DESAIN PEMBELAJARAN KREATIF BAGI ANAK USIA SD/MI DI RUMAH KREATIF WADAS KELIR PURWOKERTO

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

OLEH:

IRFA'IL MAR'IE PRABOWO
NIM. 1423305196

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PURWOKERTO
2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya menyatakan:

Nama : Irfa'il Mar'ie Prabowo

NIM : 1423305196

Semester : X (Sepuluh)

Jenjang : S-1

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi yang berjudul **"Desain Pembelajaran Kreatif Bagi Anak Usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto"** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti ternyata peryataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 9 April 2019
Saya yang menyatakan,

Irfa'il Mar'ie Prabowo
NIM. 1423305196

KEMENTRIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto
Telp : 0281-635624, 628250, Fak. 0281-636553

PENGESAHAN

Skripsi berjudul :

DESAIN PEMBELAJARAN KREATIF BAGI ANAK USIA SD/MI

DI RUMAH KREATIF WADAS KELIR PURWOKERTO

Yang disusun oleh Irfa'il Mar'ie Prabowo (NIM. 1423305196) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto, telah diujikan pada hari Senin, 13 Mei 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperolah gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguin I/Ketua Sidang/Pembimbing	Penguji II/Sekretaris Sidang
Dr. Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I	Nurfuadi, M.Pd.I
NIP. 19850525 201503 1 004	NIP. 19711021 200604 1 002

Penguji Utama

Dr. Maria Ulpah, M.Si.
NIP. 19801113 200501 2 004

Mengetahui :
Dekan,

Dr. Suwito, M.Ag.
NIP. 19710424 199903 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 8 April 2019

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Sdr. Munasiroh

Lamp : 3 (tiga) eksemplar

Kepada:
Dekan FTIK IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap skripsi, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudari :

Nama : Irfa'il Mar'ie Prabowo

NIM : 1423305196

Jenjang : S-1

Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : **Desain Pembelajaran Kreatif Bagi Anak Usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto**

Dengan ini mohon agar skripsi mahasiswi tersebut dapat dimunaqosyahkan. Dengan demikian atas perhatian bapak terima kasih.

Purwokerto, 9 April 2019

Pembimbing

Dr. Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I

NIP. 19850525 201503 1 004

DESAIN PEMBELAJARAN KREATIF BAGI ANAK USIA SD/MI DI RUMAH KREATIF WADAS KELIR PURWOKERTO

IRFA'IL MAR'IE PRABOWO

1423305196

Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa Rumah Kreatif Wadas Kelir, adalah lembaga pendidikan non-formal yang menerapkan pembelajaran kreatif. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkaji tentang desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis secara kritis desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif kualitatif. Objek dalam penelitian ini adalah desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penulis menggunakan analisis data yang meliputi reduksi data, display data, dan vertivikasi data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran kreatif merupakan kolaborasi antara teori desain pembelajaran dan pembelajaran kreatif. Desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto meliputi, desain analisis perkembangan peserta didik, desain tujuan pembelajaran, desain materi pembelajaran, desain pengalaman pembelajaran, dan desain evaluasi pembelajaran. Kegiatan analisis perkembangan meliputi mengamati, analisis aspek kognitif, analisis aspek afektif dan analisis aspek psikomotorik. Kegiatan tujuan pembelajaran adalah upaya terbentuknya anak yang kreatif pada aspek berfikir, prilaku dan keterampilan. Kegiatan materi pembelajaran adalah permainan yang mengarahkan peserta didik memahami pola dalam mencari informasi maupun materi. Kegiatan pengalaman pembelajaran adalah kegiatan yang meliputi prainstruksional, instruksional, dan evaluasi maupun apresiasi. Kemudian kegiatan evaluasi meliputi performa maupun cipta karya sebagai aktualisasi dari kreatif berfikir, berkarya, dan berketerampilan. Hal ini menunjukkan bahwa Rumah Kreatif Wadas Kelir telah mampu mengembangkan konsep pembelajaran kreatif untuk ikut serta membangun kecerdasan anak.

Kata Kunci: Desain, Pembelajaran, Kreatif.

MOTTO

May I be stupid, but, that is the reason why, I study[1]

[1] Salah satu pesan yang disampaikan di lembaga belajar Bahasa Inggris Uni Course Purwokerto.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamin,

Dengan segala nikmat, karunia dan ridho Allah SWT skripsi ini mampu terselesaikan.

