

PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MEWUJUDKAN ANAK-ANAK YANG CERDAS, KREATIF, DAN BERKARAKTER

Heru Kurniawan

Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

Abstrak: Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang bertumpu pada empat pondasi pokok, yaitu belajar yang didesain menyenangkan untuk anak; belajar untuk bisa lebih dari mendapatkan nilai yang baik, tetapi sampai pada menghasilkan karya belajar yang berupa: karya intelektual, performa kreasi, dan kegiatan edukasi; belajar yang selalu mendapat apresiasi nilai dan publikasi dari guru; dan belajar yang mampu meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Dengan keempat pondasi di atas, pembelajaran kreatif ini akan bisa membentuk: anak-anak yang cerdas, yaitu anak yang bisa menyelesaikan persoalan belajar sesuai dengan keluasan pengetahuannya; anak yang kreatif, yaitu anak yang bisa mengaktualisasikan ide, gagasan, dan perasaannya secara konkret; dan anak-anak yang memiliki kepribadian dan karakter yang baik dalam kehidupan sehari-harinya.

Kata Kunci: pembelajaran kreatif, cerdas, kreatif, karakter.

Abstract: Creative Learning is learning that rests on four basic foundations, namely learning fun designed for children; learn to be more than getting a good value, but is to produce work in the form of learning: intellectual, creative performance, and educational activities; learning always appreciated the value and the publication of the teacher; and learning that can improve the child's motivation to learn. With four foundations above, this creative learning will be formed: children are intelligent, that who could resolve the issue of learning in accordance with the breadth of his knowledge; a creative child, the child can actualize ideas and feelings in concrete; and children who have personality and good character in their daily lives.

Keywords: creative learning, intelligent, creative, characters.

Pendahuluan

Anak dalam segala aktivitasnya adalah belajar. Belajar mengenal lingkungannya melalui kemampuan psikisnya. Saat beraktivitas, maka ada interaksi intensif antara anak dengan lingkungannya. Saat itulah anak-anak mendapatkan

informasi banyak hal melalui pengalaman-pengalamannya. Kita bisa melihat fenomena, misalnya, anak yang berlari kencang karena ingin menjadi juara atau mengejar sesuatu, tetapi dalam usahanya berlari, anak kemudian tersandung dan jatuh. Anak menangis keras. Sakit dan kecewa karena obsesinya tidak terpenuhi. Dari situlah anak belajar mengenai hal yang sifatnya psikis, misalnya kehati-hatian, kekecewaan, usaha, sampai pada hal yang sifatnya sains mengenai batu yang tidak presesi untuk diinjak bisa menyebabkan jatuh, dan sebagainya.

Dari inilah, kita harus memahami bahwa proses belajar anak akan berlangsung secara terus-menerus. Dalam setiap aktivitasnya anak-anak selalu belajar. Anak-anak belajar dengan cara bergerak, bukan diam. Bergerak dalam mengekspresikan keinginan-keinginannya sesuai dengan minatnya. Anak-anak setiap detiknyanya selalu ada gagasan-gagasan baru yang harus diekspresikannya, jika tidak, maka anak-anak pasti kecewa karena bagi anak-anak gagasan dan ide itu segalanya. Melalui gagasannya inilah anak-anak bisa bermain, dan dalam bermain inilah anak-anak belajar. Hal ini terjadi karena melalui aktivitas bermain yang pasti menyenangkan, anak-anak mendapatkan banyak informasi dan pengetahuan mengenai lingkungan.

