

MEMBANGUN RUANG KREATIVITAS SISWA UNTUK MENGINSPIRASI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

Ferdy Alfian Kiuk¹, Yohanes Lanbeka², Bernad A. Atalo³
ferdyalfiankiuk@gmail.com¹, yohaneslanbeka32@gmail.com²
Universitas Kristen Artha Wacana Kupang

ABSTRAK

Pembelajaran aktif memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran kurang di kembangkan, baik melalui lingkungan belajar yang kondusif bagi kreatifitas siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan informasi tentang bagaimana kreatifitas siswa dapat di kembangkan melalui lingkungan belajar dan juga lingkungan permainan yang di sediakan oleh sekolah ataupun guru. Penelitian ini di proses dengan cara presentasi data dan juga pengambilan kesimpulan. untuk menjamin keabsahan data di lakukan dengan diskusi bersama teman sejawat.

Kata Kunci: Kreativitas siswa, Pembelajaran aktif, Lingkungan belajar.

ABSTRACT

Active learning enables students to develop creative thinking abilities. The development of student creativity in the learning process is less developed, either through a learning environment that is conducive to student creativity. The aim of this research is to reveal information about how student creativity can be developed through the learning environment and also the game environment provided by the school or teacher. This research was processed by presenting data and also drawing conclusions. To ensure the validity of the data, discussions were carried out with colleagues.

Keywords: Active Learning, Student Creativity, Learning Environment.

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 dilakukakan dengan maksimal, maka ada peran orang tua sebagai pendidik utama dan guru dalam memberikan pendidikan diluar lingkungan keluarga. Keterlibatan guru memberikan fasilitas anak-anak dalam upaya meningkatkan kemampuan dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sehingga anak-anak keleluasan kreativitas serta meningkatkan perkembangan aspek agama dan moral, fisik-motrik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni.

Kreatifitas guru dalam suatu pembelajaran sangat berkaitan pada pemahaman siswa karena semakin guru yang kreatif dalam memberikan Pelajaran maka semakin mudah pula siswa memahami Pelajaran tersebut. Oleh karena itu, kreativitas seutuhnya dilakukan oleh para guru dengan cara yang menyenangkan dan dapat melahirkan siswa yang lebih aktif dan termotivasi agar tetap belajar dengan baik sehingga pengetahuan yang diajarkan dapat membentuk pola aktivitas Pendidikan menjadi optimal. Undang-undang no. 20 tahun 2003, pada bab 2 pasal 3 mengemukakan bahwa, “ Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

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, Anak-anak akan terlibat dalam penelitian ini yang berjumlah 15 anak. 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. Data yang terkumpul kemudian disajikan untuk dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, medisplay data dan menarik kesimpulan data. 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran kreatif yang membuat siswa mengembangkan kreatifitas. Itu berarti bahwa pembelajaran kreatif itu membuat siswa aktif membangkitkan kreatifitasnya sendiri.

Mengembangkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran berarti mengembangkan kompetensi memenuhi standar proses atau produk belajar yang terbaru. Disini di perlukan strategi agar siswa dapat menghasilkan gagasan yang baru, cara baru, desain baru, model baru atau suatu yang lebih baik dari pada yang sudah ada sebelumnya.

Segala sesuatu yang baru itu muncul dengan pemicu, di antaranya, karena tubuh dari informasi yang baru, penemuan baru, teknologi baru, strategi belajar yang baru yang lebih kreatif. Sistem kolaborasi dan kompetisi yang baru, eksplorasi ke wilayah baru, menjelajah forum komunikasi baru, mengembangkan strategi penilaian yang baru yang lebih variative. (Muqodas, 2015).