Lelahnya menyusun skripsi ini, tidak ada sekuku lelahnya Abah dan Umi.

Maka, skripsi ini aku persembahkan hanya untuk Abah dan Umi.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **"Desain Pembelajaran Kreatif Bagi Anak Usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto"** sebagai perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi salah satunya yaitu melaksanakan penelitian.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya yang membawa petunjuk kebenaran kepada manusia yang kita harapkan syafa'atnya di dunia dan di akherat.

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan, bimbingan, bantuan, arahan serta motivasi kepada penulis. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Dr. Suwito, M.Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto serta pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
3. Dr. Subur, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

4. Dr. Sumiarti, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
5. H. Siswadi, M.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah beserta Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
6. Segenap dosen dan staf administrasi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
7. Seluruh civitas akademika Institut Agama Islam Negeri IAIN Purwokerto.
8. Dan pihak yang terkait dalam penyusunan skripsi, terimakasih atas do'a dan dukungannya selama ini.

Besar harapan dan do'a penulis, semoga amal dan budi baiknya yang telah dicurahkan kepada penulis mendapat balasan yang setimpal dan berlipat dari Allah SWT dan semoga pula skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin Ya Rabbal 'Alamiin.

Purwokerto, 9 April 2019

Irfa'il Mar'ie Prabowo
NIM. 1423305196

Daftar Isi

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **I**

PENGESAHAN ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **IV**

ABSTRAK ..... **V**

MOTTO ..... **VI**

PERSEMBAHAN ..... **VII**

KATA PENGANTAR ..... **VIII**

DAFTAR ISI ..... **X**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Definisi Operasional 9
D. Tujan dan Manfaat Penelitian 11

BAB II DESAIN PEMBELAJARAN KREATIF BAGI ANAK ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

A. Desain Pembelajaran ..... **Error! Bookmark not defined.**
1. Pengertian Desain Pembelajaran ..... **Error! Bookmark not defined.**
2. Tujuan Desain Pembelajaran ..... **Error! Bookmark not defined.**
3. Langkah-langkah Desain Pembelajaran.... **Error! Bookmark not defined.**

B. Pembelajaran Kreatif ..... **Error! Bookmark not defined.**
1. Pengertian Pembelajaran Kreatif ..... **Error! Bookmark not defined.**
2. Tujuan Pembelajaran Kreatif ..... **Error! Bookmark not defined.**
3. Langkah-langkah Pembelajaran Kreatif ... **Error! Bookmark not defined.**

BAB III METODE PENELITIAN ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

A. Jenis Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
B. Sumber Data ..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

A. Gambaran Umum Rumah Kreatif Wadas Kelir ..... **Error! Bookmark not defined.**

B. Desain Pembelajaran Kreatif bagi Anak Usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB V PENUTUP 16

A. Kesimpulan 16
B. Saran 17
C. Penutup 18

DAFTAR PUSTAKA 20

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Arah kebijakan dan strategi nasinonal dalam renncana strategi merupakan penugasan Rencana pembangunan Jangka Menengah (RPJMN) kepada Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya. Kemendikbud bertanggungjawab dalam mencapai sasaran nasional sesuai dengan kewenangannya dalam rangka pencapaian prioritas Presiden dan bertanggung jawab dalam mewujudkan visi, misi, tujuan dan sasaran strategis Kemendikbud.

Arah dan tujuan dalam RPJMN 2015-2019 adalah mewujudkan Indonesia yang berdaulat, mandiri, berkepribadian, dan berlandaskan gotong royong. Kebijakan ini dijabarkan dalam kerangka pembangunan yang dapat memastikan Indonesia dapat tumbuh lebih cepat dan kuat, inklusif dan berkelanjutan. Namun, terdapat permasalahan pokok dalam pembangunan pendidikan dan kebudayaan, yaitu intoleransi dan krisis kepribadian bangsa. Oleh karena itu, salah satu tantangan dalam pembangunan pendidikan adalah peningkatan taraf pendidikan masyarakat dalam memperoleh layanan pendidikan dasar yang bermutu.[2]