Dari sinilah, pembelajaran sebagai bagian dari pendidikan yang berujung pada pemantapan kepribadian dan ilmu pengetahuan anak-anak harus dipahami dan didesain sedemikian rupa. Artinya, pendidikan untuk anak-anak harus sesuai dengan dunia bermain anak-anak. Oleh karena bermain dan pergerakan anak dalam mengekspresikan ide dan gagasannya masuk dalam ranah kreatif, maka pembelajaran yang sesuai dengan dunia dan perkembangan anak-anak adalah pembelajaran kreatif. Untuk itulah, tulisan ini akan membahas persoalan mengenai pembelajaran kreatif untuk anak, yaitu pembelajaran yang didesain dengan tepat untuk meningkatkan perkembangan psikis anak. Pembelajaran yang mampu memberikan sumbangan banyak hal dalam membentuk anak-anak sebagai generasi yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

Memahami Hakikat Pembelajaran

Sebelum membahas hakikat pembelajaran, saya ingin memberikan sebuah ilustrasi tentang kegiatan anak-anak yang bisa diidentifikasi sebagai belajar.

Anak-anak berkumpul di halaman rumah saya. Saya sudah memberikan tugas sederhana: membuat iklan dengan durasi lima menit tentang air, tanah, dan udara. Anak-anak sudah punya pengetahuan tentang iklan, sebab setiap hari anak-anak menonton iklan di televisi. Anak-anak kemudian berdiskusi, saling melontarkan ide dan gagasannya. Sesekali tawa bergema saat anak yang menjadi bagian kelompok memberikan ide gagasannya sambil memperagakannya. Ide-

ide dari setiap anak didiskusikan. Sampai pada waktu yang sudah ditentukan, anak-anak sudah siap dengan konsep iklan yang sudah disepakati. Satu per satu setiap kelompok menunjukkan performa iklan yang sudah disepakati dengan direkam dalam video. Semua anak senang. Semua anak bergembira. Tanpa terasa waktu sudah sore dan jam bermain selesai.

Ilustrasi di atas adalah pembelajaran. Dalam aktivitas di atas terdapat pengetahuan, konsep, ide, gagasan, kerjasama, fokus, menyelesaikan persoalan, presentasi, unjuk performa, transfer pengetahuan, sampai kerja sama yang terorganisasi dengan baik. Dan terlepas dari karakteristik tersebut, dalam kegiatan anak-anak di atas ada suasana yang menyenangkan. Suasana yang membuat anak-anak bergerak untuk bermain dalam belajar memahami dan membuat iklan televisi. Inilah yang disebut pembelajaran.

Dalam berbagai sudut pandang, pembelajaran sudah didefinisikan banyak pakar dan ahli. Kesimpulan yang bisa digarisbawahi adalah pembelajaran itu suatu kegiatan terencana dalam mengorganisasi anak-anak untuk bisa berdaya guna pikir, psikis, dan tindakan yang sesuai dengan orientasi yang diinginkan dalam pembelajaran. Dalam pengertian ini, pembelajaran tampak menjadi formal seakan-akan pembelajaran hanya milik dunia akademik. Padahal, seperti yang saya jelaskan diawal, pembelajaran itu sebagai situasi di mana anak-anak sedang belajar dalam mengekspresikan gagasannya dengan lingkungannya juga dapat diidentifikasi belajar. Di sini, Montessori (2008: 10) menegaskan:

Dan demikianlah, kita menemukan bahwa pendidikan (pembelajaran) bukanlah sesuatu yang diajarkan oleh seorang guru. Namun, merupakan proses alami yang berkembang secara spontan dalam diri manusia (anak-anak). Pembelajaran tidak diperoleh dengan menyimak kata-kata (guru), bersumber dari pengalaman yang dengannya anak menghayati, namun mempersiapkan dan menyusun serangkaian motif bagi aktivitas budaya (pengalaman anak-anak) dalam lingkungan yang khas diciptakan oleh dan untuk anak-anak

Dari penegasan Montessori di atas, pembelajaran untuk anak-anak bukan hanya persoalan tutorial terprogram dan terencana seperti halnya dalam dunia pendidikan formal. Lebih dari itu, pembelajaran merupakan suatu proses dalam mengorganisasi pengalaman anak-anak, yang melalui pengalaman ini, anak-anak belajar memahami lingkungan budayanya. Dari sinilah anak-anak mendapatkan pengetahuan, kreativitas, dan sikap. Pengetahuan diperoleh karena pengalaman yang baru bagi anak akan selalu memunculkan konsep pengetahuan yang baru, dan dalam proses memahami pengalaman baru ini, anak-anak akan selalu melakukan serangkaian kegiatan kreatif yang terorganisir dengan teman-temannya sehingga akan mampu menciptakan karakter.

