitas sekaligus mengembangkan potensi yang sesuai dengan minatnya.³

Selain melalui kegiatan ekstrakurikuler, kreativitas juga dapat berkembang melalui kegiatan yang menempatkan siswa sebagai pelaku aktif. *Project-Based Learning* menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proyek dapat memberikan ruang untuk mengembangkan kreativitas, terutama melalui proses menghasilkan produk, memecahkan masalah, dan bekerja dalam kelompok.⁴

Konteks tersebut relevan dengan keberadaan CLASSIC di SMA Negeri 1 Wonosobo. CLASSIC merupakan kegiatan tahunan dengan kepanjangan *Collaboration of Art, Science, and Music* dengan dipanitiai oleh pihak OSIS dan siswa yang mau ikut bergabung. Kegiatan ini adalah tempat bagi para siswa untuk bekerja secara berkelompok dan berkarya.

Data wawancara menunjukkan bahwa kegiatan CLASSIC mencakup berbagai aktivitas seperti lomba band, poster, fotografi, pertunjukan tari, bundengan, paduan suara, stand makanan daerah, kegiatan ekstrakurikuler, dan kegiatan lainnya. Keberagaman tersebut menunjukkan adanya ruang bagi siswa dengan minat dan kemampuan yang berbeda untuk mengekspresikan dirinya.

Kreativitas jelas muncul dalam penyelenggaraan kegiatan ini. Panitia memperoleh pengalaman dalam membagi tugas, melakukan komunikasi, mencari sponsor, bekerja sama dengan pihak luar sekolah, merancang kegiatan, dan menyelesaikan masalah yang muncul selama proses persiapan. Dengan demikian, kreativitas dalam CLASSIC tidak hanya dapat dilihat melalui karya atau penampilan yang ditampilkan pada acara, tetapi juga melalui proses yang berlangsung sebelum kegiatan dilaksanakan.

Di sisi lain, keterlibatan siswa yang bukan panitia dalam CLASSIC juga mendapatkan pengalaman sosial dan berorganisasi. Informan menyampaikan adanya pengalaman dalam berkomunikasi sesama teman antar kelas maupun beda kelas, bekerja sama dalam membuat suatu karya, menyampaikan gagasan, dan menghadapi persoalan bersama. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa kegiatan siswa dapat menjadi ruang pembelajaran melalui praktik langsung. Dan aspek lain yang ditemukan adalah adanya pendampingan dari guru dan juga evaluasi.

Penelitian ini penting dilakukan karena keberadaan CLASSIC selama ini hanya dipandang dari sisi acara dan kemegahannya saja. Padahal, di balik kegiatan tersebut terdapat proses keterlibatan siswa yang berpotensi menjadi pengalaman pengembangan kreativitas. Oleh karena itu, penelitian ini

¹ Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto, K. (2023). Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran dalam Mendorong Kreativitas Siswa. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 208–214.

² Nikolaos Nikolaos, Yonatan Alex Arifianto, dan Reni Triposa, “Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar,” 3, no. 2 (2024).

³ Intan Oktaviani Agustina, Juliantika Juliantika, Selly Ade Saputri, & Syahla Rizkia Putri N. (2023). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Pembinaan Dan Pengembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 86–96.

⁴ Ersanto, Ilham Ma'ruf. 2021. “Implementasi Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam di MAN 2 Tulungagung. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam”. Skripsi. Malang: FTIK Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

tidak diarahkan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa secara kuantitatif, melainkan untuk memahami bagaimana CLASSIC menyediakan ruang bagi siswa untuk mengembangkan dan mengaktualisasikan kreativitasnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan CLASSIC Sebagai Wadah Pengembangan Kreativitas Siswa Di SMA Negeri 1 Wonosobo, mengidentifikasi bentuk kreativitas yang muncul, serta menganalisis pengalaman, kolaborasi, pendampingan, dan pemecahan masalah yang mendukung proses tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengalaman dan pandangan siswa yang terlibat dalam CLASSIC serta proses yang berlangsung selama kegiatan. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Wonosobo pada tahun 2026 dengan fokus pada pelaksanaan CLASSIC 2026.

