

**PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MENULIS KREATIF
BERBASIS PERMAINAN PADA ANAK-ANAK
DI RUMAH KREATIF WADAS KELIR KARANGKLESEM
PURWOKERTO SELATAN**



TESIS

Disusun dan Diajukan Kepada Pascasarjana
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

Oleh :
NASIKHOTUN NADIROH
NIM. 1522603013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**

PENGESAHAN DIREKTUR



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, 53126 Telp. 0281-635624, 628250 Fax. 0281-636553
Website: pps.iainpurwokerto.ac.id E-mail: pps@iainpurwokerto.ac.id

**PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS**

Nama : Nasikhotun Nadiroh
NIM : 1522603013
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan
Pada Anak-anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir Karang Klesem
Purwokerto Selatan

Mengetahui
Ketua Program Studi

Dr. Tutuk Ningsih, M.Pd
Tanggal: 18 Juni 2020

Pembimbing

Prof. Dr. H. Abdul Basit, M. Ag
Tanggal: 18 Juni 2020

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth,
Direktur Pascasarjana IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan koreksi, serta perbaikan-perbaikan seperlunya, maka Bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa:

Nama : Nasikhotun Nadiroh
NIM : 1522603013
Program Studi : PGMI
Judul : **Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan pada Anak-anak di Rumah Kreatif Wadas kelir Karangklesem Purwokerto Selatan**

Dengan ini kami mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota dinas ini disampaikan. Atas perhatian bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 18 Juni 2020
Pembimbing



Prof. Dr.H. Abdul Basit, M.Ag.
NIP. 19691219 199803 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul **“Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan pada Anak-anak di Rumah Kreatif Wadas kelir Karangklesem Purwokerto Selatan”** seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan.

Apabila dikemudian hari ditentukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Purwokerto, 15 Juni 2020

Yang menyatakan



Nasikhhotun Nadiroh, S.Pd.I

NIM: 1522603013

Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan pada Anak-anak di Rumah Kreatif Wadas kelir Karangklesem Purwokerto Selatan

Nasikhotun Nadiroh, S.Pd.I
1522603013
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

ABSTRAK

Menulis menjadi salah satu keterampilan bahasa yang harus dikuasai oleh anak-anak dalam pembelajaran bahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara sudah dimulai sejak usia pra sekolah. Sedangkan Membaca dan menulis dipelajari pada usia sekolah. Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan yang masih sangat rendah peminatnya. Hal ini disebabkan karena ketidak sukaan dalam menulis dari pengaruh lingkungan keluarga dan masyarakat, serta pengalaman pembelajaran menulis atau mengarang di sekolah yang kurang memotivasi dan merangsang minat menulis anak. Anak-anak lebih senang bermain dari pada membaca dan menulis. Untuk itu, pondasi menulis anak harus dimulai sejak anak-anak secara kontinu dan konsisten.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Sumber data terdiri atas informan, tempat (peristiwa), dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah : wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan menulis kreatif yang dilaksanakan di Rumah Kreatif Wadas Kelir berbasis permainan untuk mengembangkan anak suka menulis sesuai dengan kebutuhan anak-anak yaitu dunia permainan. Keterampilan menulis kreatif berbasis permainan yang dilaksanakan di Rumah Kreatif Wadas Kelir meliputi beberapa tahap yaitu prapenulisan, penulisan dan pasca penulisan. Tahap prapenulisan meliputi persiapan dan pencarian ide, tahap penulisan meliputi tahap perenungan dan penulisan, sedangkan tahap terakhir yaitu tahap pascapenulisan meliputi tahap editing, dan publikasi. Pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan yang dilaksanakan di Rumah Kreatif Wadas Kelir menghasilkan karya yang sudah dipublikasikan dan dibukukan. Karya tersebut meliputi surat, pantun, puisi, dongeng, cerita pendek dan cerita pengalaman. Tidak hanya berupa tulisan yang dimuat dimedia massa atau dibukukan, tetapi karya anak-anak sudah mengantar mereka menjadi pelajar yang berprestasi.

Kata kunci : Keterampilan Menulis Kreatif, Permainan, Rumah kreatif Wadas kelir

Development of Game-Based Creative Writing Skills in Children at Rumah Kreatif Wadas Kelir Karangklesem, South Purwokerto

Nasikhotun Nadiroh, S.Pd.I

1522603013

Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education

ABSTRACT

Writing becomes one of the language skills that must be mastered by children in language learning which includes listening, speaking, reading and writing. Listening and speaking have been started since pre-school age. While reading and writing are studied at school age. Writing skills become one of the skills that are still very low in demand. This is due to the dislike of writing from the influence of the family and community environment, as well as the learning experiences of writing in schools that are still less motivating and stimulating on children's interest in writing. Children prefer to play than to read and write. For this reason, the foundation of children's writing must begin with the children continuously and consistently.

This type of research is qualitative research. Data sources consist of informants, places (events), documents. Data collection techniques used in this study are: in-depth interviews, observation and documentation.

The results of this study indicate that the development of creative writing skills carried out at the Rumah Kreatif Wadas Kelir is game-based, and it is develop children to write in accordance with the needs of children, namely the game world. Game-based creative writing skills implemented at the Rumah Kreatif Wadas Kelir include several stages, namely pre-writing, writing and post-writing. The prewriting stage includes the preparation and search for ideas, the writing stage covers the reflection and writing stages, while the last stage, the postwriting stage includes the editing, and publication stages. The development of game-based creative writing skills carried out at RKWK produces works that have been published and recorded. Game-based creative writing skills that is implemented at Rumah Kreatif Wadas Kelir produce works that have been published and booked. The works include letter, poetry, rhymes, fairy tales, short story, and stories of experience. Not only in the form of writings published in mass media or recorded, but the children's work has led them to become outstanding students.

Keywords: Creative Writing Skills, Games, Rumah Kreatif Wadas Kelir

MOTTO

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”
(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni. Hadits ini dihasankan oleh al-Albani di dalam Shahihul Jami’ no: 3289).

PERSEMBAHAN

Tiada kata yang mampu saya ucapkan selain rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan segala urusanku dan senantiasa melimpahkan kasih sayang. Dengan rasa cinta kasih yang tulus, tesis ini saya persembahkan untuk keluargaku dan sahabat-sahabat terkasih yang menjadi penyemangat dalam penyelesaian tesis ini.