Hal seperti inilah yang disebut sebagai hakikat pembelajaran. Artinya, pembelajaran bagi anak-anak sesungguhnya adalah pengorganisasian dan pengkondisian 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 senang dalam mengekspresikan ide gagasan dan tindakannya secara spontan sehingga membentuk pengalaman-pengalaman bagi anak-anak yang tidak akan dilupakan. Anak-anak selalu ingat pengalaman dalam pembelajaran yang membuat anak ingat juga konsep-konsep pengetahuan baru dalam belajar.

Dari contoh di atas kita bisa mengidentifikasi kenapa kegiatan membuat iklan singkat itu disebut pembelajaran, sebabnya adalah: (1) guru mampu memberikan dan mengorganisasi satu ruang, situasi, dan kondisi bagi anak-anak untuk belajar dalam mengekspresikan pengalaman tentang iklan; (2) guru mampu mengorganisasi anak-anak untuk berdiskusi dan menyampaikan ide gagasan; (3) guru mampu mengorganisasi anak-anak untuk menyusun suatu konsep iklan atau anak-anak mampu menyelesaikan masalah yang diberikan gurunya; (4) guru mampu mengkondisikan anak-anak untuk unjuk performa atas ide gagasan setiap kelompoknya; dan (5) guru mampu mengorganisasi penilaian dan apresiasi atas kegiatan anak-anak.

Dari kemampuan mengorganisasi pembelajaran inilah, hasil pembelajaran yang konkret dirasakan anak-anak adalah rasa senang telah mendapatkan pengalaman yang baru, rasa senang anak telah bisa menciptakan karya baru, rasa senang telah mendapatkan teman-teman yang mau bekerja sama dengan baik, serta rasa senang untuk terus mau belajar lagi. Pembelajaran dalam hal ini telah mendapatkan hakikatnya, yaitu pembelajaran sebagai suatu proses dalam mengorganisasi kondisi anak-anak untuk belajar. Belajar yang di dalamnya anak-anak memberdayakan kemampuan intelektual, psikologisnya, pengalaman, dan emosionalnya sehingga anak-anak bisa mendapatkan konsep, pengalaman, dan sikap-sikap baru yang dipahami secara komprehensif dan akan diaktualisasikan dalam kehidupan anak-anak.

Pembelajaran Kreatif Untuk Dunia Anak

Dari penjelasan di atas, maka pada bab ini bisa ditelaah tentang pembelajaran kreatif yang relevan dengan dunia anak-anak. Oleh karena pembelajaran substantinya berorientasikan pada anak-anak, maka perlu diidentifikasi dunia anak-anak yang sesungguhnya. Tidak dapat disangkal lagi, dunia anak adalah bermain. Setiap saat selalu saja anak bermain, misalnya, teriak-teriak, berlari, tertawa,

melompat, dan sebagainya. Dalam bermain inilah anak-anak mendapatkan kegembiraan, keceriaan, dan kesenangan. Bermain adalah rumah kebahagiaan anak-anak. Bermain menjadi sarana utama anak-anak dalam mengekspresikan pikiran, perasaan, sampai imajinasinya.

