

## DESAIN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK DALAM SEKOLAH KREATIF RUMAH KREATIF WADAS KELIR

Nur Hafidz<sup>1</sup> & Erni Munastiwi<sup>2</sup>

email: [nurchafidz135@gmail.com](mailto:nurchafidz135@gmail.com)<sup>1</sup>, [erni.munasiwi@uin-suka.ac.id](mailto:erni.munasiwi@uin-suka.ac.id)<sup>2</sup>

Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Jalan Laksda Adisucipto, Papingan, Caturtunggal, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, Indonesia

**Abstrak:** Kebijakan pembelajaran sekarang yang membuat sekolah seharusnya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melainkan bukan menegangkan. Hal ini menjadi problem untuk mendorong guru-guru selalu kreatif dalam sistem pembelajarannya. Guru yang kreatif adalah guru-guru yang menciptakan desain pembelajaran kreatif kepada anak-anaknya. Tujuan pembelajaran kreatif untuk menciptakan keterampilan kreatif anak, mengkondisikan dan kegiatan menyenangkan. Hal ini diuraikan pada pembahasan dengan menjawab pertanyaan, bagaimana desain pembelajaran kreatif untuk anak-anak. Penelitian mendeskripsikan secara mendalam tentang desain pembelajaran kreatif untuk anak dalam sekolah kreatif di Sekolah Kreatif Rumah Kreatif Wadas Kelir. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti mengobservasi objek dan menemukan sumber data-data yang berupa kegiatan desain pembelajaran kreatif. Kegiatan desain pembelajaran kreatif dapat ditarik benang merahnya yaitu, (1) perencanaan pembelajaran kreatif, guru menyiapkan materi, merencanakan kegiatan, dan sumber media kreatif; (2) melaksanakan pembelajaran kreatif, guru mengamati, merumuskan persoalan, menguji-coba; menciptakan; membagikan; mengapresiasi; (3) penilaian dan apresiasi, guru memuji hasil pemahaman, keterampilan, dan sikap anak-anak setelah belajar kreatif dan memberikan penghargaan pada anak. Hasilnya, anak-anak memiliki potensi-potensi kecerdasan, kreatif, percaya diri, mandiri dalam mengembangkan kreativitasnya. Di sinilah, kreativitas anak-anak dibangun melalui kegiatan kreatif dengan menyenangkan anak-anak sejak dini. Maka konsep desain pembelajaran kreatif perlu diimplementasikan di setiap sekolah.

**Kata Kunci:** Desain Pembelajaran Kreatif, Anak, Sekolah Kreatif

## CREATIVE LEARNING DESIGN FOR CHILDREN IN WADAS KELIR CREATIVE HOUSE CREATIVE SCHOOL

**Abstract:** Current learning policies that make schools should create a learning atmosphere that is fun but not stressful. This is a problem to encourage teachers to always be creative in their learning system. Creative teachers are teachers who create creative learning designs for their children. The purpose of creative learning is to create children's creative skills, conditioning and fun activities. This is described in the discussion by answering the question, how to design creative learning for children. The research describes in depth about creative learning designs for children in creative schools at the Wadas Kelir Creative House Creative School. Researchers used descriptive qualitative research methods. Researchers observe objects and find sources of data in the form of creative learning design activities. Creative learning design activities can be drawn as a common thread, namely, (1) creative learning planning, teachers prepare materials, plan activities, and creative media sources; (2) carrying out creative learning, the teacher observes, formulates problems, tries out; create; share; appreciate; (3) assessment and appreciation, the teacher praises the results of understanding, skills, and attitudes of children after creative learning and gives awards to children. As a result, children have the potential for intelligence, creativity, confidence, independence in developing their creativity. This is where children's creativity is built through creative activities that delight children from an early age. So the concept of creative learning design needs to be implemented in every school.

**Keywords:** Creative Learning Design, Children, Creative School

## PENDAHULUAN

Setiap anak-anak mempunyai potensi kecerdasan yang dapat kita kembangkan, perkembangan anak-anak pasti berbeda dengan yang lain. Dalam konsep pendidikan anak usia dini merupakan pondasi pertama di pendidikan yang harus dilaksanakan dengan maksimal, maka ada peran orang tua sebagai pendidik utama dan guru dalam memberikan pendidikan diluar lingkungan keluarga (Afifah & Kuswanto, 2020). Keterlibatan guru memberikan fasilitas anak-anak dalam upaya meningkatkan kemampuan dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sehingga anak-anak keluasan kreativitas serta meningkatkan perkembangan aspek agama dan moral, fisik-motrik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni (Firyati et al., 2016).

Pembelajaran kreatif sudah ditekankan dalam kurikulum 2013 dengan adanya pendekatan saintifik/nyata dan penilaian autentik. Ada beberapa sekolah yang melakukan pengajarannya tidak terarah, lingkungan tidak mendukung, fasilitas kurang memadai sehingga pembelajarannya berdampak pada anak-anak jenuh, bosan, malas belajar dan lain-lain. Hal ini menjadi bahan tugas guru dan tugas pemerintah untuk mengontrol dan meningkatkan keterampilan daya profesionalitas guru. Maka ada salah satu konsep pendekatan saintifik ini yang bertujuan pada kreativitas berpikir anak, membuat keterampilan berpikir kritis anak, kemampuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dalam memecahkan pembelajaran kreatif yang menyenangkan (Utomo, 2013).