Subjek penelitian dalam data awal terdiri atas beberapa informan yang terlibat langsung dalam kepanitiaan CLASSIC 2026. Yaitu terdiri atas tiga anggota kepanitiaan dan satu ketua acara. Pemilihan informan didasarkan pada keterlibatan langsung mereka dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan.

Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur. Pertanyaan wawancara mencakup proses keterlibatan dalam CLASSIC, pembagian tugas, pengalaman kepanitiaan, bentuk kreativitas, kegiatan yang memberikan ruang ekspresi, kolaborasi, pendampingan, pemecahan masalah, evaluasi, dan keberlanjutan kegiatan.

Analisis data dilakukan secara tematik. Tahap analisis meliputi pembacaan hasil wawancara, identifikasi informasi yang relevan, pengelompokan data berdasarkan tema, interpretasi temuan, dan penarikan kesimpulan. Tema yang digunakan meliputi:

- (1) ruang aktualisasi kreativitas;
- (2) bentuk kreativitas;
- (3) pengalaman kepanitiaan;
- (4) kolaborasi;
- (5) pendampingan;
- (6) pemecahan masalah; dan
- (7) evaluasi serta keberlanjutan.⁵

Untuk menjaga kehati-hatian interpretasi, penelitian membedakan antara pengalaman subjektif informan dan kesimpulan mengenai kondisi seluruh siswa. Oleh sebab itu, pernyataan bahwa CLASSIC meningkatkan kreativitas seluruh siswa tidak digunakan dalam penelitian ini. Data penelitian saat ini masih memiliki keterbatasan karena informan berasal dari kepanitiaan CLASSIC 2026. Triangulasi sumber melalui guru pembina, pengurus periode sebelumnya, dan siswa nonpanitia serta triangulasi teknik melalui observasi dan dokumentasi belum sepenuhnya dilakukan. Keterbatasan tersebut menjadi pertimbangan dalam penarikan kesimpulan.

HASIL & PEMBAHASAN

1. CLASSIC sebagai Ruang Kreativitas

Hasil wawancara menunjukkan bahwa CLASSIC memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergabung menjadi panitia dan menyalurkan bakat minatnya melalui berbagai bagian. Bentuk kegiatan yang disebutkan informan meliputi seni, musik, perlombaan, fotografi, poster, pertunjukan, dekorasi, stand makanan daerah, serta kegiatan ekstrakurikuler. Keberagaman kegiatan tersebut memungkinkan siswa dengan kemampuan berbeda untuk berpartisipasi. Siswa yang memiliki minat dalam musik dapat terlibat dalam kegiatan band atau paduan suara, sedangkan siswa dengan minat seni dapat terlibat dalam tari, bundengan, dekorasi, dan kegiatan visual. Temuan ini menunjukkan bahwa CLASSIC menyediakan ruang yang beragam bagi siswa untuk menampilkan kemampuan, gagasan dan idenya.

⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. (Bandung: Cv Alfabeta, 2010), hal.40