Melalui bermain inilah anak-anak juga mendapatkan informasi dan pengetahuan karena bermain juga merupakan eksperimentasi anak-anak atas gagasan-gagasannya. Kita bisa melihat kejadian anak yang melempar benda, misalnya, buku, *handphone*, dan sebagainya ke atas. Kemudian saat benda itu jatuh, anak akan tertawa lepas penuh suka cita. Saat itulah anak merasakan bahagia dan senang. Rasa senang anak bukan karena barang yang jatuh, bisa jadi karena hasil "asumsi" eksperimentasinya berhasil. Anak barangkali pernah melihat temannya melempar batu ke atas jatuhnya ke bawah, anak pernah melihat ayahnya melempar bola ke atas jatuhnya ke bawah, dan anak pernah melihat buah jambu jatuh ke bawah. Saat melihat *handphone* atau buku, misalnya, anak mengajukan pertanyaan: buku atau *handphone* ini jika dilempar ke atas jatuhnya ke mana, ya? Dan anak mengajukan jawaban: pasti ke bawah! Kemudian anak mencobanya, dan ternyata benar, saat buku atau *handphone* itu dilempar ke atas, jatuhnya ke bawah. Asumsi anak benar. Anak pun senang. Dari riset melalui bermain ini anak-anak mendapatkan informasi dan pengetahuan. Anak bermain tidak hanya sekadar bermain untuk senang-senang, tetapi bermain merupakan cara belajar anak-anak.

Belajar anak adalah bermain. Persoalan yang muncul kemudian adalah mengapa bermain menjadi pilihan utama anak-anak dalam belajar? Saat anak dilahirkan, dalam proses pertumbuhan dan perkembangan awalnya, anak menggunakan panca inderanya untuk menangkap dan memahami lingkungannya. Benda-benda yang diamati. Gerakan yang dilihat. Rasa yang dirasakan. Suara-suara yang didengar. Semuanya dipahami oleh anak-anak melalui sistem panca indra. Namun, karena anak belum memiliki seperangkat pemikiran dan penalaran yang bisa digunakan untuk memahami informasi tersebut, maka segala hal yang dipanca indra dipahami melalui psikisnya dalam bentuk impresi-impresi yang belum terpahami. Tetapi, impresi-impresi ini akan menyatu dengan psikis anak-anak. Maka, seperti yang dikatakan Montessori (2008: 42) anak-anak menyerap sistem pengetahuan secara langsung dari alam psikisnya.

Melalui sistem psikis ini, anak-anak kemudian memahami konsep-konsep, dan bagi anak-anak, konsep-konsep ini terpahami dengan melalui ekspresi-ekspresi yang nyata. Dan pilihan utama anak-anak dalam mengekspresikan konsep-konsep tersebut adalah dengan: teriak, menangis, tertawa, bergerak,

melompat, berguling-guling, mengkhayal, dan sebagainya, yang disebut bermain karena anak-anak melakukannya dengan spontan baik senang ataupun susah. Kita bisa memberikan gambaran: anak yang diberi mainan yang bunyi (misalnya), pasti mainan itu akan segera dimainkan oleh anak-anak, baik dilempar, diremas-remas, dibanting, dibuang, dijalankan, dan sebagainya. Yang jelas, pada awalnya, melalui panca indra anak, mainan itu memberikan kesan pada alam psikis anak. Kemudian alam psikis anak memberikan respon spontan pada anak untuk memainkan mainan itu sesuai dengan keinginan alam psikisnya. Dari sini, anak pun kemudian bermain.

Dari sini dapat diidentifikasi, bermain adalah naluri alamiah anak-anak sebagai ekspresi respon psikis anak, sehingga anak-anak tidak dapat dipisahkan dengan bermain. Tanpa bermain anak-anak akan menjadi diam dan tidak anak lagi karena sejak dari bayi dan dalam pertumbuhannya bermain menjadi indikator anak-anak tumbuh berkembang. Bermain pun digunakan anak-anak sebagai cara untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, sehingga belajar anak adalah bermain. Untuk itu, pembelajaran sebagai cara untuk mengkondisikan anak-anak belajar, mau tidak mau, jalan utamanya adalah dengan bermain.

Dari simpulan dunia anak substansinya adalah bermain, maka pembelajaran kreatif bagi anak-anak adalah pembelajaran yang berbasiskan bermain. Artinya, pembelajaran dilakukan dengan dasar-dasar bermain, yaitu keterlibatan segala unsur gerak, berpikir, berbicara, dan mengkhayal yang menyenangkan dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan imajinasi anak. Pembelajaran kreatif mengorganisasi situasi bermain anak-anak yang menyenangkan. Dalam bermain itulah, anak-anak kemudian secara tidak sadar atau alamiah akan mendapatkan banyak informasi dan ilmu pengetahuan. Berdasarkan paradigma ini, maka pembelajaran kreatif dapat diidentifikasi dengan karakteristik berikut ini.