Pembelajaran kreatif bertujuan untuk selalu mengkondisikan dari mengamati, tanya jawab, uji coba, menemukan, sampai menciptakan, penilaian, dan mengapresiasi (Purnomo, 2013). Di sinilah, peneliti mencari beberapa hal penting yaitu bagaimana desain pembelajaran kreatif di sekolah-sekolah, lalu apa dampak positif dalam lingkungannya. Dari berbagai fenomena yang ada di setiap daerah pasti memiliki hal demikian, akan tetapi tugas guru bagaimana untuk mengubah persoalan tersebut menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak (Purwo, 2017).

Dari sinilah, pembelajaran kreatif sebagai upaya strategi dalam kebijakan setiap sekolah untuk hadir mengembangkan kreativitas dalam belajar sesuai konsep daerah lembaga pendidikan masing-masing. Sementara itu, apa pun yang dilakukan guru, dan mengusahakan pada mengkondisikan anak-anak belajar, hal ini dikatakan sebagai pembelajaran. Pada keadaan inilah, guru memberikan peran dalam mengkondisikan anak-anak untuk belajar kreatif.

### **Pembelajaran Kreatif**

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang mengkondisikan anak-anak untuk belajar. Dalam mengkondisikan, guru melakukan berbagai kegiatan-kegiatan kreatif dimulai dari pengamatan, tanya jawab, uji coba, menemukan, sampai menciptakan, penilaian, dan mengapresiasi. Kegiatan kreatif dimaknai pada mengajar dalam menyampaikan materi pada anak-anak. Sementara, apa pun yang dilakukan guru, dalam mengusahakan pada mengkondisikan anak-anak belajar, hal seperti ini juga dikatakan pembelajaran. Pada keadaan diam, guru memberikan peran dalam mengkondisikan anak-anak untuk belajar. Di sinilah, yang disebut pembelajaran kreatif (Ahmad, 2012).

Kemudian pembelajaran dimaknai sebagai anak-anak melakukan aktivitas aktif dalam mengembangkan kemampuan potensi diri. Melalui potensi ini, anak-anak akan terlibat ke dalam pengalaman-pengalaman dari guru sampai peserta didik menggali pengalaman melalui berpikir, emosi, terlibat kegiatan menantang dan menyenangkan sampai mendorong inisiatifnya (Utomo, 2013). Wardani dalam Wena, 2011 mengidentifikasi pembelajaran kreatif adalah proses pembelajaran dalam mengembangkan mengacu pada pendekatan pembelajaran yang diasumsi dari peningkatan kualitas proses belajar anak-anak baik dijenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran di satuan pendidikan yang diselenggarakan secara menyenangkan, menantang, memotivasi, interaktif, inspiratif, anak-anak berpartisipasi

aktif, kreativitas dan kemandirian, minat, dan bakat anak-anak (Rahayu et al., 2020).

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa visi pendidikan adalah perubahan paradigma pendidikan dari paradigma pengajaran bergeser menjadi paradigma pembelajaran. Dengan ini, peranan anak-anak aktif sekaligus mengoreksi peranan pada dominan guru. Proses pembelajaran diharapkan anak-anak dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka secara mandiri. Menurut Joyce, Weil & Calhoun dalam Rifki Hidayat berpendapat bahwa pembelajaran tidak selalu menerima informasi, ide, dan keterampilan, namun mencakup rekonstruksi pengetahuan yang baru oleh pikiran (Adinda et al., 2020).

Dalam pemahaman di atas, pembelajaran merupakan kegiatan-kegiatan kreatif dalam desain yang kreatif dan mengkondisikan lingkungan sekolah anak-anak untuk belajar. Dalam pembelajarannya guru perlu mendesain dan mengkondisikan lingkungan sekolah yang kreatif untuk anak-anak. Desain lingkungan sekolah menjadi tugas penting guru dalam mengkondisikan anak-anak dalam belajar (Heru, 2016).

### **Sekolah Kreatif Untuk Anak**

Sekolah kreatif merupakan kegiatan nonformal yang bergerak satu pendidikan di bawah lembaga Yayasan Rumah Kreatif Wadas Kelir (YRKWK). Pada tahun 2019, YRKWK menjadi pusat belajar masyarakat dalam bidang pendidikan. Hal ini menjadi bagian penting untuk mengembangkan anak-anak belajar kreatif di wilayah Wadas Kelir. Pembelajaran kreatif menjadi tujuan membantu anak-anak memahami dan menemukan strategi efektif dalam belajar kreatif dari perencanaan belajar kreatif, melaksanakan pembelajaran kreatif, dan penilaian sampai apresiasi. Dari sinilah, sekolah kreatif mewadahi anak-anak belajar dengan desain kreatif yang di rancang dengan kurikulum yang menyenangkan.

Sekolah kreatif sudah banyak capaian karya-karya di media social dan media cetak. Seperti, Majalah Bobo, Koran Radar Banyumas, Koran Satelit Post, Kompas, Sahabat Keluarga, Anggun PAUD, Lomba Puisi, Dai Cilik, Teater, dan lain-lain. Hal ini berkaitan dengan kemampuan kreativitas anak dalam belajar

menulis, membaca, keativitas belajar lain. Hasil wawancara pimpinan YRKWK bersama Bapak Heru Kurniawan, bahwa kegiatan desain pembelajaran kreatif yang dilakukan di sekolah kreatif RKWK bertujuan untuk mengembangkan berpikir kreatif anak dari pengetahuan melalui membaca, menulis, dan bereksperimen.

