

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki abad ke-21, kita menyaksikan era globalisasi yang mengubah wajah dunia dengan cepat. Perubahan teknologi yang pesat dan tidak terduga telah membawa kita ke ambang revolusi paradigma pendidikan (Rahayu et al., 2022). Transformasi ini bukan hanya sebuah kebutuhan, tetapi telah menjadi keharusan yang tidak dapat diabaikan. Kreativitas, dulu sering dianggap sebagai bakat alami, saat ini telah menjadi keterampilan penting yang dapat dipelajari serta harus dikembangkan dan dipelihara (Maulana & Mayar, 2019). Kreativitas dalam konteks pendidikan di abad-21 telah menjadi elemen yang semakin penting. Bukan hanya sebagai pilihan, tetapi juga sebagai inti dari proses belajar mengajar yang menuntut siswa untuk memiliki dan membiasakan keterampilan abad-21 (Handajani et al., 2018). Berpikir secara kritis, komunikasi efektif, bekerja sama dalam tim, kreativitas dan inovasi merupakan kemampuan yang menjadi kunci untuk menghadapi tantangan abad ke-21 (Rusadi et al., 2019), di mana adaptasi dan pemecahan masalah kreatif menjadi sangat berharga. Kreativitas melibatkan kemampuan untuk berpikir di luar batasan konvensional. Guru dan siswa yang kreatif mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mencari solusi yang tidak biasa, dan menggali potensi yang belum terungkap sebelumnya.

Pendidikan harus mampu menanggapi kebutuhan ini dengan menciptakan ekosistem yang memberikan siswa peluang untuk

mengembangkan kreativitas dan inovasi mereka (Asbari & Valencia Chiam, 2023). Pendidikan yang berfokus pada kreativitas membuka pintu bagi siswa untuk mengeksplorasi potensi mereka yang tanpa batas. Dengan inovasi kreativitas yang diintegrasikan ke dalam kurikulum, pendidikan mengajar mereka tentang kehidupan, memberi mereka kesempatan untuk tumbuh sebagai individu yang kreatif, yang mampu dan siap menjawab tantangan di masa depan (Asbari & Valencia Chiam, 2023).

Meskipun diakui bahwa kreativitas merupakan faktor penting dalam membentuk kemampuan adaptasi dan inovasi yang dibutuhkan di masa depan, implementasi pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil penelitian *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menunjukkan bahwa skor kreativitas siswa Indonesia masih berada di bawah ambang batas yang diharapkan (Tampa et al., 2022), yang mencerminkan kebutuhan mendesak untuk transformasi dalam sistem pendidikan.

Kegiatan belajar yang monoton menjadi salah satu akar permasalahan rendahnya kreativitas siswa di Indonesia. Ketika siswa secara terus-menerus dihadapkan pada metode pembelajaran yang sama (Anggraeni et al., 2022), seperti ceramah dan tugas rutin, mereka cenderung kehilangan minat dan semangat untuk mengeksplorasi ide-ide baru. Pembelajaran yang monoton menciptakan lingkungan belajar yang membosankan dan tidak menantang, sehingga siswa merasa tidak termotivasi untuk berpikir di luar kotak.

Akibatnya, potensi kreatif mereka terpendam dan tidak mendapat kesempatan untuk berkembang secara optimal.

Dukungan dan penghargaan terhadap ide-ide baru dapat menambah semangat siswa untuk bereksperimen dan berani mengambil risiko, yang merupakan aspek penting dalam mengembangkan kreativitas. Penelitian oleh J. A. C. van der Zanden et al. (2020) menunjukkan bahwa lingkungan yang mendukung dan menghargai kreativitas dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu karena merasa tertarik dan senang. Sebaliknya, lingkungan yang kurang mendukung dapat menurunkan motivasi intrinsik dan membuat siswa merasa takut untuk mencoba hal-hal baru. Data dari *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* juga menunjukkan bahwa siswa Indonesia memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah dalam kemampuan kreatif mereka. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya dukungan dan penghargaan terhadap kreativitas di lingkungan sekolah dan keluarga. Siswa yang tidak merasa percaya diri dalam kemampuan kreatif mereka cenderung menghindari tantangan dan memilih untuk mengikuti cara berpikir yang sudah ada (Herliana et al., 2021), sehingga menghambat perkembangan kreativitas mereka.