1. Suasana Menyenangkan

Salah satu ciri utama bermain adalah menyenangkan. Karena menyenangkan, maka anak-anak bermain dengan lepas. Tanpa beban dan ketegangan. Anak-anak pun bisa mengekspresikan semua gagasan dan perasaannya. Suasana inilah yang diadopsi dalam pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif harus membangun suasana yang menyenangkan. Suasana yang mengorganisasi anak-anak bermain, yaitu bebas mengekspresikan gerak, suara, imajinasi, dan ide-gagasan. Dalam suasana menyenangkan inilah, anak-anak terorganisasi dengan baik untuk belajar melalui permainan-permainan.

Suasana menyenangkan ini akan membuat anak-anak bergerak dengan senang, berteriak dan berbicara dengan senang, mengekspresikan ide dan

gagasannya dengan menyenangkan. Di sini semua menyenangkan. Tugas guru adalah mengorganisasi, mengarahkan, memberikan persoalan, dan mendampingi anak-anak dalam bermain melalui serangkaian kegiatan dan eksperimen yang sudah didesain oleh guru. Dengan organisasi yang menyenangkan ini guru telah melakukan suatu proses pembelajaran yang kreatif.

2. Berorientasikan Hasil Belajar

Salah satu perbedaan antara bermain dengan belajar adalah bermain itu bersenang-senang tanpa hasil, sedangkan belajar itu ada orientasi hasil belajar. Pembelajaran kreatif mementingkan aspek suasana yang menyenangkan, tetapi kesenangan anak-anak diorientasikan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Untuk itu, pembelajaran kreatif mengorganisasi suka cita anak-anak dalam belajar untuk memperoleh hasil belajar. Dalam konteks ini, hasil pembelajaran kreatif, sebagaimana diungkapkan oleh Munif Chatib (2010), ada tiga hal.

a. Karya Intelektual Anak

Karya intelektual anak ini merupakan karya anak-anak atas hasil pemahaman materi. Dalam belajar anak-anak diarahkan untuk menghasilkan karya yang merepresentasikan pemahaman anak terhadap materi. Karya intelektual anak itu bisa berupa: karya hasil pengamatan, hasil diskusi, karangan, laporan, puisi, hasil temuan, hasil ide gagasan dalam menyelesaikan persoalan, dan sebagainya. Di sini tampak, pembelajaran kreatif tidak hanya berorientasi pada prestasi menjawab soal, tetapi lebih dari itu, ada dokumen intelektual yang menunjukkan hasil pemikiran anak terhadap materi belajar.

b. Performa Kreasi Anak

Selain melalui karya intelektual, pemahaman anak terhadap materi belajar diimplementasikan melalui performa kreasi. Artinya, anak-anak bisa mempraktikkan langsung pemahaman belajarnya melalui serangkaian kegiatan, misalnya, praktik berkebun, membuat keterampilan, menari, membaca puisi, akting, berpidato, bermain drama, dan sebagainya. Performa kreasi ini menunjukkan *skill* atau ranah psikomotor anak dalam belajar.

c. Kegiatan Edukasi Anak

Kegiatan edukasi ini terkait dengan keterlibatan anak-anak dalam keaktifan kegiatan-kegiatan di sekolah. Dalam hal ini, lebih menekankan pada keaktifan langsung, yaitu anak-anak selain anggota juga menjadi penitia penyelenggara kegiatan. Kegiatan edukasi ini akan melihat sisi kemampuan anak-anak dalam mengorganisasi diri, teman-temannya, serta lingkungan dalam menyelenggarakan kegiatan yang mengedukasi. Keterlibatan anak dalam kegiatan edukasi ini akan melatih anak-anak dalam bidang kepemimpinan, sosial, tanggung jawab,

dan sebagainya. Anak-anak akan mempraktikkan karakter khusus yang didapat dalam belajar. Untuk itu, kegiatan edukasi menjadi hasil yang harus dicapai anak-anak sebagai perwujudan keberhasilan belajar anak.