Pembelajaran kreatif dalam kegiatannya anak-anak salah satunya adalah *read aloud* atau membaca nyaring. Dengan anak-anak setiap hari di sodori buku-buku cerita anak, dongeng, dan buku non fiksi lain. Hasil wawancara dengan Titi Anisatul Laely relawan di RKWK mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran kreatif bertujuan untuk membangun kreativitas berpikir, bergerak, berimajinasi kreatif melalui desain pembelajaran kreatif. Sekolah kreatif juga menugaskan anak-anak pinjam buku. Kemudian, menceritakan isi buku, bermain logika dan Bahasa dengan buku, sampai menulis dan mempublikasi karyanya. Dengan demikian, proses kegiatan inilah menjadi basis belajar kreatif.

Inilah keunikan Sekolah Kretif Wadas Kelir dengan desain pembelajaran yang menyenangkan anak-anak. Apalagi ada tambahan perkembangan teknologi yang pesat sehingga daya pikir anak mengacu pada gawai. Di sekolah kreatif ini anak-anak bermain dalam mengembangkan kecerdasan melalui desain pembelajaran kreatif. Meskipun, sekolah dalam pembelajarannya berbeda dengan kegiatan sekolah pada umumnya akan tetapi pembelajaran kreatif berorientasi anak-anak dapat senang dengan kegiatan bermain.

Hakikat pembelajaran kreatif adalah suatu desain lingkungan sekolah dengan kreativitas mungkin sehingga anak-anak terlihat dalam kegiatan belajar. Karena lingkungan melibatkan anak-anak berkegiatan yang memberikan banyak pengalaman. Bagaimana konsep sekolah kreatif?. Lingkungan sekolah kreatif, anak-anak menkonseptualisasi penalamannya menjadi pengetahuan baru yang berguna bagi anak-anak. Untuk itulah, tugas guru senantiasa menciptakan pembelajaran kreatif (Kurniawan, 2016). Untuk mewujudkan hal ini, diperlukan banyak persiapan. Pelaksanaan pembelajaran kreatif ini diselenggarakan oleh Sekolah Kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto Selatan.

Kegiatan ini, rutin dilaksanakan untuk bertujuan anak-anak belajar berpikir kritis, memiliki keterampilan bagus, dan percaya diri dalam performa karya nyata. Maka untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran kreatif, guru perlu mendesain agar tidak mengalami kesulitan saat pelaksanaan berlangsung. Sekolah kreatif ini mendesain pembelajaran kreatif memiliki tiga hal yang menjadi poin sebagai kreativitas pembelajaran, yaitu merencanakan pembelajaran kreatif, melaksanakan pembelajaran kreatif, dan menilai dan mengapresiasi (Suryandari, 2020).

Pembelajaran kreatif mengategorikan basis utama untuk guru dan orang tua memiliki ide-gagasan kreatif sehingga pembelajaran di rumah dan di sekolah dapat dikondisikan dan menyenangkan anak-anak. Secara empiris, dari para penelitian ini untuk mengembangkan potensi-potensi melalui kegiatan kreativitas dari keterampilan yang dilakukan di sekolah masing-masing. Dari penelitian ini akan dibahas bagaimana desain pembelajaran kreatif untuk anak di sekolah kreatif wadas kelir, dan apa dampak positifnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat deskriptif pada kualitatif yang menjabarkan secara sistematis, terkendali, logis, objekif dan empiris yang terarah pada sasaran yang diinginkan dipecahkan. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi dengan adanya analisis data bersifat induktif/kualitatif, hasil penelitian ini menekankan arti dari ada pada generalisasi. Penelitian ini akan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang desain pembelajaran kreatif untuk anak dalam Sekolah Kreatif Wadas Kelir, Anak-anak akan terlibat dalam penelitian ini yang berjumlah 15 anak (Sugiyono, 2017).

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan peneliti yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran kreatif yaitu dengan mengamati dan meneliti dari awal sampai akhir

pembelajaran. Wawancara ini dengan guru dan anak-anak. Dokumentasinya dengan merekam jejak berupa kegiatan tertulis maupun terrecorde dan data-data yang lain yang mendukung kegiatan pembelajaran kreatif untuk anak-anak (Lexy J. Moleong, 2018).

Data yang terkumpul kemudian disajikan untuk dianalisis menggunakan model miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, medisplay data dan menarik kesimpulan data (Rozak et al., 2018). Penentuan sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan anak-anak. Teknik analisis adalah melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dalam menguji keabsahan data peneliti yang menggunakan triangulasi yaitu menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencari sumber data dengan teknik yang berbeda (Singarimbun, 2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Pembelajaran Kreatif Anak

Dalam pemahaman pembelajaran merupakan kegiatan-kegiatan kreatif dalam desain yang kreatif dan mengkondisikan lingkungan sekolah anak-anak untuk belajar. Dalam pembelajarannya guru perlu mendesain dan mengkondisikan lingkungan sekolah yang kreatif untuk anak-anak. Desain lingkungan sekolah menjadi tugas penting guru dalam

mengkondisikan anak-anak dalam belajar (Heru, 2016). Sebab, lingkungan sekolah didasarkan pada fakta belajar anak-anak sebagai berikut.