Rangkaian Kegiatan CLASSIC

No.	Tanggal	Waktu	Nama Kegiatan	Bentuk Kegiatan
1	3 Agustus 2026	07.00–07.43	Opening	Persiapan acara
2	3 Agustus 2026	07.43–08.10	Sambutan	Komunikasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan
3	3 Agustus 2026	08.12–08.30	Deklarasi Alumni & Sambutan Ketua Alumni	Pengelolaan acara dan koordinasi
4	3 Agustus 2026	08.30–10.32	Alumni Tour	Komunikasi dan koordinasi
5	3 Agustus 2026	10.32–12.06	Demo Ekstrakurikuler	Ekspresi bakat, seni, musik, dan keterampilan
6	3 Agustus 2026	12.06–12.36	Break	—
7	3 Agustus 2026	12.36–14.20	SMANSA Got Talent	Kreativitas seni, musik, dan pertunjukan
8	3 Agustus 2026	14.20–15.07	Band Pemda Rock	Band Music dari luar
9	3 Agustus 2026	15.07–15.09	Closing	Pengelolaan dan koordinasi acara
10	4 Agustus 2026	07.30–09.05	Opening	Persiapan Acara
11	4 Agustus 2026	09.05–10.52	Dewa Nanda	OSIS
12	4 Agustus 2026	10.52–11.37	FLS3N	Pengembangan bakat dan kreativitas
13	4 Agustus 2026	11.37–13.17	Break	—
14	4 Agustus 2026	13.29–13.44	Best Band Dreamscape	Apresiasi kreativitas musik
15	4 Agustus 2026	13.44–14.19	Awarding Dreamscape	Apresiasi karya dan prestasi
16	4 Agustus 2026	14.19–14.41	Awarding Dewa Nanda	OSIS
17	4 Agustus 2026	14.41–15.14	Genesis	Ekspresi seni dan musik
18	4 Agustus 2026	15.14–16.16	Plasmatic Band	Band Music dari luar
19	4 Agustus 2026	16.16–17.18	Cornetto	Band Music dari luar
20	4 Agustus 2026	17.18–17.58	Closing Ceremony	Pengelolaan, koordinasi, dan evaluasi kegiatan

2. Kreativitas dalam Berkegiatan

Kreativitas tidak hanya ditemukan dalam hasil pertunjukan atau perlombaan. Berdasarkan wawancara, kreativitas juga muncul dalam proses mempersiapkan kegiatan. Siswa yang hadir dalam kegiatan juga diberikan kesempatan menggunakan kostum yang dirancang sendiri atau sewa untuk membantu memeriahkan acara. Sekolah berusaha untuk merangkul tiap elemen untuk menciptakan kreativitas, baik dari guru, siswa, panitia maupun dari lingkungan.

3. Kepanitiaan sebagai Pengalaman Kreatif

Keterlibatan sebagai panitia memberikan pengalaman yang berbeda dari posisi siswa sebagai peserta kegiatan. Panitia memperoleh tanggung jawab tertentu sesuai dengan divisi dan jobdesk yang diberikan. Beberapa pengalaman yang disampaikan informan meliputi komunikasi dengan pihak luar, pencarian sponsor, penyusunan perencanaan, pengelolaan kegiatan, dan kerja sama dengan anggota lain. Pengalaman tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berhadapan dengan persoalan nyata sehingga mereka harus mengambil keputusan dan mencari solusi.

4. Kolaborasi dalam Pelaksanaan CLASSIC

Kolaborasi menjadi salah satu unsur yang menonjol dalam data wawancara. Siswa bekerja sama dengan anggota dalam divisi yang sama, divisi lain, kegiatan ekstrakurikuler, maupun pihak di luar sekolah. Kerja sama tersebut membutuhkan komunikasi dan pembagian tanggung jawab. Siswa juga perlu menyesuaikan gagasannya dengan gagasan anggota lain agar kegiatan dapat terlaksana. Dengan demikian, kolaborasi menjadi bagian penting dari pengalaman siswa dalam CLASSIC.

5. Pendampingan Guru dan Proses Belajar Siswa

Informan menyampaikan adanya pendampingan melalui monitoring, latihan, arahan, dan *sharing*. Guru memberikan arahan berkaitan dengan perkembangan kegiatan, sedangkan siswa tetap

menjalankan tugas sesuai tanggung jawabnya. Pendampingan tersebut membantu siswa memahami tugas dan menghadapi persoalan yang belum pernah mereka alami sebelumnya.