Dengan berorientasikan pada ketiga hasil belajar di atas, tampak pembelajaran kreatif itu lebih dari pembelajaran biasa yang hanya sekedar berorientasikan nilai ketuntasan minimal dalam memenuhi standar kompetensi dasar kurikulum yang basisnya hanya aspek pemahaman kognitif saja. Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang berorientasikan pada anak-anak yang kreatif, yaitu anak-anak yang mampu menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran dengan melakukan serangkaian kegiatan eksperimen dan menemukan secara menyenangkan untuk mencipta tiga hasil belajar di atas. Ketiga hasil belajar itulah yang menunjukkan kemampuan dan kompetensi anak-anak yang lebih dan kreatif.

3. Memberikan Apresiasi

Setelah anak-anak diorganisasi untuk berkarya, maka pembelajaran kreatif mewajibkan guru untuk memberikan apresiasi terhadap karya hasil belajar anak-anak. Apresiasi terhadap hasil karya anak-anak ini dilakukan melalui dua cara: *penilaian* dan *publikasi*. Penilaian adalah memberikan nilai penghargaan atas hasil belajar anak-anak. Standar nilai dibuat oleh guru sesuai dengan indikator dalam kurikulum. Namun, apresiasi yang berupa publikasi ini dilakukan oleh inisiasi guru. Guru harus memiliki kreativitas dalam mempublikasikan hasil belajar anak-anak, baik karya kreatif, performa kreasi, ataupun kegiatan edukasi.

Apresiasi publikasi ini bisa dilakukan melalui dua cara. Publikasi sosial dan publikasi media. Publikasi sosial adalah guru memberikan ruang bagi anak-anak untuk mempublikasikan hasil belajarnya kepada masyarakat secara langsung, misalnya, melalui membuat pameran, seminar, diskusi, pertunjukan drama atau seni, *performance art*, dan sebagainya. Sedangkan publikasi media ini dilakukan dengan cara mengirimkan karya-karya hasil belajar anak-anak ke media massa, website, buletin, selebaran, majalah dinding, dan sebagainya. Karya anak-anak diorganisasi untuk dikirim ke media agar bisa dibaca oleh masyarakat.

Dengan apresiasi publikasi ini, maka anak-anak akan merasa senang karena karya hasil belajarnya diapresiasi. Rasa senang ini akan menimbulkan sikap kemantapan anak-anak untuk mengembangkan diri dalam belajar, yang selanjutnya membuat anak-anak memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar ini yang akan dibahas pada bagian selanjutnya.

4. Meningkatkan Motivasi Belajar

Jika anak-anak merasakan senang dalam belajar, anak-anak bisa berkarya mengembangkan diri dalam belajar, dan kemudian hasil belajar anak-anak mendapat penilaian dan apresiasi yang baik dari guru, bahkan dari masyarakat, maka implikasi yang pasti akan muncul adalah motivasi belajar anak yang tinggi. Anak-anak merasakan secara langsung bahwa pembelajaran memberikan dampak langsung yang baik bagi anak. Anak-anak pun akan semakin rajin belajar. Anak-anak akan berangkat ke sekolah dengan penuh sukacita, berharap bisa lebih mengembangkan diri lagi, mendapat pengetahuan yang lebih banyak lagi, serta akan semakin tinggi apresiasi terhadapnya.

Melalui keempat dasar inilah pembelajaran kreatif mendasarkan paradigmanya. Dari keempat karakteristik ini, maka pembelajaran kreatif itu adalah pembelajaran yang mendasarkan pada kegiatan yang menyenangkan anak-anak melalui bermain; permainan yang mengkondisikan anak-anak untuk tidak hanya memahami materi belajar, tetapi bisa mengekspresikan materi belajar dalam karya, performa, dan kegiatan edukasi; yang akan selalu diapresiasi oleh guru baik dalam ruang media atau sosial; sehingga anak-anak akan selalu mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar.