*Pertama*, pada fase awal kehidupan anak-anak (usia 0-3 tahun) pada panca indranya mulai aktif berfungsi dan bekerja, dari anak-anak belajar mengamati, mendengarkan, dan merasakan terhadap lingkungan. Berbagai

objek yang terdapat di lingkungan anak-anak. Seperti, suara-suara, benda-benda, dan sentuhan-sentuhan menjadi pusat perhatian dan fokus utama anak-anak untuk dipersepsi dalam memahami dunia belajar. Orang tua dan guru berusaha mengintruksi objek dari pengamatan, pendengaran, dan merasakan lingkungan sekitarnya.

*Kedua*, peran lingkungan dalam kesadaran anak-anak belajar, anak lebih tertarik pada lingkungan karena pengaruh implikasinya besar. Lingkungan untuk anak adalah lingkungan menantang yang tidak hanya harus diketahui anak, tetapi menjadi suatu yang harus ditaklukkan anak-anak. Seperti kita jumpai anak-anak lebih suka bermain, naik sepeda, sepak bola, berlari-lari, mencoret-coret, dan sebagainya di alam bebas daripada diceramahi di kelas. Waktu bermain di alam bebas terasa cepat, sedang waktu diceramahi di kelas terasa sangat lama. Maka ketertarikan ini berimplikasi pada anak-anak lebih suka memainkan benda-benda alam pada memainkan perkataan gurunya (Pinasthika, 2017). Di sinilah, lingkungan yang baik, sosial, maupun kultural memiliki daya tarik intensif bagi anak-anak. Hampir setiap hari anak-anak belajar di lingkungan dan selalu inisiatif bermain dengan benda-benda alam, teman sebaya, serta menyaksikan kegiatan sosial masyarakat.

*Ketiga*, mengembangkan metode belajar untuk memahami informasi dan pengetahuan lingkungan disekitar anak-anak berkegiatan bermain. Melalui bermain anak-anak memahami ilmu pengetahuan atas objek dan benda-benda yang diorganisasi oleh lingkungan. Saat bermain, misalnya, bermain pensil dan mencoret-coret di papan tulis. Melalui bermain pensil dan mencoret-coret papan tulis ini, anak-anak dapat memahami benda-benda dan fungsinya. Di sinilah, anak-anak mendapat daya kekuatan dalam belajar melalui kebiasaan, perilaku, sampai kepribadian temannya.

*Keempat*, kegiatan eksplorasi pada lingkungan bermain anak. Kegiatan anak dilakukan secara berulang-ulang, intensif, inovatif, dan terorganisasi dengan baik. Pada sistem bermain dibentuk untuk kesepakatan

bersama. Anak-anak dalam bermain menemukan hal-hal baru. Dari sinilah, proses penciptaan terjadi, anak-anak meniru, memodifikasi, menambahkan, dan menemukan hal-hal baru lingkungan yang dijadikan media bermainnya. Seperti permainan tradisional.

*Kelima*, proses kreativitas anak yang intensif terhadap lingkungan, anak-anak akan terbentuk kecerdasan karakternya. Kecerdasan anak terbentuk karena melalui serangkaian kegiatan kreatif terhadap lingkungan, anak-anak diajak berpikir untuk menemukan pola-pola tertentu sehingga kecerdasan anak terlibat secara aktif. Anak-anak memiliki kecerdasan bagus akan menjadi panutan dalam mendesain, memodifikasi, dan menemukan hal baru dalam setiap kegiatan bermain dengan lingkungan.

Dengan demikian, kelima poin diatas melakukan kegiatan belajar sesuai dengan fakta-fakta sehingga kegiatan belajar dapat diposisikan sebagaimana mestinya, yaitu dengan psikologis anak-anak dalam memanfaatkan lingkungan psikologis, sosial, dan benda-benda disekitarnya untuk belajar dengan baik. Dari sinilah, sekolah kreatif diidentifikasi sebagai rangkaian kegiatan-kegiatan menyenangkan dan kreatif dalam mengupayakan anak-anak kreatif untuk belajar. Pembelajaran kreatif berorientasi pada anak-anak aktif belajar secara kreatif, yaitu belajar dalam rangkaian kegiatan yang berorientasi pada pemahaman untuk menyelesaikan permasalahan melalui karya hasil nyata sehingga anak-anak tercipta semangat belajar lagi (Munir & Sholehah, 2019).

Hakikat pembelajaran bagi anak-anak sesungguhnya adalah pengorganisasian dan pengkondisikan situasi yang mampu membuat anak-anak belajar. Penyelenggaraan pembelajaran untuk anak-anak menuntut guru untuk bisa menyuguhkan sebuah situasi dan kondisi di mana anak-anak akan senang belajar, yaitu anak-anak dalam mengekspresikan ide gagasan dan tindakannya secara spontan sehingga terbentuk pengalaman-pengalaman bagi anak yang tidak akan dilupakan. Anak-anak selalu

ingat pengalaman dalam pembelajaran yang membuat anak ingat juga konsep-konsep pengetahuan baru dalam belajar (Marwiyati & Istiningsih, 2020).

Dari kemampuan mengorganisasi pembelajaran, hasil pembelajaran yang konkrit dirasakan anak-anak adalah rasa senang telah mendapatkan pengalaman baru, rasa senang anak-anak telah bisa diciptakan karya baru, rasa senang telah mendapatkan teman-teman yang berkerja sama dengan baik, serta rasa senang mau belajar lagi. Anak-anak yang belajar di Sekolah Kreatif Wadas Kelir berjumlah 15 anak. penelitian ini meneliti kegiatan desain pembelajaran kreatif untuk anak.