Kepada Umi tercinta. Terima kasih atas do'a, puasa dan kasih sayangnya, mudah-mudahan Allah SWT memberikan kesehatan, umur panjang untuk beribadah kepada Allah SWT, dan rizki yang lapang dan mengalir tiada henti. Kakak dan adikku keluarga besar Bani Masrohudin, Abang, dedek Mirza Ahmad Ukail dan Ayah, terima kasih selalu mendukung, memberikan semangat dan mendoakanku. Pak Guru, Iyung serta teman-temanku seperjuangan di RKWK selaku tim sukses selalu memberi semangat dan mengingatkanku untuk menyelesaikan tesis ini. Semoga kalian semua selalu dalam lindungan Allah SWT serta diberikan kemudahan disegala urusan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tesis saya yang berjudul “**Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan pada Anak-anak di Rumah Kreatif Wadas kelir Karangklesem Purwokerto Selatan**”.

Saya menyadari bahwa dalam menyusun tesis ini masih banyak terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman saya. Selanjutnya saya juga menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini saya mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. KH. A. Moh. Roqib, M. Ag. Selaku Rektor IAIN Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Sunhaji. M. Ag, selaku Direktur Pascasarjana IAIN Purwokerto
3. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGMI Pascasarjana IAIN Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Abdul Basit, M. Ag., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan dan bantuan dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Bu Ani, Bu Nida, Mba Nisa, Mas Tohir serta segenap Dosen dan karyawan Program Pascasarjana IAIN Purwokerto yang telah memberikan bimbingan dan pelayanan yang terbaik.
6. Dr. Heru Kurniawan, M.A, selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir dan Iyung Dian Sri wahyu Lestari yang senantiasa memberikan motivasi dan wawasan untuk seluruh relawan dan mengijinkan penelitian ini dilaksanakan.

7. Kepala SKB Purwokerto serta teman-teman Tutor, Pamong dan TU yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian tesis ini.
8. Seluruh teman-teman Relawan dari kos Boboboy Eyang Sukirah, Kos tengah, dan Kos atas yang selalu menghibur dan menyibukan diri untuk saling mendukung dalam mengabdikan dan berkarya.
9. Feni, Anis, Umi, Khotib, Endah, Risdi, Hani, Ai, Hamid dan Iqbal yang menyempatkan waktu untuk selalu memberikan semangat dan masukan menyelesaikan tesis ini.
10. Anak-anak Remaja Wadas Kelir: Rafli, Mughni, Diki, Indah, Aisyah, Wiwi, Nanda dan Pipit yang akan segera melanjutkan kuliah dan sering membantu tesis ini.
11. Anak-anak Sekolah Literasi yang selalu hadir lebih awal: Nera, Zaka, Bilqis, Malva, Mely, Keyla, Anin, Vita, Kafka
12. Babang, Tronot, Pebong, Kodir, Adam dan Oza yang selalu membantu dan mendoakan.
13. Tim hadroh, Tim Buletin OASE dan tim TBM SKB Purwokerto
14. Teman-teman seangkatan 2016.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata yang dapat saya ucapkan untuk menyampaikan rasa terimakasih, melainkan hanya doa semoga amal baik dari semua pihak tercatat sebagai amal shaleh yang diridhai oleh Allah SWT dan mendapat balasan yang berlipat ganda di akhirat kelak. Saya menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena

itu saya mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan tesis ini.

Purwokerto, 15 Juni 2020

Handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nasikhotun Nadiroh' with a small mark below it.

Nasikhotun Nadiroh, S.Pd.I
NIM. 1522603013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	v
ABSTRAK BAHASA ASING	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah	1
B. Batasan Penelitian.....	11
C. Rumusan Masalah Penelitian.....	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
F. Sistematika Pembahasan.....	12

BAB II: LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif	
1. Pengembangan	14
2. Keterampilan Menulis.....	15
3. Tujuan Menulis	18
4. Manfaat Menulis	21
5. Jenis-jenis Menulis.....	22
6. Tahapan-tahapan Menulis.....	24
7. Pengertian Kreatif	25
8. Ciri-ciri Kreatif	26

9. Tahap-tahap Kreatif	28
10. Keterampilan Menulis Kreatif	29
B. Permainan	
1. Pengertian Bermain dan Permainan	30
2. Ruang Lingkup Permainan	33
3. Manfaat Bermain dan Fungsi Permainan Anak	35
4. Karakteristik Permainan Anak	37
5. Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak	38
6. Definisi Anak	40
7. Hasil Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berpikir.....	44

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	51
C. Data dan Sumber Data	54
D. Teknik Pengumpulan Data	56
E. Teknik Analisis Data	59

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	61
1. Latar Belakang Pemikiran di RKWK	61
2. Sejarah Berdirinya RKWK di RKWK.....	61
3. Visi dan Misi di RKWK	69
4. Kurikulum di RKWK.....	70
5. Materi dan Pembelajaran di RKWK	72
6. Keadaan Anak-anak dan Remaja RKWK.....	73
7. Tim Pengajar RKWK.....	74
8. Unit Kegiatan di RKWK.....	76
9. Susunan Kepengurusan RKWK.....	88
B. Sejarah Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan	89

1. Original Sejarah Kondisi Anak-anak RKWK.....	89
2. Perlakuan Yang Diberikan Kepada Anak-Anak Melalui Konsep Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan	99
3. <i>Goal/</i> Hasil Perlakuan Dari Konsep Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan	120
C. Praktik Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan.....	124
1. Keterampilan Menulis Kreatif Surat	125
2. Keterampilan Menulis Kreatif Puisi	130
3. Keterampilan Menulis Kreatif Pantun	135
4. Keterampilan Menulis Kreatif Dongeng.....	138
5. Keterampilan Menulis Kreatif Cerita Pendek.....	144
6. Keterampilan Menulis Kreatif Cerita Pengalaman	149
D. Analisi Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan.....	153