[2] Ida Kintamani, *Keberhasilan Program Pembangunan Pendidikan Dasar dan Menengah 2015/2016*. (Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan kebudayaan, Kemendikbud, 2016) hal.2

Selain itu, pada esensinya pendidikan merupakan sebuah upaya membangun kecerdasan manusia. Maka, pendidikan secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar menghasilkan generasi yang unggul dalam ilmu, iman, dan amal. Ada pepeatah mengatakan "jika engkau ingin melihat suatu bangsa, maka lihatah generasi penerusnya hari ini". Dengan demikian pendidikan terbaik pada anak menjadi sangat penting, karena anak anak merupakan generasi penerus bangsa.[3]

Selanjutnya, selain persoalan intoleransi dan krisis kepribadian bangsa, perkembangan teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan nyatanya juga tanpa meninggalkan masalah. Gaya mengajar kepada peserta didik yang cenderung pasif oleh pendidik dengan memanfaatkan penayangan melalui teknologi *in focus* bisa menyebabkan berkurangnya keakraban dan kedekatan hubungan peserta didik dengan pendidik, lebih parahnya lagi hal ini bisa menjadi faktor hilangnay kontrol terhadap peserta didik karen pendidik dianggap kurang *mobile*.[4] Jika perkembangan peserta didik sudah tidak menjadi perhatian pendidik, dikhawatirkan tujuan utama dari pendidikan akan hilang. Karena dari pendidikan diharapkan aka terjadi *transfer of value*, transfer nilai-nilai kebaikan, pesan-pesan moral. Tidak hanya sebatas tranfer ilmu pengetahuan. Dengan demikian cita-cita bangsa Indonesia yakni memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia akan terwujud, karena dalam teori strukturtualis berpandangan

---

[3] Novan Ardy Wiyani, *Konsep, Strategi dan Praktik Membumikan Pendidikan Karakter di SD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013) hal.19

[4] Hardika, *pembelajaran Transformatif Berbasis Learning How To Learn* (Malang, UMM Pers, 2012) hal.1

bahwa struktur kognitif peserta didik ditentukan oleh, pertama, pola prilaku berpikir. Kedua, perkembangan mental. Ketiga, hasil interaksi antar individu dan lingkungan.[5] Ketiga point tersebut sejatinya terbangun melalui interaksi manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungannya. Kegiatan komunikasi bagi diri manusia, merupakan bagian yang hakiki dalam kehidupan. Dinamika kehidupan masyaraklat akan senantiasa bersumber dari kegiatan komunikasi dalam hubungannya dengan pihak lain maupun kelompok. Bahkan dapat dikatakan melalui komunikasi akan terjaminlah kelanjutan hidup masyarakat dan terjamin pula kehidupan manusia.[6]

Melihat realitas bahwa Indonesia adalah negara yang dibangun atas dasar keberagaman, maka persoalan intoleransi, krisis kepribadian bangsa dan berkurangnya performa pendidik dalam pembelajaran seiring berkembangnya teknologi menjadi ancaman serius bagi kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menjawab tantangan seperti di atas, maka menjadi wajib dalam meningkatkan taraf pendidikan masyarakat, yang mana tak boleh lepas dari proses pembelajaran di kelas. Guru sebagai elemen penting memerlukan kratifitas untuk menumbuhkan kemampuan kreativitas siswa.

Kreativitas siswa muncul apabila guru sebagai pilot di dalam kelas juga memiliki kemampuan kreativitas yang memadai. Materi pelajaran yang sudah di susun dalam silabus, hendaknya dikembangkan dengan baik.[7] Kemampuan kreativitas

---

[5] Hardika, *pembelajaran Transformatif…* hal.20

[6] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta, Rajawali Pers, 1992) hal. 7