## Pembahasan

### Perencanaan Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif tidak bisa dilasanakan langsung. Sebab, perlu guru bisa mengorganisasi lingkungan sekolah kreatif dengan baik. Pengalaman guru juga menjadi proses interaksi anak-anak yang sebagai proses pembentukan pengalaman anak-anak agar tidak mengami kegagalan (Rod, 2015). Dengan demikian, diperlukan perencanaan yang matang untuk mengaplikasi pembelajaran kreatif. Adapun yang perlu direncanakan dalam pelaksanaan pembelajaran kreatif sebagai berikut.

*Pertama*, memahami materi. Pemahaman materi dilakukan oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran kreatif diajarkan. Materi ini sudah ditentukan dalam kurikulum. Pada proses memahami ini, guru perlu memerinci, mengidentifikasi, mengamati, mengkarakterisasi, sampai mengevaluasi materi (Ats-Tsauri & Munastiwi, 2020). Guru bisa mendapatkan gambaran seutuhnya tentang materi tersebut. Untuk melakukan proses memahami ini, guru harus membaca sumber pustaka pada materi yang akan diajarkan. Setelah guru paham komprehensif ini. Guru baru melakukan pengidentifikasi anak-anak, berupa guru menganalisis lingkup sosial dan kultural anak-anak. Hal ini penting, sebab materi ya sudah dipahami guru selanjutnya akan diajarkan dalam konteks

kehidupan dan pengalaman aktivitas sehari-hari. Di sinilah, guru juga mengkontekstualisasi dengan kehidupan nyata sosial-kultural anak. Hasil kontekstualisasi ini pasti akan melahirkan ide-gagasan kreatif untuk mendesain pembelajaran yang kreatif.



**Gambar. 1.1**

*Belajar Kreatif dengan teknik reportase*

### Ilustrasi

Saya besok mengajarkan teknik reportase; semacam anak-anak diajarkan keterampilan menjadi reporter. Saya terus mempelajari dasar-dasar reportase untuk mendapatkan gambaran materi yang menarik. Setelah mencari beberapa refrensi, saya pun bisa mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang reportase. Kemudian, muncul persoalan, latihan reportasenya di mana? Saya emudian mengidentifikasi sebagian besar kehidupan sosial-kultral anak-anak. Dengan bertanya dan mengamati intensif, saya mendapatkan informasi kompregensif bahwa di sekolah ada banyak buku-buku bacaan anak-anak di perpustakaan. Dari sini kemudian muncul ide bahwa kegiatan belajar dan dipratik reportase nanti adalah perpustakaan yang menyediakan buku bacaan anak-anak. Tentu ini akan menjadi pengalaman peserta didi yang baru dan istimewa.

*Kedua*, merencanakan kegiatan di lingkungan sekolah belajar. Ide-gagasan kreatif sudah ditemukan, guru bisa merencanakan sebuah lingkungan yang bisa mengondisikan anak-anak untuk belajar. Untuk merencanakan lingkungan sekolah belajar ini terkait dengan kegiatan belajar anak-anak dalam mendapatkan banyak pegalaman dan pengetahuan dengan

lingkungan sekolah sebagai tempat belajar. Misalnya, anak-anak mengobservasi tempat perpustakaan sebagai media belajar dan peminjaman buku-buku. Kemudian hasil observasi ini anak-anak menentukan aktivitas anak-anak yang sedang baca buku, meminjam buku yang akan menjadi liputan reportase anak-anak, Lalu anak-anak mendiskusikan materi reportase yang di dalam perpustakaan, tugas kelompok diberikan oleh guru untuk melakukan reportase. Kemudian menyusun draf reportase yang menarik. Setelah itu mempraktikkannya secara langsung. Yang terakhir mempresentasikan hasilnya untuk bahan diskusi. Dengan rancangan seperti ini, guru sudah memahami apa yang harus dilakukannya saat pemelajaran kreatif nanti akan dilaksanakan.

*Ketiga*, menentukan sumber dan media belajar. Ketika materi sudah pahami dan rancangan kegiatan belajar sudah ditentukan, tahap selanjutnya adalah menentukan sumber dan media belajar bagi anak-anak. Sumber dan media belajar berupa ada alam, sosial, dan artifisial. Ketiga sumber inilah akan dijadikan pijakan dalam menentukan sumber dan media pembelajaran. Sumber belajar bisa didapat melalui lingkungan sekolah. Dan guru akan menemukan medianya dalam pembelajaran kreatif tersebut.

### **Melaksanakan Pembelajaran Kreatif**

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran kreatif, guru mengorganisasi keenam langkah yaitu, mengamati, merumuskan persoalan, menguji-coba; menciptakan; membagikan; mengapresiasi (Heru, 2016). Keenam langkah ini dapat dikelompokkan dalam empat kategori. Keempat kategori inilah yang harus disiapkan pada tahap melaksanakan pembelajaran kreatif. Keempat kategori ini adalah sebagai berikut.

#### **a. Pra-Belajar**

Dalam pra-belajar bukan bagian dari kegiatan belajar, namun kegiatan prabelajar ini sangat penting karena akan membawa anak-anak untuk mengetahui arah, tujuan, dan manfaat yang akan dicapai dalam proses

belajar. Pra-belajar dilakukan dalam rangka untuk membangun persepsi yang baik terhadap materi ajar yang akan disampaikan dalam aktivitas belajar. Pra-belajar ini memang belum sampai menyampaikan materi, tetapi mendesain untuk mengantarkan materi (Ats-Tsauri & Munastiwi, 2020). Dalam mengantarkan ke materi, kegiatan prabelajar ini, diorientasikan pada tiga hal pokok yaitu membangun visi, permaian yang menyenangkan, dan tata kelola belajar.