6. Pemecahan Masalah sebagai Bagian dari Kreativitas

Kegiatan kepanitiaan menghadapkan siswa pada berbagai persoalan yang membutuhkan penyelesaian. Informan menyampaikan pengalaman dalam menghadapi kendala komunikasi, koordinasi, dan pelaksanaan kegiatan. Dalam situasi tersebut, siswa perlu mencari alternatif dan mengambil keputusan. Kemampuan tersebut menjadi salah satu bentuk kreativitas yang muncul dalam kegiatan CLASSIC.

7. Evaluasi dan Keberlanjutan Kegiatan

Pengalaman kepengurusan sebelumnya digunakan sebagai bahan evaluasi. Hal yang dianggap baik dipertahankan, sedangkan kekurangan dijadikan sebagai bahan perbaikan. Temuan tersebut menunjukkan adanya hubungan antara pengalaman, evaluasi, dan keberlanjutan CLASSIC.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa CLASSIC memiliki karakteristik sebagai wadah pengembangan kreativitas karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, mengekspresikan gagasan, menghasilkan karya, dan terlibat dalam penyelesaian persoalan. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi sarana untuk menggali dan mengembangkan bakat serta minat siswa. Kegiatan yang sesuai dengan minat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan bakat dan kreativitasnya.

Dalam konteks CLASSIC, ruang tersebut bahkan tidak hanya diberikan melalui kegiatan ekstrakurikuler tertentu. CLASSIC mempertemukan berbagai bentuk kegiatan sehingga siswa dapat berpartisipasi sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimiliki. Dengan demikian, istilah "wadah" dalam penelitian ini merujuk pada keberadaan lingkungan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaktualisasikan potensi melalui pengalaman langsung.

Salah satu temuan penting adalah bahwa kreativitas siswa tidak hanya terlihat dari produk atau penampilan. Kreativitas juga muncul dalam proses. Siswa menggunakan kreativitas ketika menyusun konsep kegiatan, mengembangkan dekorasi, melakukan promosi, mencari sponsor, mengelola kegiatan, dan menyelesaikan masalah.

Temuan ini memperluas pemahaman mengenai kreativitas dalam kegiatan siswa. Kreativitas bukan hanya persoalan "menghasilkan karya", tetapi juga kemampuan menghasilkan alternatif dan mengembangkan cara penyelesaian. Meskipun CLASSIC bukan pembelajaran berbasis proyek dalam pengertian metodologis, karakter keterlibatan aktif dan penyelesaian tugas nyata memiliki kesamaan pada aspek pengalaman langsung dan penciptaan hasil.

Kolaborasi merupakan temuan penting dalam penelitian ini. Siswa tidak bekerja secara individual, tetapi harus mengembangkan kegiatan bersama orang lain. Situasi tersebut dapat menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide. Gagasan seorang siswa dapat memperoleh masukan dari anggota lain dan kemudian mengalami perubahan.

Penelitian mengenai kegiatan berbasis proyek juga menempatkan kerja kelompok dan kolaborasi sebagai bagian dari proses pengembangan kreativitas. Keterlibatan siswa dalam CLASSIC memberikan pengalaman yang berbeda dari pembelajaran di kelas. Siswa menghadapi situasi nyata, berkomunikasi dengan pihak lain, mengelola tugas, dan menyelesaikan masalah.

Pengalaman tersebut dapat menjadi proses pembelajaran kontekstual karena siswa belajar dari tindakan dan konsekuensi tindakan yang mereka lakukan. Pembelajaran bisa terjadi melalui transformasi pengalaman dalam siklus : pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimenasi aktif.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa kegiatan siswa dapat menjadi ruang pengembangan kemampuan di luar pembelajaran formal. Adanya guru dalam kegiatan CLASSIC tidak berarti seluruh keputusan kreatif diambil oleh guru. Berdasarkan data wawancara, guru lebih banyak memberikan arahan, monitoring, dan pendampingan.