Penelitian oleh Patston et al. (2021) menunjukkan bahwa sekolah-sekolah yang memiliki program pengembangan kreativitas yang terstruktur, seperti kelas seni, desain, musik, atau kegiatan ekstrakurikuler yang berfokus pada pemecahan masalah kreatif, cenderung memiliki siswa dengan tingkat kreativitas yang lebih tinggi. Program-program ini memberikan kesempatan

bagi siswa untuk mengeksplorasi minat mereka, mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang nyata. Kurangnya program yang secara khusus dirancang untuk mendorong kreativitas merupakan tantangan serius dalam pendidikan. Namun banyak sekolah belum sepenuhnya memperhatikan pengembangan potensi kreatif siswa (Aktas, 2022). Hal ini menyebabkan bakat-bakat kreatif yang dimiliki oleh banyak siswa terpendam dan tidak dapat berkembang secara optimal. Kurangnya program pengembangan kreativitas juga dapat berdampak pada motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Runco et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan kreatif cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dan lebih menikmati proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang tidak mendapatkan kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka di sekolah mungkin merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.

Kolaborasi tidak hanya sekadar bekerja bersama, tetapi juga melibatkan pertukaran ide, perspektif, dan pengalaman yang berbeda. Hal tersebut dapat memicu munculnya ide-ide baru yang lebih inovatif dan kreatif. Penelitian oleh Paulus & Nijstad (2019) menunjukkan bahwa interaksi sosial dan kolaborasi dapat meningkatkan fleksibilitas kognitif, yaitu kemampuan untuk berpikir secara adaptif dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, yang merupakan aspek penting dalam kreativitas. Selain itu, penelitian oleh (Sawyer, 2019) menunjukkan bahwa kolaborasi dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi munculnya ide-ide kreatif. Dalam lingkungan kolaboratif, siswa merasa lebih aman dan nyaman untuk mengekspresikan ide-ide mereka,

bahkan yang mungkin tampak aneh atau tidak biasa. Interaksi dengan orang lain juga dapat membantu siswa untuk menguji dan memperbaiki ide-ide mereka, sehingga menghasilkan solusi yang lebih baik dan inovatif. Data dari *Programme for International Student Assessment (2022)* juga menunjukkan bahwa siswa Indonesia memiliki skor yang rendah dalam keterampilan kolaborasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa Indonesia kurang mendapatkan kesempatan untuk berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Kurangnya peluang untuk berkolaborasi ini tidak hanya membatasi siswa dalam membangun dan memperluas ide-ide mereka, tetapi juga menghambat perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka (Solone et al., 2020), yang juga penting dalam dunia kerja dan kehidupan sosial.

Kualitas guru yang belum optimal dalam menerapkan metode pembelajaran yang mendukung kreativitas menjadi penghalang lain bagi perkembangan kreativitas siswa. Guru memiliki peran krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan memfasilitasi kreativitas siswa (Atiqah et al., 2023). Namun, penelitian oleh Fadhiliya et al. (2021) menunjukkan bahwa banyak guru di Indonesia masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menghasilkan ide-ide baru. Sementara itu, penelitian oleh (Chang & Hall, 2022) mengungkapkan bahwa guru yang kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa cenderung menghambat perkembangan kreativitas siswa.

Guru yang tidak mampu memberikan umpan balik yang konstruktif dan mendukung juga dapat mengurangi motivasi siswa untuk berkreasi.

Data dari Asesmen Nasional (2022) yang dilakukan oleh Kemendikbud juga menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam bidang literasi dan numerasi masih perlu ditingkatkan. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif, termasuk dalam mengembangkan kreativitas siswa. Guru yang kurang kompeten dalam bidang literasi dan numerasi mungkin kesulitan untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep kreatif dalam pembelajaran.

Kelas bakat atau bisa disebut “ *Talent Class* ” menjadi salah satu terobosan pendidikan yang dirancang untuk mengidentifikasi dan memberi wadah pengembangan minat serta bakat siswa (Ahmadi, 2022). Melalui pendekatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk belajar dalam lingkungan yang mendukung, di mana mereka dapat mengeksplorasi berbagai bidang dan menemukan potensi unik mereka. Lubart (2020) menunjukkan bahwa untuk mengidentifikasi dan mengembangkan potensi kreatif siswa, *Talent Class* dapat dimanfaatkan sebagai sarana efektif, namun kurang membahas strategi konkretnya. Penelitian ini hanya berfokus pada aspek identifikasi bakat dan belum memberikan panduan praktis bagi para pendidik tentang bagaimana menerapkan *Talent Class* untuk meningkatkan kreativitas siswa secara spesifik. Sementara itu, (Roberts et al., 2021) menyelidiki hubungan antara gaya berpikir divergen dengan kreativitas. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa siswa dengan gaya berpikir yang lebih divergen cenderung lebih kreatif. Namun,