#### **1) Membangun Visi**

Membangun visi Sekolah Kreatif Wadas Kelir dengan menguatkan cita-cita bahwa belajar itu penting bagi anak-anak. Belajar akan memberi manfaat yang baik untuk anak-anak dan memberikan tujuan-tujuan yang baik bagi anak-anak. Membangun visi ini menguatkan makna dan arti penting belajar anak-anak. Fondasinya, anak-anak datang ke sekolah sering kali tidak mengerti arah, tujuan dan arti pentingnya.

#### **2) Bermain menyenangkan**

Bermain menyenangkan merupakan kegiatan prabelajar penting. Bermain Sekolah Kreatif Wadas Kelir yang bisa mengantarkan anak-anak ke pokok persoalan belajar yang akan dilakukan. Tentu saja banyak permainan yang bisa dilakukan. Banyak cara untuk membuat anak-anak senang. Dengan rasa senang di awal, anak-anak memiliki ekspektasi bahwa belajar kali ini akan semangat dan menyenangkan.

#### **3) Tata kelola belajar**

Tata kelola Sekolah Kreatif Wadas Kelir berkaitan dengan mekanisme belajar yang akan dilakukan oleh guru, yaitu urutan kebiasaan kegiatan belajar yang diselenggarakan, yang biasanya setiap guru atau sekolah memiliki kebiasaan sendiri, walaupun secara umum sama. Akan tetapi ini tidak usah disampaikan secara langsung karena setelah mengikuti kegiatan belajar, nantiya anak-anak akan paham. Lalu, guru harus kreatif, memiliki inovasi dalam tata kelola belajar yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan visi sekolah atau tujuan kegiatan belajar yang ingin dicapai oleh guru.

#### **b. Praktik Belajar**

Belajar dalam proses pembelajaran kreatif tidak hanya sekedar menyampaikan materi, akan tetapi harus menyamakan materi menarik dan sekomunikatif sehingga anak-anak senang untuk melakukan praktik belajar, untuk itu bisa mewujudkan praktik belajar menarik, komunikatif, dan menyenangkan guru harus mampu mendesain praktik belajar dengan baik. Adapun desain praktik belajar yang diperhatikan guru yaitu sebagai berikut.

Praktik pendahuluan. Praktik pembukaan sebelum guru menyampaikan inti materi kegiatan belajar. Praktik pedahuluan ini penting karena akan menjadi jembatan guru dalam membangun suasana, pendahuluan materi, sampai kesan anak-anak terhadap kegiatan belajar hari ini. Jika guru gagal dalam praktiknya pendahuluan ini, kita bisa menjamin kegiatan selanjutnya akan gagal. Sebab, jika praktik di awal tidak menarik, anak-anak akan membangun asumsi bahwa kegiatan belajar kali ini akan membosankan. Sebaliknya jika anak paraktik awal sudah berhasil menarik perhatian anak-anak, anak-anak akan membangun persepsi bahwa kegiatan belajar kali ini akan menyenangkan sehingga anak-anak akan sedang dalam belajar. Pada pembelajarannya guru menerangkan materi gravitasi bumi, guru langsung membawa batu, bola, daun dan telur yang kemudian dilempar satu per satu di dalam kelas. Anak-anak akan senang dan heran. Kemudian guru bisa bermain acting, mengamati sesuatu yang menarik, lalu guru mengajak jalan-jalan.

Dengan demikian, kegiatan Sekolah Kreatif Wadas Kelir menarik yang dapat dilakukan guru untuk dijadikan sebagai praktik pendahuluan kegiatan belajar. Tentu saja masih banyak aktivitas lainnya yang bisa dimanfaatkan sebagai bahan kegiatan untuk praktik belajar.

#### c. Praktik Inti

Praktik inti adalah suatu kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan materi belajar. Praktik inti Sekolah Kreatif Wadas Kelir harus didesain dengan sebaik mungkin sehingga anak-anak bisa melakukan kegiatan dengan maksimal, yaitu anak-anak memahami materi belajar dengan baik, bisa mempraktikkan dengan baik, kemudian menilai

dengan tepat, serta berdampak pada pembentukan sikap dengan baik. Di sinilah, kegiatan inti ini harus didesain dengan baik pula.

#### d. Praktik penutup

Setelah guru melakukan praktik pendahuluan dan pelaksanaan ini, praktik yang tidak kalah penting adalah praktik penutup. Praktik penutup Sekolah Kreatif Wadas Kelir ini tidak hanya sekedar menutup kegiatan belajar, tetapi harus didesain sedemikian rupa sehingga menimbulkan kesan yang kuat pada anak-anak untuk termotivasi belajar. Maka guru harus memberi rasa penasaran, memberikan kesan senang, dan memberi kemanfaatan ilmu.

### **Penilaian dan Apresiasi Pembelajaran Kreatif**

Menilai dan mengapresiasi adalah suatu kegiatan belajar dalam memuji hasil pemahaman, keterampilan, dan sikap anak-anak setelah belajar dengan dasar memberikan penghargaan pada anak-anak (Sartika & Munastiwi, 2019). Dengan desain menilai dan mengapresiasi belajar anak berdasarkan pada; kemampuan pemahaman anak, keterampilan anak-anak, dan sikap anak-anak. Di sinilah, desain pembelajaran kreatif dijelaskan dengan desain guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menyenangkan dan menarik. Dengan penjelasan konseptual diatas menilai dan mengapresiasi pembelajaran kreatif dapat diaplikasikan oleh guru dengan mengembangkan dan menginovasi diri.