BAB V: PENUTUP

Kesimpulan	167
Saran	168

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Waktu Penelitian.....	52
Tahap 2 Pelaksanaan Penelitian.....	54
Tabel 3 Kegiatan di Rumah Kreatif Wadas Kelir	73
Tabel 4 Keadaan Anak-anak dan Remaja Wadas Kelir.....	74
Tabel 5 Nama Relawan Rumah Kreatif Wadas Kelir.....	75
Tabel 6 Jumlah Koleksi Buku TBM Wadas Kelir Tahun 2016-2018.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tujuan Jenis Menulis	19
Gambar 2 Kerangka Berfikir.....	46
Gambar 3 Unit-unit Rumah Kreatif Wadas Kelir	88
Gambar 4 Struktur Kengurusan Rumah Kreatif Wadas Kelir.....	89
Gambar 5 Karya Anak dalam Menulis.....	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi

Lampiran 2 Pedoman wawancara

Lampiran 3 Wawancara dengan Pimpinan RKWK

Lampiran 4 Wawancara dengan Pengajar, Anak-anak dan Orangtua

Lampiran 5 Dokumentasi

Lampiran 6 Karya Anak

Lampiran 7 Penerbitan Buku

Lampiran 8 Kartu Bimbingan

Lampiran 9 Surat Keterangan Kompre

Lampiran 10 Sertifikat Toefl

Lampiran 11 Sertifikat Seminar

Lampiran 12 Kartu Mengikuti Ujian Tesis

Lampiran 13 Surat Keterangan Observasi

Lampiran 14 Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia yang lebih baik. Sumber daya manusia menjadi hal yang menjadi prioritas mengingat jumlah penduduk Indonesia yang melimpah yaitu lebih dari 250 juta jiwa. Apabila masyarakat mendapatkan pendidikan yang layak, maka kualitas pemikiran mereka akan berkembang, kualitas pemikiran yang baik akan berdampak pada kehidupan masyarakat serta kondisi bangsa yang lebih baik.

Masyarakat mendapatkan edukasi dari berbagai institusi maupun lembaga pendidikan. Di Indonesia, penggolongan pendidikan memiliki tiga jalur yaitu pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pada pasal 26 ayat (1) menerangkan bahwa “Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.”¹ Setiap jalur pendidikan memiliki kontribusinya dalam aspek mencerdaskan kehidupan bangsa serta masyarakatnya.

Dari berbagai penggolongan di atas dapat disimpulkan bahwa semua jalur pendidikan penting dan perlu memberikan layanan pendidikan yang maksimal kepada masyarakat, dalam hal ini, pendidikan tidak hanya didapatkan dari pendidikan formal saja, melainkan melalui pendidikan nonformal dan informal juga bisa diselenggarakan. Karena pendidikan non formal dan informal juga tidak bisa dipandang sebelah mata, terkadang jalur tersebut malah lebih memberikan spesifikasi terhadap suatu bidang sesuai dengan aspek yang ingin dikembangkan oleh suatu lembaga pendidikan di luar pendidikan formal.

¹Chan et.al, *Isu-isu Kritis Kebijakan Pendidikan Era Otonomi Daerah*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2010), 59.

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan sangat penting baik di lingkungan pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Kemampuan berbahasa adalah kemampuan menggunakan bahasa yang dapat dilihat dalam empat aspek keterampilan bahasa. Keempat aspek tersebut adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.²

Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sulit dikuasai oleh anak, baik dari pendidikan dasar dan menengah, mahasiswa perguruan tinggi, bahkan sampai alumni perguruan tinggi. Letak kesulitan tidak hanya dalam mencari ide atau gagasan, tetapi juga dalam menerjemahkan ke dalam tulisan. Menulis dianggap sebagai sebuah keterampilan puncak manusia dalam berbahasa, karena menulis adalah sebuah kegiatan kebahasaan yang memegang peranan penting dalam dinamika dan perkembangan peradaban manusia. Akibat dari aktivitas menulis tersebut, orang dapat melakukan komunikasi dan mengemukakan gagasan secara tidak langsung dan gagasannya bertahan lama serta penyebarannya lebih luas. Hal itu senada seperti yang dikemukakan oleh Tarigan bahwa pada dasarnya fungsi utama tulisan adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung.³

Menurut Amich Alhumami dalam Jamal Ma'ruf Asmani merujuk data dasar Thomson *Scientificts Web of science* yang menghimpun sekitar 8.700 jurnal, monograf, dan *proceeding conference*, Indonesia di bawah Lebanon. Indonesia hanya mampu menyumbangkan gagasan pada level internasional sebanyak 5.118. Realitas inilah yang harus disadari, rendahnya kemampuan menyumbangkan gagasan pada level internasional karena rendahnya kesadaran menulis.⁴ Sedangkan menurut peneliti dari Jurusan Kimia FMIPA UGM, Mudasir

² Mukh. Wagiran Doyin, *Bahasa Indonesia dalam Penulisan Karya Ilmiah*, (Semarang: Nusa Budaya, 2005), 1.

³ Heri Guntur Tarigan, *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2013), 22.

⁴ Jamal Ma'ruf Asmani, *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), 182-183.

berpendapat bahwa semua itu tidak sebanding dengan sumbangan ilmuwan Amerika Serikat yang mencapai 20 persen.⁵

Dilansir dari Kompas.com, Kepala Balai Bahasa Bandung, Abdul Khak mengatakan bahwa tradisi menulis di Indonesia jauh lebih rendah dibandingkan tradisi membaca, terlebih di kalangan remaja. Rendahnya tradisi menulis, menurut Abdul Khak akibat rendahnya minat membaca. Minat menulis justru berada di bawah minat membaca, sehingga minat menulis sangat mengkhawatirkan.⁶

Dari data-data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat menulis masih rendah. Bahkan rendahnya minat menulis tidak hanya dari kalangan anak-anak, bahkan sampai tingkat mahasiswa perguruan tinggi. Rendahnya minat menulis membuat seseorang sulit mengungkapkan ide gagasan dalam pikirannya. Fenomena rendahnya menulis disebabkan oleh banyak faktor. Menurut Graves dalam Suparno, mengatakan seseorang enggan menulis karena tidak tahu untuk apa menulis, merasa tidak berbakat menulis, dan merasa tidak tahu bagaimana harus menulis. Ketidaksukaan tidak lepas dari pengaruh lingkungan keluarga dan masyarakatnya, serta pengalaman pembelajaran menulis atau mengarang di sekolah yang kurang memotivasi dan merangsang minat.⁷

Dari fenomena tersebut, pondasi kepenulisan yang kokoh harus dimulai sejak anak-anak secara kontinu dan konsisten. Jika sejak usia dini anak-anak dikondisikan pandai menulis, maka iklim intelektual akan berkembang pesat dan produktif bisa sejajar dengan negara lain yang sudah kuat tradisi kepenulisannya.