Membangun ruang kreativitas siswa untuk menginspirasi pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu langkah yang luar biasa dalam pendidikan. Berikut adalah beberapa langkah untuk membuat ruang tersebut:

1. **Fleksibilitas Ruang:** Pastikan ruang tersebut memiliki fleksibilitas yang memadai untuk berbagai jenis kegiatan. Misalnya, meja dan kursi yang dapat diatur ulang, area bebas untuk bergerak, dan sudut-sudut yang dapat diubah sesuai kebutuhan.
2. **Stimulasi Visual:** Dekorasi yang menarik dan inspiratif dapat merangsang kreativitas. Pilihlah dekorasi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, seperti poster motivasi, karya seni siswa, atau tumbuhan hijau untuk memberikan nuansa alam.
3. **Sumber Daya Kreatif:** Sediakan beragam bahan dan peralatan kreatif, seperti kertas, pensil warna, cat air, LEGO, dan permainan kreatif lainnya. Ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang berbeda. (Nastiti & Wathon, 2019)
4. **Zona Kolaborasi:** Tentukan area khusus di ruang tersebut yang didedikasikan untuk

kolaborasi dan diskusi antar siswa. Meja bundar atau ruang santai dengan sofa dapat menjadi tempat yang ideal untuk berbagi ide.

5. **Teknologi yang Mendukung:** Pastikan ada akses ke teknologi yang mendukung pembelajaran kreatif, seperti komputer, tablet, dan proyektor. Ini memungkinkan siswa untuk menjelajahi ide-ide baru dan membuat proyek-proyek multimedia.(Fitriyadi, 2013)
6. **Ruangan yang Menyatu dengan Alam:** Integrasi unsur alam dalam ruang kelas dapat meningkatkan kenyamanan dan kreativitas siswa. Misalnya, jendela besar yang memungkinkan cahaya alami masuk atau area hijau kecil di dalam ruangan.
7. **Fasilitator yang Mendukung:** Seorang guru atau fasilitator yang mendukung dan memfasilitasi proses belajar adalah kunci untuk menciptakan ruang kreativitas yang efektif. Mereka harus mendorong eksperimen, bertanya, dan menjelaskan, serta memberikan umpan balik yang konstruktif.
8. **Penciptaan Norma Kreatif:** Budaya kelas yang mendukung kreativitas harus dibangun melalui penciptaan norma-norma yang mempromosikan dukungan, keberanian untuk bereksperimen, dan penghargaan terhadap kerja keras dan ide-ide baru.

Dengan menciptakan ruang kreativitas seperti ini, siswa akan merasa terinspirasi untuk menjelajahi ide-ide baru, bekerja sama dengan rekan-rekan mereka, dan menikmati pembelajaran secara menyenangkan.

Membangun ruang kreativitas siswa untuk menginspirasi pembelajaran yang menyenangkan adalah kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang mempromosikan eksplorasi, inovasi, dan motivasi intrinsik. Berikut adalah beberapa pembahasan tentang bagaimana hal itu dapat dicapai:

1. **Fasilitasi Kolaborasi:** Ruang kreativitas harus mendorong kolaborasi antara siswa. Diskusi kelompok, proyek bersama, dan sesi brainstorming adalah cara yang bagus untuk memicu ide-ide baru dan membangun keterampilan sosial.
2. **Pendekatan Berbasis Proyek:** Mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek dalam kurikulum memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks nyata. Ini juga membantu memupuk kreativitas karena memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi topik dengan cara yang menarik bagi mereka.
3. **Fleksibilitas dan Kebebasan:** Ruang kreativitas harus memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka tanpa takut melakukan kesalahan. Ini bisa berarti memberi mereka kontrol atas bagaimana mereka menyelesaikan tugas atau menyediakan opsi pilihan untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri.
4. **Sumber Daya yang Menarik:** Menyediakan sumber daya yang menarik dan bervariasi dapat menginspirasi siswa untuk belajar lebih lanjut dan mengeksplorasi minat mereka. Ini bisa berupa buku, perangkat lunak kreatif, peralatan seni, dan akses ke teknologi yang memungkinkan mereka untuk bereksperimen.
5. **Dorongan dan Umpan Balik yang Konstruktif:** Penting untuk memberikan dorongan positif dan umpan balik yang konstruktif kepada siswa untuk mendorong kreativitas mereka. Ini bisa berupa pujian atas ide-ide mereka, memberikan tantangan yang membangkitkan kreativitas, dan memberikan panduan yang membantu mereka mengembangkan gagasan mereka lebih lanjut.
6. **Inspirasi dari Luar:** Mengundang pembicara tamu, mengunjungi tempat-tempat inspiratif, atau mengeksplorasi karya seni dan proyek kreatif dari orang lain dapat memberikan inspirasi baru kepada siswa dan membantu mereka melihat potensi kreatif di sekitar mereka.
7. **Penghargaan atas Inovasi:** Menciptakan penghargaan atau pengakuan untuk ide-ide