[7] Yesi Budiarti, *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS* (Universitas Muhammdoyah Metro: Jurnal Promosi Vol.3 No.1, 2015) hal.61

guru ini sebagai bentuk aktual dari substansi sebuah pembelajaran, karena pembelajaran adalah suatu kegiatan untuk mengkondisikan anak-anak. Tentu saja pengkondisian tersebut supaya tujuan dan nilai-nilai dari pembelajaran akan tercapai. Capaian nilai-nilai inilah yang menjadikan kegiatan pembelajaran kreatif ini jangan dimaknai semata-mata untuk menyampaikan materi pada anak-anak.[8] Hal demikian sejalan dengan Treffinger, dengan belajar secara kreatif siswa dapat menciptakan solusi untuk memecahkan masalah yang tidak diramalkan sebelumnya. Kemudian belajar yang mana merupakan proses mental dinyatakan dalam berbagai prilaku, baik prilaku fisik-motorik (keterampilan) tetapi didalamnya berlangsung kegiatan mental, demikian juga sebaliknya. Aspek-aspek perkembangan tersebut dapat dibeda-bedakan tetapi sesungguhnya sukar untuk dipisahkan. Suatu aspek selalu ada kaitannya dengan aspek lain.[9]

Jika siswa sudah memiliki sikap mandiri, maka akan menjadi modal penting bagi siswa dalam keberlangsungan hidup ke depannya. Mengingat, efek dari karakter mandiri seorang anak dapat terlihat dari sikap dan kesiapannya dalam menghadapi masa depan dan sangat berpengaruh dalam hubungannya dengan masyarakat serta berinteraksi dengan lingkungan.[10]

Hal tersebut, sejalan juga dengan pemahaman bahwa pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang

---

[8] Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif* (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2017) hal.66

[9] Yesi Budiarti, *Pengembangan kemampuan Kreativitas…* hal.62

[10] Novan Ardy Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013) hal.24

meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakkan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik kepada Tuha, diri sendiri, maupun orang lain[11]

Semangat mendesain pembelajaran pada anak juga sesuai dengan fase perkembangan anak, khususnya pada fase laten (usia 6 tahun sampai pubertas); pada fase ini saat eksplorasi energi seksual tetap ada, tetapi diarahkan ke daerah lain seperti pengejaran intelektual dan interaksi sosial, tahap ini sangat penting dalam pengembangan keterampilan sosial, komunikasi, dan kepercayaan diri.[12] Sebab melalui fase inilah akan terbentuk karakter pribadi maupun ditemukannya bakat dan minat peserta didik. Oleh karena itu, pelibatan kreativitas guru dan aktifitas siswa yang menyenangkan, melalui dua hal ini akan menjadikan pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, dan kreatif sehingga peserta didik terlibat langsung melalui aktifitas yang menyenangkan dalam pembelajaran. Hasilnya, siswa juga memahami materi dan karakter yang disampaikan dan diinternalisasikan dalam pembelajaran.[13]

Kreativitas guru dan aktifitas siswa ini yang kemudian bisa menjadi cara *edutaiment*, yakni pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Sementara itu dari segi terminologi *edutaiment* berarti proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.[14]

---

[11] Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa* (Yogyakarta: Teras, 2012) hal. 3

[12] Miftahul Achyar Kertamuda, *Golden Age*. (Jakarta, Elex Media Kompurtindo, 2015) hal.5

[13] Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*. (Jakarta, Prenada Media, 2015)hal.9

[14] Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutaiment*. (Yogyakarta: Diva Press, 2011) hal.17

Pelibatan kreativitas guru dan aktifitas peserta didik dapat dilakukan dengan banyak cara, yakni dengan guru, pertama, menjadi motivator, kedua, guru menjadi fasilitator, ketiga, guru sebagai tutor, dan keempat, guru sebagai organisator, selanjutnya, kelima, guru sebagai evaluator, dan, keenam, guru sebagai aspirator.[15] Enam hal tersebut menjadi syarat mendasar dalam membangun interaksi yang baik dengan peserta didik, dan sudah pasti dengan melalui enam langkah tersebut di atas, komunikasi peserta didik dengan pendidik akan terjadi di dalam kelas maupun di luar kelas. Oleh sebab itu, komunikasi tersebut bisa menjadi dorongan bagi peserta didik untuk menemukan potensi diri dan kreativitas untuk percaya diri dan berani mencoba hal-hal baru. Jika yang demikian berjalan dengan baik, peserta didik akan mendapat lebih besar untuk sukses.[16] Selain itu pengetahuan dan keterampilan yang di dapat peserta didik pada hakekatnya adalah konstruksi atau bentukan peserta didik. Konstruksi pengetahuan peserta didik didapat melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan.[17]