Penilaian dilakukan objektif. Seperti, Meli dan Malva membaca puisi didepan temannya. Kemudian guru menilai berdasarkan kemampuan keduanya. Ada yang menggunakan sistem penilaian poin. Saat Zakka, Kafka, dan Nera membaca buku pada hari ini maka akan mendapatkan poin 1. Kemudian mengembalikannya maka dapet poin 1. Lalu ketiganya saat ditanya oleh guru lalu bisa menjawab akan mendapat poin 1. Poin yang dikumpulkan oleh mereka sampai 25 poin. Poin-poin ini akan ditukarkan dengan hadiah yang menarik. Bahkan anak-anak juga

bisa diajak jalan-jalan atau makan bersama. Dari kegiatan tersebut, mempresentasikan anak-anak mendapat pengalaman baru dan mendapat apresiasi melalui materi dan motivasi dari guru dan temannya. Sehingga menciptakan pembelajaran yang kreatif untuk anak-anak yang menyenangkan.



**Gambar. 1.2**

*Penilaian dan Apresiasi Pembelajaran Kreatif*

Anak-anak Sekolah Kreatif mendapat hadiah yang beragam dari yang bungkus kecil sampai yang besar. Hadiah yang didapat untuk menarik anak-anak Sekolah Kreatif lebih aktif, semangat belajar, dan disiplin, kata Pak Guru Heru. Dengan konsep pembelajaran kreatif ini, anak-anak tampil percaya diri saat performa di depan teman-teman. Kesadaran atas kepercayaan anak-anak ini memiliki dua hal penting yaitu anak-anak selalu mendapat pengalaman baru dari gurunya dan anak-anak mendapat apresiasi atas poin yang sudah dimilikinya.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa visi pendidikan adalah perubahan paradigma pendidikan dari paradig pengajaran bergeser menjadi paradigma pembelajaran. Dengan ini, peranan anak-anak aktif sekaligus mengoreksi peranan pada dominan guru. Dengan adanya PP tersebut, sebagai seorang pendidik penting dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan daya tarik, serta melibatkan anak didik untuk aktif dan interaktif. Proses pembelajaran diharapkan anak-anak dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka secara mandiri. Menurut Joyce, Weil & Calhoun dalam Rifki Hidayat

berpendapat bahwa pembelajaran tidak selalu menerima informasi, ide, dan keterampilan, namun mencakup rekonstruksi pengetahuan yang baru oleh pikiran (Adinda et al., 2020).

Desain pembelajaran kreatif mengkonsep anak-anak selalu berpikir kritis dengan kegiatan membaca, menulis, dan bermain kreatif melalui bahasa dan logika supaya anak-anak mendapat pengalaman baru. Kemudian di sekolah kreatif anak-anak juga di desain pembelajaran dari perencanaan anak-anak pembukaan, isi, dan penutup. Kemudian anak-anak melakukan pelaksanaan pembelajaran kreatif dengan praktik belajar bersama-sama.

Setelah anak-anak dikenalkan praktik, ada penilaian dan apresiasi untuk anak-anak tujuannya memotivasi anak-anak belajar lebih semangat lagi. Anak-anak mendapat pengalaman baru dari kegiatan kreatif dengan teman sejawat. Penilaian dan apresiasi sebagai model pembelajaran kreatif di sekolah kreatif wadas kelir. Sekolah kreatif ini mendesain dari teori Hurlock Elizabet, bahwa anak yang kreatif memiliki waktu untuk bermain dengan gagasan, konsep dan mencoba dalam bentuk baru orisinal (Hurlocok, 1999).

Hasil penelitian ini, memberi dampak pada anak-anak memiliki belajar semangat, berpikir kreatif, dan prestasi anak-anak dalam sebuah karya. Pembelajaran kreatif juga menerapkan kurikulum 2013 dengan model saintifik atau secara nyata. Model saintifik ini anak-anak akan mudah diserap dari kinerja panca indra melalui visual dan auditori anak. Di sinilah, konsep sekolah kreatif yang berbasis pembelajaran kreatif mengupayakan anak-anak selalu bermain dan belajar yang menyenangkan (Zahro, 2015).

Dari sinilah, kita dapat mengidentifikasi pembelajaran adalah (1) guru mampu memberikan dan mengorganisasi satu ruangan, situasi, dan kondisi bagi anak-anak untuk belajar dalam mengekspresikan pengalaman; (2) guru mampu mengorganisasi anak-anak berdiskusi dan menyampaikan ide gagasan; (3) guru mampu mengorganisasi anak-anak untuk menyusun suatu konsep atau anak-anak mampu menyelesaikan masalah yang diberikan guru; (4) guru mampu

mengkondisikan anak-anak untuk menunjukkan performa atas ide-gagasan setiap kelompok; dan (5) guru mampu mengorganisasi penilaian dan apresiasi atas kegiatan anak-anak.

Dengan adanya hasil penelitian ini, Sekolah Kreatif Wadas Kelir ingin berbeda dari lembaga, komunitas atau organisasi lainnya yang melaksanakan pembelajaran kreatif ini.