kreatif atau solusi yang inovatif dapat memotivasi siswa untuk terus mencari cara baru untuk mengekspresikan diri dan memecahkan masalah.

8. **Mendorong Pengalaman Multidisiplin:** Ruang kreativitas harus mendukung integrasi lintas mata pelajaran dan memfasilitasi pengalaman yang memungkinkan siswa untuk menggabungkan pengetahuan dari berbagai bidang untuk memecahkan masalah kompleks.
9. **Refleksi dan Iterasi:** Memberikan waktu bagi siswa untuk merenungkan pekerjaan mereka, menerima umpan balik, dan melakukan iterasi pada ide-ide mereka merupakan bagian penting dari proses kreatif. Ini membantu mereka memperbaiki ide-ide mereka dan terus meningkatkan keterampilan mereka.
10. **Kesempatan untuk Berbagi:** Memberikan kesempatan bagi siswa untuk memamerkan hasil karyanya kepada orang lain, baik itu sesama siswa, guru, atau masyarakat secara keseluruhan, dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dan memperluas pengaruh ide-ide kreatif mereka.

Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, ruang kreativitas siswa dapat menjadi lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan eksplorasi yang tidak terbatas, memungkinkan mereka untuk menjadi pembelajar yang lebih bersemangat dan terinspirasi. (Ananda et al., 2023)

Dengan menciptakan ruang kreativitas seperti ini, siswa akan merasa terinspirasi untuk menjelajahi ide-ide baru, bekerja sama dengan rekan-rekan mereka, dan menikmati pembelajaran secara menyenangkan.

1. ruangan belajar sudah pas standar untuk siswa dapat bergerak secara bebas.
2. kelas ini memang menyediakan alat kreatif bagi siswa hanya belum memadai
3. karna fasilitas belum di penuhi/ atau masih di tingkat SD
4. dalam proses mengajar selalu ada timbal balik antara siswa dan guru

KESIMPULAN

Kreatifitas guru dalam suatu pembelajaran sangat berkaitan pada pemahaman siswa karena semakin guru yang kreatif dalam memberikan Pelajaran maka semakin mudah pula siswa memahami Pelajaran tersebut. Oleh karena itu, kreativitas seutuhnya dilakukan oleh para guru dengan cara yang menyenangkan dan dapat melahirkan siswa yang lebih aktif dan termotivasi agar tetap belajar dengan baik sehingga pengetahuan yang diajarkan dapat membentuk pola aktivitas Pendidikan menjadi optimal.

Kreatifitas guru dalam suatu pembelajaran sangat berkaitan pada pemahaman siswa karena semakin guru yang kreatif dalam memberikan Pelajaran maka semakin mudah pula siswa memahami Pelajaran tersebut. Oleh karena itu, kreativitas seutuhnya dilakukan oleh para guru dengan cara yang menyenangkan dan dapat melahirkan siswa yang lebih aktif dan termotivasi agar tetap belajar dengan baik sehingga pengetahuan yang diajarkan dapat membentuk pola aktivitas Pendidikan menjadi optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Nurpadila, N., Putri, D. K., & Putri, Z. J. (2023). Analisis Keterampilan Profesional Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6638–6646.
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan: potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi dan pengembangan profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3).
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2).
- Nastiti, P. T., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan

Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 161–187.