⁵Satria, Minat Menulis Jurnal Ilmiah Di Indonesia Rendah, Selasa, 22 April 2014, <https://ugm.ac.id/id/berita/8905-minat.menulis.jurnal.ilmiah.di.indonesia.rendah>, (diakses 20 Juni 2018).

⁶ Inggried Dwi Wedhaswary, "Tradisi Menulis Rendah dari pada Minat Baca", Kompas, Rabu, 23 November 2011, <https://edukasi.kompas.com/read/2011/11/23/10491011/Tradisi.Menulis.Lebih.Rendah.daripada.Minat.Baca>. (diakses 20 Juni 2018).

⁷ Suparno dan Mohammad Yunus, *Keterampilan Menulis Dasar*, (Jakarta: Universitas Departemen Pendidikan Nasional, 2007), 1.4.

Hal tersebut senada dengan pendapat Skinner (dalam Budiyo) menyebutkan bahwa ada tiga aspek yang mendukung seseorang untuk terampil menulis yaitu frekuensi, peniruan, dan penguatan.⁸ Dijelaskan lebih lanjut oleh Budiyo bahwa dalam pembelajaran bahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) faktor frekuensi dapat diartikan dengan “kuantitas pengulangan” dalam berlatih berbahasa. Semakin sering berlatih, anak diasumsikan akan semakin terampil berbahasa. Sebaliknya, semakin tidak pernah melakukan praktikum, dapat dipastikan bahwa anak tidak akan terampil menulis.

Bagi anak-anak, faktor pengaruh lingkungan dan masyarakat yang kurang mendukung dan kurang merangsang minat menulis dapat menyebabkan anak-anak mencari kesenangan lainnya sendiri. Tidak heran apabila sebagian besar waktu luang mereka sehari-hari dihabiskan untuk bermain, baik bermain sendiri ataupun bermain bersama teman-temannya.

Withe mengutip Miller and Almon mengatakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dipilih secara bebas dan diarahkan oleh anak-anak dan menimbulkan motivasi intrinsik dalam diri anak-anak (*play includes: “activities that are freely chosen and directed by children and arise from intrinsic motivation*). Motivasi intrinsik merupakan hal penting bagi anak-anak agar mereka belajar dan berkembang karena dorongan dari dalam hati mereka dan lebih baik bagi anak-anak jika mereka memiliki motivasi intrinsik.⁹

Selain motivasi intrinsik, perkembangan fisik, sosial, moral, intelektual, dan *lingual* anak dapat didayagunakan dalam permainan-permainan yang menyenangkan, yaitu permainan yang di dalamnya anak mendapatkan hiburan sekaligus pengetahuan. Dengan pengetahuan tersebut, anak lebih mudah mengungkapkan ide-ide pikirannya dalam tulisan.

⁸ Herman Budiyo, *Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Proses Menulis dan Teori Pemerolehan Bahasa*. Jurnal Pena Vol. 2 No. 3 2012. Diakses dalam <https://online.journal.unja.ac.id/index.php/pena/article/view/1438>. (diakses 18 Agustus 2018).

⁹ Sumiarti, Pola Pendidikan Cerdas Kreatif dan Berkarakter Praksis di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto Jawa Tengah. *Disertasi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), 89.

Tulisan-tulisan dari pengetahuan dan pengalaman yang menyenangkan dapat menciptakan tulisan yang kreatif. Menurut Heru Kurniawan, kreatif adalah berbeda, keluar dari cara berpikir orang lain dan unik. Menulis kreatif adalah memaknai sesuatu yang menjadi bahan tulisan dengan sudut pandang yang baru.¹⁰ Menulis kreatif dapat memunculkan ide-ide baru yang berbeda dengan orang lain.

Menulis kreatif bagi anak adalah menulis dalam konteks bermain, dengan menulis anak mendapatkan hiburan. Menulis bagi anak adalah mengungkapkan pengalaman-pengalaman menyenangkan yang pernah dialami melalui cerita puisi dan novel.

Pengalaman-pengalaman anak yang berkesan inilah yang menjadi bahasa dalam menulis kreatif anak sehingga mengeksplorasi pengalaman-pengalaman anak menjadi kunci utama dalam membelajarkan menulis kreatif. Namun yang perlu dipahami mengapa disebut menulis kreatif karena menulis bagi anak-anak tidak semata-mata menceritakan pengalaman yang pernah dialaminya dengan apa adanya. Menulis kreatif bagi anak adalah menulis pengalaman yang dialami dengan dikreasikan fantasi dan imajinasi anak-anak. Inilah kreativitasnya, melalui imajinasi dan fantasi, anak-anak mengolah pengalamannya mencari karya kreatif berupa tulisan yang indah.¹¹

Alasan Peneliti memilih Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) sebagai tempat meneliti yaitu dikarenakan RKWK merupakan salah satu komunitas yang ada di Purwokerto yang konsen terhadap anak-anak dan lembaga pendidikan nonformal yang memberikan kontribusi, khususnya dalam bidang membaca dan menulis (literasi).¹² Rumah Kreatif Wadas Kelir terletak di Kelurahan Karang Klesem, Kecamatan Purwokerto Selatan. Dari tiga puluh tiga keluarga yang terdaftar, hanya ada dua orang lulusan SMA dan satu orang menempuh

¹⁰ Heru Kurniawan, *Kiat Praktis Menjadi Penulis Kreatif dan Produktif*, (Yogyakarta: Cheklist, 2018), 4.

¹¹ Heru Kurniawan, *Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Komunikatif dan Apresiatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 310-31.