penelitian ini tidak mendalami bagaimana *Talent Class* dapat memfasilitasi pengembangan gaya berpikir divergen tersebut. Artinya, masih belum jelas bagaimana desain kurikulum, metode pembelajaran, dan lingkungan *Talent Class* dapat dioptimalkan untuk mendorong siswa berpikir secara lebih terbuka dan menghasilkan ide-ide yang orisinal. Selanjutnya, penelitian oleh (Reis & Renzulli, 2022) mengkaji efektivitas model enrichment (pengayaan) terhadap kreativitas siswa. Penelitian ini menyoroti pentingnya memberikan pengalaman belajar yang menantang dan bermakna bagi siswa yang memiliki bakat. Namun, penelitian ini tidak membahas secara spesifik bagaimana mengintegrasikan pengembangan kreativitas secara eksplisit ke dalam kurikulum *Talent Class*. Dengan kata lain, masih dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk merumuskan strategi praktis yang dapat membantu guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang secara langsung merangsang dan meningkatkan kreativitas siswa melalui *Talent Class*. Oleh karena itu, penelitian ini akan merespons kekurangan-kekurangan tersebut dengan fokus pada strategi konkret yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui *Talent Class*. Penelitian ini akan menggali lebih dalam tentang bagaimana merancang kurikulum, metode pembelajaran, dan lingkungan *Talent Class* yang dapat secara efektif mendorong kreativitas siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif dalam bidang pendidikan, khususnya dalam mengembangkan potensi kreatif siswa melalui program *Talent Class*.

Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Plus Gunungpring (SMP *M-Plus* Gunungpring) yang merupakan salah satu sekolah swasta yang berada di Kabupaten Magelang. Sebagai sekolah yang berorientasi pada pengembangan potensi siswa, SMP *M-Plus* Gunungpring secara terstruktur menawarkan program *Talent Class* sebagai sarana untuk menggali dan mengasah potensi kreatif dan bakat siswa di berbagai bidang. Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa SMP *M-Plus* Gunungpring ini menyelenggarakan 9 (sembilan) kelas bakat. Program yang diberi nama *M-Plus Talent Class* ini menawarkan platform unik bagi siswa untuk menjawab tuntutan Pendidikan dalam konteks Indonesia dalam pengembangan kreativitas dan inovasi. Dipandu oleh pembimbing dan praktisi berpengalaman yang memiliki keahlian kredibel, program ini hadir sebagai wadah bagi siswa untuk mengeksplorasi potensi mereka secara optimal serta menjawab tantangan global. Mulai dari bola tangan hingga robotika, berbicara di depan umum hingga penelitian, program ini disesuaikan untuk mengembangkan bakat bawaan setiap anak. Prestasi SMP Muhammadiyah Plus Gunungpring tidak terbatas pada tingkat lokal, para siswanya telah mencatatkan diri di tingkat nasional dan internasional, membawa kebanggaan bagi sekolah dan menetapkan standar tinggi untuk keunggulan akademis dan ekstrakurikuler. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap strategi implementasi kelas bakat dalam upaya peningkatan kreativitas siswa di SMP *M-Plus* Gunungpring.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah terkait rendahnya kreativitas siswa di Indonesia, khususnya dalam konteks *Talent Class* :

1. Kegiatan belajar yang monoton dan kurang bervariasi menjadi penghambat utama bagi perkembangan kreativitas siswa.
2. Lingkungan belajar yang kurang mendukung dan kurang menghargai kreativitas siswa dapat menghambat mereka untuk mengekspresikan ide-ide baru dan mengambil risiko.
3. Kualitas guru yang belum optimal dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa menjadi penghalang bagi pengembangan kreativitas.
4. Kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran dapat membatasi perkembangan kreativitas mereka.
5. Kurangnya program yang secara khusus dirancang untuk mendorong dan mengembangkan potensi kreatif siswa secara optimal.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini hanya akan difokuskan pada strategi implementasi program *Talent Class*, program yang secara khusus dirancang untuk mendorong dan mengembangkan potensi kreatif siswa secara optimal di SMP *M-Plus* Gunungpring.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Fokus masalah diatas maka rumuan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana formulasi strategi yang diterapkan dalam implementasi program *Talent Class* di SMP *M-Plus* Gunungpring untuk meningkatkan kreativitas siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap strategi, faktor-faktor yang berpengaruh dalam implementasi *Talent Class*, serta persepsi siswa dan guru terhadap implementasi program *Talent Class* di SMP *M-Plus* Gunungpring dalam mendorong dan mengembangkan potensi kreatif siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait dengan strategi implementasi program *Talent Class* dan pengembangan kreativitas siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan topik ini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model implementasi program *Talent Class* yang efektif dalam mengembangkan potensi kreatif siswa. Model ini dapat menjadi acuan bagi sekolah-sekolah lain dalam merancang dan melaksanakan program *Talent Class*.