Membangun interaksi yang utuh dalam membangun pendidikan yang baik juga sejalan dengan identitas pendidikan dalam QS. Luqman yang tidak lepas dari pendekatan sosial, dalam hal ini bisa dilihat dari perspektif interaksi yang terkandung dalam surat tersebut. Melalui ilmu sosial ini diperoleeh gambaran umum tentang

---

[15] Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif*...hal.142

[16] Sumiarti, *ilmu Pendidikan*. (Purwokerto, STAIN Press, 2016) hal.84

[17] Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasinya dalam Proses Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) hal. 164

persoalan interaksi sesama manusia yang kemudian mengerucut pada perkara pendidikan.[18]

Pendidikan hendaknya juga selalu berpedoman kepada kurikulum yang berlaku. Karena kurikulum merupakan seperangkat rencana yang disusun dan dikembangkan serta dilaksanakan untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan pada jenjang tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan.[19]

Selanjutnya melalui pembelajaran kreatif yang dilakukan oleh pendidik di atas mampu menghindari kejenuhan dalam pembelajaran, baik itu di kelas maupun di luar kelas, pendidikan kreatif juga mewujudkan hakekat dari kegiatan mendidik, yakni membangun proses pe-manusiaan manusia. Proses ini meliputi; (1) proses hominisasi, dan (2) proses humanisasi. Proses homonisasi yakni menjadikan manusia muda (baca: anak-anak) dengan cara sedemikian rupa agar bisa berdiri, bergerak, bersikap, bertindak sebagai manusia. Kemudian proses humanisasi, yakni proses menjadikan manusia yang berkebudayaan. Manusia harus menjadi *homo* dan *human*, artinya menjadi manusia yang berkebudayaan, yaitu berkebudayaan yang halus.[20] Dengan demikian, berangkat dari bangsa Indonesia yang beragam tentu menjadi sebuah investasi, jika sikap manusia muda memiliki karakter kebudayaan yang halus dalam rangka merawat kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Di Indonesia, salah satu pendidik yang patut di apresiasi perjuangannya melalui dunia pendidika ialah Heru Kurniawan. Melalui Rumah Kreatif Wadas Kelir

---

[18] Miftahul Huda, *Identitas Pendidikan Anak*. (Malang: UIN Malang Press, 2009) hal. 3
[19] Novan Ardy Wiyani. *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava Media, 2016) hal. 159
[20] Sumiarti, *Ilmu Pendidikan*… hal. 12

yang di gagas, dan melalui buku-buku yang ditulis berkenaan dengan tema membangun pendidikan kreatif dan menyenangkan,[21] seperti "sekolah kreatif", "kreativitas mendongeng", "pembelajaran kreatif bahasa Indonesia", dan lain sebagainya diharapkan mampu memberi sumbangsih nyata mewujudkan hakikat pendidikan untuk peradaban yang lebih baik.

Selain karya-karya di atas, Heru Kurniawan melalui Sekolah Literasi sebagai salah satu kegiatan pembelajaran di bawah divisi Pendidikan Rumah Kreatif Wadas Kelir juga melaksanakan pembelajaran kreatif berbasis literasi bagi usia SD/MI khususnya. Sekolah literasi yang berjalan setiap hari Jum'at, Sabtu, dan Minggu sore ini terbagi dalam dua kelas, yakni kelas rendah (6-8 tahun), dan kelas tinggi (9-12 tahun). Setiap waktunya, Sekolah Literasi mempunyai jadwal yang beragam dalam pembelajarannya, seperti hari Jum'at; Bahasa, Sabtu; *Outdoor*, dan Minggu; Bakat minat. Disini, para peserta didik juga memiliki produk, yakni berupa ketrampilan seperti; puisi, cerpen, tarian, dan lain sebagainya. Tentu saja semua kegiatan tersebut dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik.