## PENUTUP

Pembelajaran kreatif di laksanakan oleh Sekolah Kreatif Wadas Kelir mengategorikan basis utama untuk guru dan orang tua memiliki ide-gagasan kreatif sehingga pembelajaran di rumah dan di sekolah dapat dikondisikan dan menyenangkan anak-anak. Dengan pembiasaan kegiatan belajar kreatif anak-anak akan memiliki dampak yang kreatif. Sebab, konsep anak adalah menyerap. Menyerap berbagai hal yang terdapat dalam lingkungan sekitar. Dengan hal ini, ada desain pembelajaran kreatif untuk mengembangkan daya pikir dan kreativitas anak menjadi optimal.

Adapun kegiatan desain pembelajaran kreatif yaitu, *pertama*, perencanaan pembelajaran kreatif yang fokus pada memahami materi, merencanakan belajar kreatif, dan menentukan sumber dan media belajar; *kedua*, melakukan pembelajaran kreatif yang berfokus pada pra-belajar, praktik belajar, praktik inti, dan praktik penutup. Sedangkan *ketiga*, penilaian dan apresiasi

Sebab, daerah purwokerto belum ada yang mengimplementasikan Sekolah Kreatif Wadas Kelir yang berbasis pembelajaran kreatif. Melalui pembelajaran kreatif, anak-anak akan dikondisikan belajar tidak jenuh, malas, dan bosan sehingga konsep desain pembelajaran kreatif sebagai upaya pendidik selalu memberikan informasi baru, kreativitas, dan praktik kepada anak-anak

belajar kreatif yang berfokus pada memuji hasil pemahaman, keterampilan, dan sikap anak-anak. kegiatan penilaian dan apresiasi untuk memotivasi anak-anak lebih semangat belajar.

Dengan ketiga poin dalam desain pembelajaran kreatif setidaknya dapat diimplementasi di wilayah masing-masing sesuai adat dan budayanya. Meskipun pembelajaran ini tidak jauh beda dengan desain pembelajaran ini. Sehingga orintasinya adalah anak-anak kreatif berpikir, mandiri, percaya diri, mampu mengatasi problem. Dengan demikian lingkungan sekolah menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak-anak tidak bosan dan aktif, efektif dalam belajarnya. Desain pembelajaran kreatif dalam proses pelaksanaannya harus ada interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan kreatif dapat mewujudkan anak-anak aktif dalam belajar. Dan anak-anak memiliki rasa tanggung jawab setelah mendapat pengetahuan dari interaksi dan komunikasi tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, W. N., Wahyuni, S., & S, K. M. (2020). Penilaian Autentik Pada Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini di Annur I Sleman Yogyakarta. *JURNAL RAUDHAH*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v8i1.589>
- Afifah, D. N., & Kuswanto, K. (2020). Membedah Pemikiran Maria Montessori Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 57-67-67. <http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v6i2.4950>
- Ahmad, N. (2012). KEAJAIBAN CIPTAAN DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Ta'dib*, 17(02), 171-193.
- Ats-Tsauri, M. S., & Munastiwi, E. (2020). Strategi Kepala Madrasah Dalam Menentukan Kebijakan Pembelajaran Era Covid 19 Studi Kasus Kepala Madrasah Ibtidaiyah NW Pondok Gedang. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 2(2), 55-61. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v2i2.8679>
- Firyati, Y. I., Haenilah, E., & Sasmiati, S. (2016). STORY TELLING

- MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), Article 2. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/12976>
- Heru, K. (2016). *Sekolah Kreatif Sekolah kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*. Ar-ruzz Media.
- Hurlocok, E. (1999). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, H. (2016). Pembelajaran Kreatif untuk Mewujudkan Anak-Anak Yang Cerdas, Kreatif, dan Berkarakter. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(2), 10. <https://doi.org/10.18860/jt.v8i2.3773>
- Lexy J. Moleong. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Marwiyati, S., & Istiningsih, I. (2020). Pembelajaran Sainifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135–149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>
- Munir, M., & Sholehah, H. (2019). METODE PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN DISCOVERY LEARNINGDALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v1i2.4786>
- Pinasthika, L. T. (2017). Pengaruh Pendidikan Montessori Terhadap Konsep Bermain Anak. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 10(1), 56–66. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v10i1.764>
- Purnomo, D. (2013). KONSEP DESIGN THINKING BAGI PENGEMBANGAN RENCANA PROGRAM DAN PEMBELAJARAN KREATIF DALAM KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI. 14.
- Purwo, S. (2017). PERAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH DALAM PEMBELAJARAN KREATIF-PRODUKTIF DI SEKOLAH DASAR. *Karya Ilmiah Dosen*, 3(1). <https://journal.stkipppgrireggalek.ac.id/index.php/kid/article/view/85>
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Rod, J. (2015). *The Art Of Creative Thinking Seni Berpikir Kreatif*. Pustaka Pelajar.
- Rozak, A., Fathurrochman, I., & Ristianti, D. H. (2018). Analisis Pelaksanaan Bimbingan Belajar dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 1(1), 10–20. <https://doi.org/10.31539/joeai.v1i1.183>
- Sartika, & Munastiwi, E. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 35–50.
- Singarimbun, M. dan S. E. (Ed). (2018). *Metode Penelitian Survei*. Pustaka LP3ES.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Suryandari, Y. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI SEKOLAH DASAR. *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak*, 5(3), 403–417. <https://doi.org/10.37530/edu.v5i3.63>
- Utomo, D. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Nuansa Cendekia.
- Zahro, I. F. (2015). PENILAIAN DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 1(1), 92–111. <https://doi.org/10.22460/ts.v1i1p92-111.95>