¹² Hasil wawancara dengan Nur Khafidz, Ketua sekolah Literasi Rumah Kreatif Wadas Kelir dan Warga Wadas Kelir, pada tanggal 27 April 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

pendidikan di perguruan tinggi. Rendahnya pendidikan di lingkungan RKWK diindikasikan menjadi penyebab rendahnya minat belajar membaca dan menulis. Dahulu, anak-anak di lingkungan RKWK cenderung menghabiskan waktu dengan bermain gawai, *games*, dan menonton acara televisi.

Namun, kini, anak-anak di lingkungan RKWK lebih banyak menghabiskan waktu untuk membaca buku dan belajar menulis. RKWK menjadi komunitas yang membuat anak senang membaca dan belajar menulis. Permainan yang beraneka ragam mengantarkan anak-anak senang membaca dan belajar menulis. Kegiatan pengembangan menulis di lingkungan RKWK dilakukan dengan cara menulis apa yang dibaca, menulis apa yang dipikirkan, dan menulis setiap pengalaman yang mereka alami, menulis dari hasil bacaan pada saat sebelum pembelajaran dimulai, menulis apa yang dipikirkan yaitu dari hasil bacaan. Hasil karya dari proses tersebut berupa puisi, cerpen, cerita dan cerita pengalaman yang dikirim ke media masa atau diikuti ke lomba-lomba yang sesuai.¹³ Pengembangan menulis kreatif di RKWK mengantarkan anak-anak didiknya menjadi siswa-siswi berprestasi di bidang bahasa dalam kurun waktu 5 tahun. Banyak prestasi yang anak-anak raih dari apa yang telah mereka pelajari selama ini.

Pada saat observasi pendahuluan, peneliti mengamati berbagai kegiatan yang dilakukan di RKWK dimulai dari pembiasaan literasi baca dan tulis, tanya jawab, permainan, menulis kreatif dan evaluasi.¹⁴ Pengajar menyampaikan materi dan anak-anak menyimak, menyampaikan pertanyaan, menceritakan pengalaman, argumentasi dan kritik, lalu pengajar kembali memberikan tanggapan. Ketika proses menulis kreatif selesai, anak-anak membacakan hasil karyanya, pengajar dan anak-anak lainnya menyimak. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi. Kegiatan

¹³ Hasil wawancara dengan Nur Chafid selaku Ketua sekolah literasi Wadas Kelir dan Relawan RKWK pada hari Jum'at, 27 April 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

¹⁴ Hasil observasi di Rumah Kreatif Wadas Kelir pada tanggal 27 April 2018.

pembelajaran dilakukan dengan berbagai ide permainan. Anak-anak belajar antusias dengan ide-ide permainan yang diberikan.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara salah satunya dengan Nanda Rahmah Hidayah (Nanda). Nanda bercerita bahwa setiap pulang sekolah, awalnya waktunya dihabiskan hanya untuk bermain bersama teman-teman atau menonton televisi. Nanda bergabung bersama RKWK tahun 2013 saat masih duduk di bangku sekolah dasar. Ia berpendapat bahwa menulis menjadi suatu hal yang seperti momok, sangat menakutkan dan membosankan. Selain karena tidak intens dengan dunia membaca dan menulis, menurut Nanda dirinya juga buta akan informasi tentang dunia media massa yang di dalamnya bisa memuat karya-karya kreatif seperti puisi. Hal itu menimbulkan rendahnya motivasi membaca dan belajar menulis kreatif.

Namun setelah bergabung dengan RKWK, Nanda berhasil meraih berbagai prestasi karena menulis, di antaranya menjadi juara II Lomba Menulis Surat untuk Presiden tahun 2015. Selain itu, Nanda bersama empat anak RKWK lainnya juga telah menerbitkan puisinya dalam bentuk antologi puisi berjudul “Bintang dan Kunang-Kunang” pada tahun 2016. Selain diterbitkan dalam buku, prestasi lain yang diperoleh Nanda yaitu berupa karya yang dimuat di berbagai koran baik lokal, regional, maupun nasional. Bahkan karya Nanda yang berupa buku aktivitas sebentar lagi akan diterbitkan oleh Gramedia.¹⁵

Selain Nanda, Aisyah Nur Oktaviani dan Wiwi Susanti menceritakan pengalaman yang sama dengan Nanda. Karya yang diperoleh dari keterampilan menulis berupa puisi, cerpen, film dan karya tulis ilmiah. Prestasi yang diperoleh Aisyah yaitu: Juara II Lomba Menulis Karya Ilmiah Populer Arpusda Tingkat Kabupaten Banyumas tahun 2018, juara II Lomba Menulis Cerita Pendek Tingkat Kabupaten Banyumas, Juara Top Lima Puluh Cerita Pendek Nasional *Tupperware* dan Juara Lomba Karya Tulis Ilmiah BKKBN Tingkat Kabupaten

¹⁵ Hasil Wawancara dengan Nanda Rakhmah Hidayah selaku warga Wadas Kelir dan anak yang belajar di RKWK pada hari Jum’at, 27 April 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

Banyumas tahun 2018 yang membawa Aisyah mewakili Banyumas ke tingkat provinsi. Dengan berbagai karya dan prestasi yang diperoleh Aisyah, kini Aisyah berpendapat bahwa menulis tidak sesulit yang dulu dialami. Aisyah kini menyadari, pentingnya keterampilan menulis membawa dampak yang tidak langsung. Dahulu hanya sebatas permainan, kini pembelajaran berbasis permainan mampu mengembangkan keterampilan menulis mereka.¹⁶

Wiwi Susanti juga menceritakan pengalaman selama bergabung di RKWK menjadi hal yang menyenangkan karena pengembangan kreativitas menulis di sana berbasis permainan. Wiwi menjadi senang menulis yang membuatnya memiliki banyak karya dan prestasi seperti halnya Nanda dan Aisyah. Adapun prestasi yang diperoleh Wiwi yaitu Juara II Cipta Puisi se-Jawa Tengah tahun 2015, Juara I Lomba *Stand Up Comedy* yang diadakan Dinas Arpusda Kabupaten Banyumas tahun 2017, Juara I Lomba Pidato dan menjadi duta lomba kependudukan (pidato kependudukan) Kabupaten Banyumas tahun 2018, dan yang terbaru Juara I Team Artistik Teater Monolog FLS2N tingkat Kabupaten Banyumas tahun 2018. Bersama Nanda, Aisyah, dan beberapa remaja lain, Wiwi menerbitkan puisinya dalam bentuk antologi puisi berjudul “Bintang dan Kunang-Kunang” pada tahun 2016.