Berdasarkan ulasan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir. Peneliti mengambil model penelitian sebagai berikut: desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

---

[21] Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif*… hal.233

B. Definisi Operasional

Untuk mempermudah pemahaman tentang judul penelitian, maka peneliti perlu memberikan penegasan terhadap istilah-istilah yang termuat dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Desain

Kata desain berasal dari bahasa Inggris, yakni *design*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata desain diartikan sebagai kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, serta corak. Kata kerjanya ialah mendesain yang berarti membuat rancangan. Orang yang merancang disebut dengan desainer.[22]

2. Pembelajaran kreatif

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menekankaan kepada bagaaimana guru atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga warga belajar juga dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan.[23]

Dilihat dari sudut bahasa, pembelajaran berasal dari kata ajar, demikian juga dengan pengajaran, berasal dari kata ajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata ajar merupakan kata benda yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui. Kata kerja ajar ialah mengajar yang berarti memberi pelajaran. Orang yang mengajar atau mengajarkan disebut pengajaran. Jadi, pada dasarnya pengajaran

---

[22] Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013) hal.21

[23] Eveline Siregaar & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Belajar*, hal. 98

adalah proses memberikan suatu mata pelajaran. Itulah sebabnya kurikulum 1994 yang mengadopsi kata pengajaran tersebut lebih dikenal dengan kurikulum yang *material oriented* atau lebih memfokuskan pada pemberian materi pelajaran.

Kreatif adalah sebuah kijnerja. Kinerja dalam mewujudkan ide dan gagasan melalui serangkaian kegiatan intensif untuk menghasilkan sebuah karya cipta. Karya cipta ini bisa sebuah gagasan, kegiatan, karya artefak, sampai performa yang memiliki keunikan khusus yang menarik minat banyak orang.[24]

3. Anak

Dalam Undang-Undang No.3 Tahun 1997 tentang pengadilan Anak, terdapat definisi anak, anak nakal, anak didik permasyarakatan, yang dimaksud dengan anak dalam Undang-Undang ini yaitu orang yang dalam perkara anak nakal telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai umur 18 (delapan belas) tahun dan belum pernah kawin. Anak nakal adalah anak yang melakukan perbuatan yang dinyatakan terlarang bagi anak, baik menurut peraturan perundang-undangan maupun menurut peraturan hukum lain yang hidup dan berlaku dalam masyarakat yang bersangkutan. Anak didik pemasyarakatan, balai pemasyarakatan, tim pengamat pemasyarakatan, dan klien pemasyarakatan adalah anak didik pemasyarakatan, balai pemasyarakatan, tim pengamat pemasyarakatan, dan klien pemasyarakatan sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang Nomor 12 Tahun 1995 tentang pemasyarakatan.[25]

---

[24] Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif*… hal.166
[25] Undang-undang No.3 Tahun 1997 tentang pengadilan anak

Oleh sebab itu, desain pembeljaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto merupakan upaya pengangkatan konsep dan prosedur yang sistematik dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan meliputi pengasuhan, pemeliharaan, dan pengembangan anak, baik secara fisik maupun non-fisik. Melalui pendidikan kreatif pula maka akan terwujud gagasan melalui serangkaian kegiatan intensif untuk menghasilakan karya.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka permasalahan yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; bagaimana desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto?

D. Tujan dan Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai secara umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto, sedangkan tujuan penelitian secara khusus ialah mengetahui desain pembelajaran kreatif bagi anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto yang meliputi analisis perkembangan anak, desain tujuan pembelajaran, desain materi pembelajaran, desain pengalaman pembelajaran dan desain evaluasi pembelajaran. Adapun manfaat penelitian secara teoritis ialah untuk memperkaya literatur dan kontribusi ilmiah terkait desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI. Selanjutnya penelitian ini juga memiliki manfaat secara praktis, yakni;

1. Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir
   a. Dijadikan refrensi tambahan dalam meningkatkan efektitas pembelajaran di Rumah Kreati Wadas Kelir Purwokerto.
   b. Bisa menjadi bahan evaluasi dalam pembelajaran di Rumah Kreatif Wadas Kelir.
2. Pendidik (Relawan)
   a. Menjadi refrensi dalam meningkatkan peforma dalam pembelajaran.
   b. Sebagai acuan dalam pembelajaran.
3. Peserta Didik
   a. Memahami kualitas pendidikan yang sedang dilaksanakan.
4. Orangtua Peserta Didik
   a. Menjadi bahan evaluasi pendidikan anak.

E. Kajian Pustaka

Penelitian pertama, penelitian yang dilakukan oleh Aliza Putri Pratiwi dengan judul "Penerapan Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III C DI MI Ma'Arif NU Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016". Hasil penelitian skripsi ini diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kreatif yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah sesuai dengan teori yang penulis paparkan di bab II.