Pembelajaran Kreatif Membentuk Anak yang Cerdas, Kreatif, dan Berkarakter

Persoalan yang kemudian harus dijawab adalah apa peran pembelajaran kreatif terhadap anak-anak? Peran konkret pembelajaran kreatif terhadap anak-anak adalah sebagai berikut.

1. Membentuk Anak Cerdas

Dalam batasannya Gardner (1982), kecerdasan adalah kemampuan sistem komputasi anak dalam menyelesaikan persoalan. Setiap anak memiliki sistem komputasi kecerdasannya sendiri, dan setiap anak pasti cerdas. Tidak ada anak yang bodoh. Yang berbeda adalah kemampuan kecerdasan setiap anak berbeda karena kecerdasan bersifat jamak, bukan tunggal. Dalam hal ini, Gardner (1982) membagi sistem kecerdasan anak-anak menjadi delapan, yaitu kecerdasan linguistik, logika-matematika, kinestetik, spasial, natural, intrapersonal, interpersonal, dan musik.

Dalam konteks pembelajaran kreatif, pembelajaran selalu menyajikan persoalan yang harus diselesaikan oleh anak-anak. Adanya suasana yang dibangun dengan menyenangkan, maka anak-anak akan menyelesaikan persoalan

pembelajaran itu sesuai kecerdasannya masing-masing. Dari sini, setiap kecerdasan anak yang berbeda-beda berkolaborasi secara sinergi dalam kelompok belajar untuk menyelesaikan persoalan pembelajaran yang diajukan guru. Hal ini membuat kecerdasan setiap anak bisa berkembang sesuai dengan interestnya.

Bisa diilustrasikan saat guru memberi tugas mengidentifikasi berbagai benda alami dan buatan yang ada di sekeliling melalui kegiatan observasi. Anak-anak yang memiliki kecerdasan naturalistik tinggi akan dengan cepat melakukan observasi dengan dibantu anak-anak yang kecerdasan kinestetiknya bagus. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal akan bisa mengorganisasi teman-temannya dengan baik. Anak yang memiliki kecerdasan linguistik dan matematika akan melakukan analisis dengan baik. Di sinilah terjadi sinergisitas anak dalam kombinasi kecerdasan yang jamak. Anak-anak pun akan berperan sesuai dengan kecerdasannya. Dari sinilah, pembelajaran kreatif akan mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan anak-anak.

2. Membentuk Anak Kreatif

Saat anak-anak sedang menyelesaikan persoalan secara berkelompok atau sendiri, maka anak-anak akan melakukan serangkaian kegiatan. Kegiatan yang dilakukan secara terorganisir dalam rangka menyelesaikan persoalan belajar. Cara-cara atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh anak inilah yang disebut sebagai kreativitas. Jadi, anak kreatif ini mengandung pengertian proses aktualisasi ide, gagasan, dan perasaan anak-anak dalam menyelesaikan persoalan pembelajaran melalui serangkaian kegiatan yang kreatif. Di sini, kreatif mengandung pengertian sebagai proses aktualisasi ide dan gagasan anak-anak dalam menyelesaikan persoalan belajar.

Pembelajaran kreatif ini tidak hanya sampai pada cerdas, seperti pembelajaran di sekolah formal yang hanya sampai pada menjawab pertanyaan materi. Pembelajaran kreatif selalu menyuguhkan persoalan belajar yang harus diselesaikan anak-anak melalui serangkaian ide gagasan dan kegiatan kreatif. Jika, misalnya, anak-anak diberi tugas membuat "berita", maka anak-anak akan diajak mengamati, mengidentifikasi, mengumpulkan data, menyusun, menuliskan, dan menyajikannya secara kreatif sehingga anak-anak secara kreatif memahami benar proses dalam menulis berita. Tidak hanya persoalan teori menulis berita saja. Dari sinilah, pembelajaran kreatif secara nyata akan terus membentuk dan mewujudkan anak-anak yang kreatif. Anak-anak yang bisa mengaktualisasikan ide, gagasan, dan perasaannya melalui serangkaian kegiatan dan ekspresivitas yang kreatif.