Wiwi merasa bersyukur memiliki banyak karya dan prestasi karena semenjak masih duduk di sekolah dasar sudah belajar keterampilan menulis dengan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan di RKWK. Wiwi menambahkan bahwa saat ini, di RKWK anak didik yang duduk di sekolah dasar yang sudah memiliki karya yaitu Malva, Mely, Makhfiy, Hanif, Adit, dan lainnya. Karya-karya mereka berupa cerita pendek, cerita pengalaman, pantun, dan puisi sudah dimuat di koran-koran lokal.¹⁷

¹⁶ Hasil Wawancara dengan Aisyah Nur Oktaviani selaku warga Wadas Kelir dan anak yang belajar di RKWK pada hari Jum’at, 27 April 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

¹⁷ Hasil Wawancara dengan Wiwi Susanti selaku warga Wadas Kelir dan anak yang belajar di RKWK pada hari Jum’at, 27 April 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

Prestasi yang diperoleh anak-anak telah mengantarkan mereka menjadi siswa berprestasi dalam bidang bahasa. Hal penting dalam penelitian ini adalah Rumah Kreatif Wadas Kelir dalam menumbuhkan minat dalam keterampilan menulis melalui proses yang unik serta menarik sehingga anak-anak tertarik untuk selalu mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sana.

Pembelajaran berbasis permainan untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif pada anak dilakukan lima hari dalam seminggu, yaitu setiap sore pukul 16.00-17.30 WIB, dari Rabu sampai Minggu yang disebut dengan 'Sekolah Literasi'. Anak-anak disugahi dengan kegiatan literasi terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran berbasis permainan. Permainan yang dikembangkanpun bermacam-macam. Relawan sebagai pengajar telah menyiapkan ide permainan apa yang akan diajarkan dan pengajar telah siap dengan perlengkapan serta media yang akan digunakan untuk mengajari anak-anak.

Pembelajaran berbasis permainan ini terkadang menggunakan permainan tradisional yang dimodifikasi atau bisa juga permainan yang baru dan datang dari ide pengajar dari berbagai inspirasi di sekitar, misalnya, pembelajaran menggunakan kertas yang dipotong-potong. Masing-masing kertas tersebut terdapat huruf yang harus disusun dan dimainkan sekreatif mungkin. Sebelum permainan dimulai, anak-anak diberi petunjuk awal oleh pengajar, lalu anak-anak memainkannya secara bersama-sama. Setelah permainan usai, anak diminta membuat produk berupa karya tulis kreatif. Proses keterampilan menulis kreatif, dilakukan berdasarkan usia perkembangan anak-anak. Anak-anak usia 3-6 tahun proses keterampilan menulisnya dibantu oleh relawan, yaitu anak-anak usia 3-6 tahun bercerita dan relawan menulis cerita mereka sebagai karya. Anak usia 7-12 tahun, sudah bisa menulis mandiri tetapi masih dibimbing untuk menstimulasi

ide-ide mereka, dan 13-18 tahun sudah dikatakan mandiri. Tulisan-tulisan karya anak didik dikirim ke media massa sesuai kebutuhan.¹⁸

Dari hasil observasi pendahuluan tersebut, ditemukan beberapa hal yang membuat Peneliti tertarik untuk mengkaji pengembangan keterampilan menulis kreatif di RKWK, yaitu: aspek keterampilan menulis kreatif berbasis permainan, menghasilkan produk karya kreatif tulisan yang bagus, produk diakui oleh khalayak dengan indikasi bahwa karya dimuat oleh media masa lokal hingga nasional.

Pembelajaran menulis kreatif berbasis permainan mampu mengantarkan anak-anak yang kesulitan menulis untuk dapat mengungkapkan ide dan gagasannya secara mudah. Keterampilan menulis ini tidak diperoleh secara instan tetapi melalui proses. Pembelajaran di masa kanak-kanak sangat menentukan keterampilan menulis kreatif anak. Jadi, Sekolah Literasi yang memiliki kurikulum menulis kreatif berbasis permainan inilah yang akan diteliti oleh Peneliti. Secara spesifik, Peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana proses pembelajaran berbasis permainan ini dilaksanakan di RKWK, serta bagaimana cara mengembangkan keterampilan menulis kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto ini.

B. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas yaitu berkaitan dengan pengembangan keterampilan menulis kreatif di Rumah Kreatif Wadas Kelir, yang ruang lingkupnya meliputi: “Pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak usia MI/SD di Rumah Kreatif Wadas Kelir”.

C. Rumusan Masalah Penelitian

¹⁸ Hasil observasi di Rumah Kreatif Wadas Kelir pada tanggal 27 April 2018.

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir?”

D. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian selalu berorientasi kepada tujuan penelitian, sesuai target yang ingin dicapai oleh peneliti, begitu juga dengan penelitian ini. Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: “Mendeskripsikan dan menganalisis pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir”.

E. Manfaat Penelitian

1. Aspek Teoretis

- a. Memberikan wacana keilmuan tentang pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan.
- b. Memberikan kontribusi mengenai berbagai jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif pada anak.

2. Aspek Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan gambaran tentang berbagai bentuk pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak yang digunakan di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Guru dapat mengambil teladan dengan merancang pembelajaran berbasis permainan untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif yang lebih menarik lagi sehingga anak-anak menjadi lebih mudah dalam menangkap

pengetahuan yang guru sampaikan, sehingga produk yang dihasilkan semakin baik dan berkualitas.

b. Bagi Orang Tua

Orangtua menjadi lebih memahami bahwa belajar tidak melulu duduk diam membaca dan menyimak penjelasan, karena sejatinya pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif, serta berbasis permainan lebih disukai oleh anak. Orang tua juga perlu tahu bahwa belajar tidak hanya didapat dari sekolah formal saja, ternyata di sekolah nonformal pun pengembangan keterampilan anak khususnya menulis bisa dikembangkan.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memahami berbagai hal tentang pelaksanaan pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan baik dari segi kelebihan serta kekurangan yang harus dievaluasi kembali.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan penelitian ini, secara garis besar penulis membaginya menjadi lima bab. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

Pada bagian awal tesis ini berisi halaman judul, pernyataan keaslian pengesahan, halaman nota pembimbing, halaman motto, persembahan, kata pengantar, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar lampiran dan abstrak.