Persamaan penelitian Aliza Putri Pratiwi dengan penelitian yang akan diteliti kali ini terdapat pada kegiatan pembelajaran yang kreatif. Penelitian ini termasuk penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan tringaluasi sebagai teknik pengumpulan data. Analisis data menggunakan reduksi data, display data, dan pengambilan kesimpulan atau vertifikasi. Namun ada sedikit perbedaan dalam penelitian ini. Penelitian Aliza Putri Pratiwi memilih objek penelitian pada lembaga pendidikan formal, sedangkan penulis melakukan penelitian pada lembaga pendidikan non formal.

Penelitian kedua, penelitian yang dilakukan oleh Failasuf Fadli dan Nanang Hasan Susanto denagn judul penelitian "Model Pendidikan Islam Kreatif Walisongo, Melalui Penyelenggaraan Pendidikan yang Menyenangkan". Hasil dari penelitian ini menelusuri model pendidikan kreatif yang dilakukan walisongo, khususnya dalam menyelenggarakan pendidikan yang menyenangkan, hingga berhasil mendidik masyarakat jawa dengan mengislamkan dengan waktu relatif singkat, dan tanpa kekerasan.

Persamaan penelitian Failasuf Fadli dan Nanang Hasan Susanto dengan penelitian yang akan diteliti kali ini terdapat pada analisis model pendidikan kreatif, kemudian penelitian ini juga sama sebagai upaya untuk menciptakan model pendidikan yang benar dan tepat, sehingga membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas. Ada sedikit perbedaan perbedaan dalam penelitian, yakni jenis penelitian oleh Failusuf Fadli dan Nanang Hasan Susanto menggunakan jenis penelitian

kepustakaan (*library research*), sedangkan peneliti menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sami Wulandari dengan judul penelitian "Pengaruh Kreativtas Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa". Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa, pengaruh kreativitas mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa terdapat hubungan yang signifikan, berarti guru telah memiliki kreativitas yang cukup sehingga dapat meningkatkan prestasi di SMPN 2 Kota Tangerang Selatan.

Persamaan penelitian Sami Wulandari dengan penelitian yang akan diteliti kali ini yaitu berangkat dari realitas dilapangan bahwa hanya sebagian guru yang memiliki kemampuan mengajar untuk menciptakan suasana yang nyaman dan tertantang dalam belajar, membuat kombinasi-kombinasi baru. Kemudia penelitian ini sama-sama mengggunakan penelitian lapangan (*field research*). Adapun perbedaan dalam penelitian ini ialah penelitian Sami Wulandari adalah pengaruh kreativitas, sedangkan penelitian ini adalah model pendidikan kreatif.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberi gambaran menyeluruh pada penelitian ini, maka perlu dijelaskan bahwa skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu pada bagian awal skripsi ini berisi halaman judul skripsi, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak dan kata kunci, kata pengantar, dan daftar isi.

Bagian kedua terdiri pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari bab I sampai bab V. Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah,

definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan signifikansi penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab II berisi tentang kajian pustaka yang terdiri dari dua sub bab. Sub bab pertama berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan desain pembelajaran kreatif. Pada bagian ini penulis membangi menjadi dua sub bagian, masing-masing berkaitan dengan desain pembelajaran dan pembelajaran kreatif.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab IV menguraikan tentang pembahasan hasil penelitian yang memuat desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Bab V penutup, dalam bab ini terdiri dari kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup yang merupakan rangkaian hasil dari penelitian secara singkat. Bagian ahir dari skripsi ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Desain pembelajaran kreatif dapat dilakukan dengan metode bermain. Metode bermain sebagai sarana untuk anak mengenal pola-pola dalam memahami materi, sehingga pembelajaran kreatif bukan sekedar menjadikan anak mengetahui materi saja (*material oriented*). Tujuan pembelajaran kreatif berbasis permainan ini, selain peserta didik merasa senang, adalah peserta didik mampu menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadirkan dalam pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki mental yang baik dalam menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan.

Dalam mendesain pembelajaran kreatif, pendidik hendaknya tidak lepas dari berbagai aspek kreatif lainnya, meliputi: desain analisis perkembangan peserta didik, desain tujuan pembelajaran, desain materi pembelajaran, desain pengalaman pembelajaran, dan desain evaluasi pembelajaran. Aspek-aspek tersebut dapat diintegrasikan sesuai kebutuhan dan keadaan oleh masing-masing pendidik.