3. Membentuk Anak Berkarakter

Karakter adalah sifat mendasar yang dimiliki anak. Dalam hal ini adalah sifat yang baik. Sifat sebagai karakter ini terbentuk tidak dalam sekali jadi. Namun, melalui proses yang panjang. Dan karakter ini tidak dibentuk oleh pengajaran konseptual, tetapi melalui kegiatan-kegiatan aktual dalam kehidupan nyata. Untuk itu, karakter dibentuk oleh kegiatan-kegiatan yang baik secara terus-menerus.

Dalam hal ini, pembelajaran kreatif menekankan relasi kerja sama anak-anak dalam mengatasi persoalan. Saat anak-anak menyelesaikan persoalan, maka anak-anak akan melakukan kegiatan kerjasama, berdiskusi, demokrasi, dan sebagainya. Karakter-karakter ini diimplementasikan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran. Untuk itu, jika pembelajaran kreatif ini dilakukan secara kontinu, maka pembelajaran kreatif akan membentuk karakter anak-anak yang suka bekerja sama, terbuka, demokratis, ulet, dan sebagainya. Dari sinilah, pembelajaran kreatif akan berperan dalam meningkatkan karakter anak-anak.

Pembelajaran kreatif akan mampu membentuk anak-anak yang cerdas, kreatif, dan berkarakter. Hal ini terwujud karena pembelajaran kreatif selalu menyajikan persoalan pembelajaran bagi anak-anak yang akan diselesaikan secara individu atau kelompok sesuai dengan interes kecerdasan anak. Di sini, pembelajaran kreatif akan bisa mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan anak-anak. Dalam proses penyelesaian persoalan ini, pembelajaran kreatif akan mengorganisasi anak-anak untuk mengaktualisasikan ide, gagasan, dan perasaan dalam serangkaian kegiatan dan pemikiran kreatif. Di sini, pembelajaran kreatif akan membentuk anak-anak yang kreatif. Dalam melakukan serangkaian kegiatan ini, pembelajaran kreatif akan mengorganisasi anak-anak untuk demokratis, bekerja sama, terbuka, saling menghormati, saling menghargai, dan sebagainya, dan karakter ini secara terus-menerus akan mewujudkan menjadi karakter.

Simpulan

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang didesain secara menyenangkan dalam belajar sehingga bisa meningkatkan hasil belajar anak tidak berwujud nilai, tetapi karya intelektual, performa kreasi, dan proyek edukasi. Dalam pembelajaran kreatif hasil belajar anak-anak akan mendapat apresiasi dari guru, baik apresiasi nilai ataupun publikasi, sehingga anak-anak akan terus memiliki semangat belajar yang tinggi. Pembelajaran kreatif akan meningkatkan motivasi anak untuk terus belajar, dengan intensitas belajar yang kontinu dan anak-anak menyukai, maka pada gilirannya, pembelajaran kreatif akan bisa

menghasilkan anak-anak yang cerdas, kreatif, dan berkarakter, yaitu anak-anak yang paham dengan ilmu pengetahuan dan mampu menyelesaikan segala persoalan melalui kecerdasannya, anak-anak yang mampu mengaktualisasikan ide, gagasan, dan perasaannya, serta anak-anak yang memiliki sifat karakter yang baik.

Daftar Pustaka

- Amstrong, Karen. 2000. *Kecerdasan Jamak dalam Pembelajaran*. Bandung: Nuansa.
- Chatib, Munif. 2013. *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Gardner, Howard. 1981. *Multiple Intellegences*. Jakarta: Penerbit Daras.
- Goleman, Daniel. 2014. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia.
- Kurniawan, Heru. 2013. *Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Komunikatif-Appre-
siatif*. Bandung: Rosda Karya.
- _____. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*. Jakarta:
Prenada.
- Montessori, Maria. 2008. *Pikiran yang Mudah Menyerap*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.