Bagian utama tesis dituangkan dengan sistematika tertentu yang terdiri atas beberapa bab sesuai kebutuhan. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif, isinya meliputi:

Bab pertama, berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan tesis.

Bab kedua, berisi kajian teoretis yang di dalamnya meliputi kajian teori, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

Bab ketiga, berisi metode penelitian yang digunakan dalam proses penelitian yang meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat, berisi pembahasan tentang pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir dan hasil dari pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir.

Bab kelima, terdiri dari kesimpulan dari penelitian ini dan saran-saran dari Peneliti bagi beberapa pihak terkait permasalahan penelitian.

Bagian akhir tesis ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup Peneliti.

BAB II

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MENULIS KREATIF BERBASIS PERMAINAN PADA ANAK-ANAK

A. Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya).¹Dari uraian diatas pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.

Menurut Abdul Majid, pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.²

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan,

¹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), 201.

² Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24.

sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoretis maupun praktis.³

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan, pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna.

2. Keterampilan Menulis

Menurut Dalman, menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Sedangkan menurut pendapat Supriyadi dalam Dalman mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu proses kreatif yang banyak melibatkan cara berpikir divergen (menyebar) dari pada konvergen (memusat). Dalam hal ini, menulis merupakan proses penyampaian informasi secara tertulis berupa hasil kreativitas penulisnya dengan menggunakan cara berpikir yang kreatif, tidak monoton dan tidak terpusat pada satu pemecahan masalah saja. Kemudian Dalman menambahkan bahwa menulis adalah proses mengaitkan antara kata, kalimat paragraf maupun antara bab secara logis agar dapat dipahami dan proses ini mendorong seorang penulis harus berpikir sistematis, dan logis sekaligus kreatif.⁴

Menurut Henry Guntur Tarigan, keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan orang lain.⁵ Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang produktif dan efektif. Sebagai keterampilan, menulis tidak datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Definisi menulis juga disampaikan Tarigan yaitu menurunkan atau melukiskan lambang-lambang

³ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia, 2013), 125.

⁴ Dalman, *Keterampilan Menulis*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2104), 3-5.

⁵ Henry Guntur Tarigan, *Menulis ...*, 3.

grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang tersebut.⁶

Menurut Suparno dan Mohamad Yunus, menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya. Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak terdapat empat unsur yang terlibat: penulis sebagai penyampai pesan (penulis), pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca sebagai penerima.⁷

Menulis merupakan aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Batasan menulis sangat sederhana, hanya sekedar mengungkapkan ide, gagasan, atau pendapat dalam bahasa tulis, lepas dari mudah tidaknya tulisan tersebut dipahami oleh pembaca.⁸ Pendapat senada diungkapkan oleh Atar Semi yang menyatakan bahwa menulis sebagai tindakan pemindahan pikiran atau perasaan dalam bahasa tulis dengan menggunakan lambang-lambang atau grafem.⁹

Sabarti Akhadiah mengungkapkan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Untuk menulis sebuah karangan yang sederhana pun, secara teknis kita dituntut memenuhi persyaratan dasar seperti kalau kita menulis karangan yang rumit. Kita harus memilih topik, membatasinya, mengembangkan gagasan, menyajikannya dalam kalimat dan paragraf yang tersusun secara logis, dan sebagainya.¹⁰

⁶ Henry Guntur Tarigan, *Menulis...*, 22.

⁷ Suparno dan Mohamad Yunus, *Keterampilan...*, 1.3.

⁸ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005), 273.

⁹ Atar Semi, *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*, (Bandung: Angkasa, 2005), 47.

¹⁰ Sabarti Akhadiah, et.al, *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia* (Jakarta: Erlangga, 2012), 12.

Pada hakikatnya, menulis adalah pengutaraan sesuatu dengan menggunakan bahasa secara tertulis. Dengan mengutarakan sesuatu itu dimaksudkan menyampaikan, memberitakan, menceritakan, melukiskan, menerangkan, meyakinkan, menjelmakan, dan sebagainya kepada pembaca agar memahami apa yang terjadi pada peristiwa atau suatu kegiatan.¹¹

Cere dalam Gusti Yarmi menyatakan menulis merupakan komunikasi. Selanjutnya dikatakan bahwa di dalam komunikasi terdapat empat unsur, yaitu menulis merupakan (1) bentuk ekspresi diri; (2) sesuatu yang umum disampaikan ke pembaca; (3) aturan dan tingkah laku; serta (4) menulis merupakan sebuah cara belajar. Sebagai bentuk dari ekspresi diri, menulis bertujuan untuk mengkomunikasikan, menyampaikan sebuah ide melewati batas waktu dan ruang. Artinya, menulis dapat dilakukan kapan saja, dan di mana saja sesuai dengan keadaan yang terdapat dalam diri penulis.¹²

Menurut Proet dan Gill dalam Suparno dan Mohamad Yunus, menjelaskan menulis sebagai proses menggunakan pendekatan dalam pembelajaran menulis yaitu:

- a. Pendekatan frekuensi menyatakan bahwa banyaknya latihan mengarang sekalipun tidak dikoreksi (seperti buku harian atau surat), akan meningkatkan keterampilan menulis seseorang.
- b. Pendekatan gramatikal berpendapat bahwa pengetahuan orang mengenai struktur bahasa akan mempercepat kemahiran orang dalam menulis.
- c. Pendekatan koreksi berkata bahwa seseorang menjadi penulis karena dia menerima banyak koreksi atau masukan yang diperoleh atas tulisannya.

¹¹ Karsana, A, *Keterampilan menulis*, (Jakarta: Karunika, 2002), 5.