Agar proses desain pembelajaran kreatif dapat tercapai maksimal, maka perlu adanya kerjasama yang komprehensif dari pihak sekolah, masyarakat, orang tua, pemerintah dalam mengawasi dan mendukung pembelajaran kreatif tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto, ada beberapa saran yang penulis sampaikan agar diperhatikan kedepannya, antara lain;

1. Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir
   a. Melengkapi dan mengembangkan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran kreatif.
   b. Menambah sumber daya manusia yang mumpuni, sehingga ketercapaian dalam bentuk cipta karya dan performa tidak hanya seputar kegiatan literasi.
   c. Selalu memberikan motivasi kepada peserta didik maupun pendidik (relawan) agar selalu terjaga semangatnya dalam belajar.
2. Pendidik (Relawan)
   a. Diharapkan tetap menjadi pelopor untuk berani berimajinasi menciptakan permainan-permainan yang edukatif dan menyenangkan.
   b. Pendidik supaya tiada henti membangun hubungan emosional dengan pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir (Bapak Heru Kurniawan) supaya senantiasa mendapat inspirasi dalam mengelola pembelajaran yang kreatif.

3. Peserta Didik
   a. Selalu memperhatikan dan mengikuti arahan dalam pembelajaran, baik dari pendidik maupun pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir.
   b. Selalu percaya diri dan terus mencoba dalam berkarya dan menunjukkan performa terbaik.
   c. Menjadi teladan bagi teman-teman yang tidak berkesempatan ikut dalam pembelajaran di Rumah Kreatif Wadas Kelir.
4. Orangtua Peserta Didik
   a. Diharapkan selalu menjalin komunikasi yang baik dengan pendidik dan pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir terkait pembelajaran kreatif.
   b. Diharapkan selalu terlibat dalam pembelajaran kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir.

C. Penutup

Syukur *alhamdulillah* segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat serta hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Selanjutnya penulis ucapkan terimakasih setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi berjudul “desain pembelajaran kreatif bagi anak usia SD/MI di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto”.

Semoga terselesaikannya skripsi ini dapat ikut serta memperkaya perbendaharaan literatur di Indonesia berkaitan dengan pembelajaran kreatif.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineke Cipta.

Budiarti, Yesi. 2015. *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS*. Universitas Muhammdiyah Metro: Jurnal Promosi Vo. 3 No. 1.

Hardika. 2012. *Pembelajaran Transformatif berbasis Learning How To Learn.* Malang: UMM Pers.

Huda, Miftahul. 2009. *Identitas Pendidikan Anak*. Malang: UIN Malang Press.

Kertamuda, Miftachul Achyar. 2015. *Golden Age*. Jakarta: Elex Media Kompurtindo.

Kintamani, Ida. 2016. *Keberhasilan Program Pembangunan Pendidikan Dasar dan Menengah 2015/2016*. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan, Kemendikbud.

Kurniawaan, Heru. 2017. *Sekolah Kreatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Kurniawan, Heru. 2016. *Pembelajaran Kreatif bahasa Indonesia*. Jakarta: Prenada Media.

Kurniawan, Heru. 2017. *Sekolah Kreatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Moeloeng, Lexy J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelaajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Depok: Raja Grafinda Persada.

Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Malang: UIN Maliki Press.

Sardiman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sholeh, Moh. Hamid. 2011. *Metode Edutaiment*. Yogyakarta: Diva Press.

Sudjiono, Anas. 1998. *Pengantar Sstatistik Pendidikan*. Bandung: Al- Ma'arif.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumiarti. 2016. *Ilmu pendidikan*. Purwokerto: STAIN Press.

Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Wiyani, Novan Ardy dan Muhammad Irham. 2014. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasinya dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Wiyani, Novan Ardy dan Muhammad Irham. 2017. *Bimbingan dan Konseling: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

Wiyani, Novan Ardy. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa.* Yogyakarta: Teras.

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Konsep Strategi dan Praktik Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran PAI SMA Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.

Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

Wiyani, Novan Ardy. 2017. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Zuhriah, Nurul. 2006. *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.