Posisi tersebut penting karena siswa tetap memiliki kesempatan untuk menjalankan tanggung jawabnya. Pendampingan berfungsi sebagai dukungan ketika siswa menghadapi hal yang belum mereka kuasai. Dengan demikian, pendampingan yang tepat dapat ditempatkan sebagai scaffolding, yaitu dukungan yang membantu siswa mengembangkan kemampuan tanpa sepenuhnya mengambil alih proses. Penggunaan pengalaman sebelumnya sebagai bahan evaluasi menunjukkan bahwa kreativitas dalam CLASSIC juga berkaitan dengan kemampuan melakukan perbaikan. Informan

menyebutkan bahwa hal yang sudah baik dipertahankan, sedangkan kekurangan diperbaiki. Pola tersebut menunjukkan bahwa keberlanjutan kegiatan tidak sekadar mempertahankan bentuk lama. Evaluasi memberikan kesempatan kepada generasi baru untuk mempertanyakan, memperbaiki, dan mengembangkan kegiatan. Dengan demikian, evaluasi dapat menjadi salah satu mekanisme yang mendukung munculnya inovasi.

Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bukan untuk membuktikan secara kuantitatif bahwa CLASSIC meningkatkan kreativitas, tetapi untuk menunjukkan mekanisme pengalaman yang membuat CLASSIC berpotensi menjadi wadah pengembangan kreativitas siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, CLASSIC di SMA Negeri 1 Wonosobo dapat dipandang sebagai wadah pengembangan dan aktualisasi kreativitas siswa melalui pengalaman langsung dalam berbagai kegiatan. Kreativitas siswa tidak hanya tampak melalui produk atau penampilan, seperti musik, tari, fotografi, poster, dekorasi, dan stand makanan daerah, tetapi juga berkembang dalam proses perencanaan, pengelolaan kegiatan, promosi, pencarian sponsor, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

Pengalaman kepanitiaan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui tanggung jawab, kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Sementara itu, pendampingan guru melalui arahan, monitoring, latihan, dan sharing berfungsi sebagai dukungan agar siswa mampu menjalankan tanggung jawabnya tanpa mengambil alih proses kreatif siswa. Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan sebelumnya juga menjadi bagian penting dalam mempertahankan hal-hal yang baik sekaligus memperbaiki kekurangan untuk pelaksanaan berikutnya.

Dengan demikian, CLASSIC tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan pertunjukan atau perlombaan, tetapi sebagai lingkungan pengalaman yang memungkinkan siswa mengekspresikan gagasan, menghasilkan karya, bekerja sama, menghadapi persoalan nyata, dan mengembangkan alternatif penyelesaian masalah. Meskipun demikian, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuktikan secara kuantitatif bahwa CLASSIC meningkatkan kreativitas seluruh siswa. Temuan penelitian terbatas pada pengalaman empat informan yang terlibat dalam kepanitiaan CLASSIC 2026. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu melibatkan informan yang lebih beragam serta menggunakan observasi dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi CLASSIC terhadap pengembangan kreativitas siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 1 Wonosobo yang telah menjadi lokasi penelitian serta kepada para informan yang telah memberikan informasi mengenai pengalaman mereka dalam kegiatan CLASSIC 2026. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu proses pengumpulan dan penyusunan data penelitian ini. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan masukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya sangat diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto, K. (2023). Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran dalam Mendorong Kreativitas Siswa. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 208–214. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>
- Ersanto, Ilham Ma'ruf. 2021. "Implementasi Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam di MAN 2 Tulungagung. *Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam*". Skripsi. Malang: FTIK Universitas Islam Malik Ibrahim Malang.
- Intan Oktaviani Agustina, Juliantika Juliantika, Selly Ade Saputri, & Syahla Rizkia Putri N. (2023). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Pembinaan Dan Pengembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 86–96. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2001>
- Nikolaos Nikolaos, Yonatan Alex Arifianto, dan Reni Triposa, "Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar," 3, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.53814/eleos.v3i2.73>.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Cv Alfabeta, 2010), hal.40