¹² Gusti Yarmi, Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Whole Language Dengan Teknik Menulis Jurnal, *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan* - Vol. 28 No.1 April 2014, 18.

- d. Pendekatan formal mengungkapkan bahwa keterampilan menulis akan diperoleh bila pengetahuan bahasa, pengalineaan, pewacanaan, serta konvensi atau aturan penulisan dikuasai dengan baik.¹³

Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis merupakan aktivitas menggagas ide sebagai bahan tulisan, aktivitas yang memerlukan media berupa bahasa atau lambang-lambang tulis, serta aktivitas yang memiliki tujuan sehingga informasi yang disampaikan melalui media tulis tersebut dapat sampai ke pembaca dan informasi yang ada di dalamnya dapat dipahami.

3. Tujuan dan Manfaat Menulis

Tujuan menulis menurut Dalman, meliputi:¹⁴

- a. Tujuan penugasan
Yaitu menulis untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru berupa makalah, laporan, ataupun karangan bebas
- b. Tujuan estetis
Yaitu para sastrawan untuk menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam sebuah puisi, cerpen maupun novel.
- c. Tujuan penerangan
Yaitu surat kabar maupun majalah untuk memberikan informasi kepada pembaca
- d. Tujuan pernyataan diri
Yaitu untuk menegaskan apa yang telah diperbuat baik berupa surat perjanjian maupun surat pernyataan.
- e. Tujuan kreatif
Yaitu menulis sebenarnya selalu berhubungan dengan proses kreatif, terutama dalam menulis karya sastra, baik itu berupa puisi maupun prosa

¹³ Suparno dan Mohamad Yunus, *Keterampilan...*, 1.14.

¹⁴ Dalman, *Keterampilan ...*, 13-14.

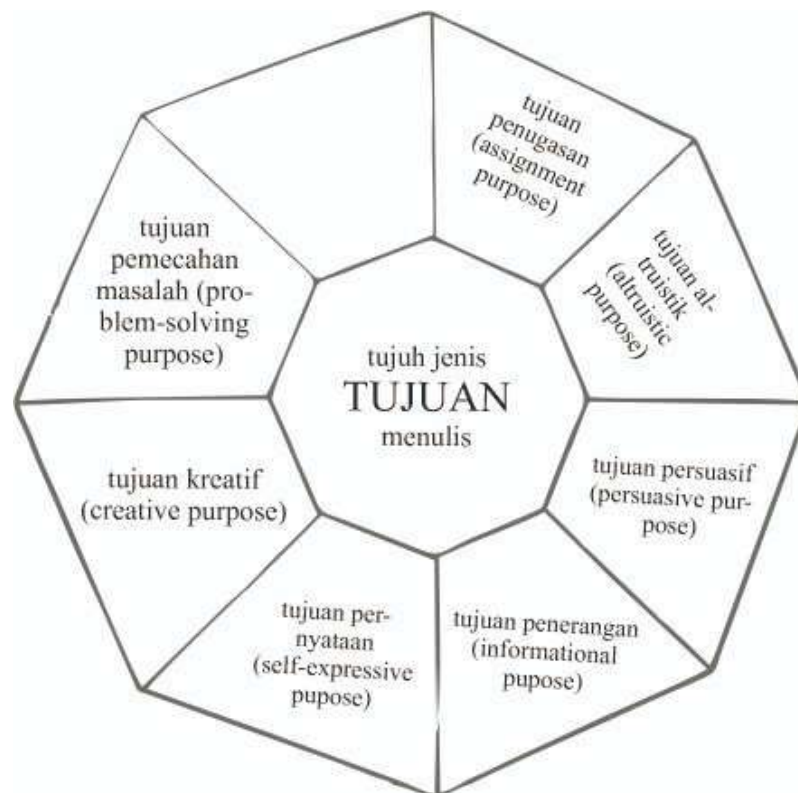
harus menggunakan imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan tulisan mulai penokohan, setting maupun lainnya.

f. Tujuan konsumtif

Yaitu menulis dengan tujuan untuk dijual dan dikonsumsi oleh pembaca. Sedangkan tujuan menulis menurut Henry Guntur Tarigan yaitu:¹⁵

- a. Memberitahukan atau mengajar
- b. Meyakinkan atau mendesak
- c. Menghibur atau menyenangkan
- d. Mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi berapi-api.

Sehubungan dengan tujuan menulis, Hugo Hartig dalam Tarigan merangkumnya sebagai berikut:



Gambar 1 tujuh jenis tujuan menulis.

¹⁵ Henry Guntur Tarigan, *Menulis ...*, 24

- a. Tujuan penugasan (*assignment purpose*)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu dikarenakan ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri.
- b. Tujuan altruistik (*altruistic purpose*)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Seseorang tidak akan menulis secara tepat guna kalau dia percaya, baik secara sadar maupun tidak sadar bahwa pembaca atau penikmat karyanya itu adalah “lawan” atau “musuh”. Tujuan *altruistic* adalah kunci keterbacaan suatu tulisan.
- c. Tujuan persuasif (*persuasive purpose*)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.
- d. Tujuan penerangan (*informational purpose*)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan penerangan kepada para pembaca.
- e. Tujuan pernyataan diri (*self expressive purpose*)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.
- f. Tujuan kreatif (*creative purpose*)

Tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi keinginan kreatif disini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

g. Tujuan pemecahan masalah (*problem solving purpose*)

Dalam tulisan seperti ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.¹⁶

4. Manfaat Menulis

Menulis menurut Dalman yaitu menulis memiliki banyak manfaat yang dapat dipetik dalam kehidupan ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Peningkatan kecerdasan,
- b. Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas,
- c. Penumbuhan keberanian, dan
- d. Pendorongan kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.¹⁷

Sedangkan untuk manfaat menulis, Ahmad Susanto mengemukakan bahwa manfaat menulis adalah sebagai berikut:

- a. Menulis membantu kita menemukan kembali apa yang pernah kita ketahui. Menulis suatu topik merancang pemikiran kita mengenai topik tersebut dalam membantu membangkitkan pengetahuan dari pengalaman masa lalu.
- b. Menulis menghasilkan ide-ide baru. Tindakan menulis merangsang pikiran kita untuk mengadakan hubungan, mencapai pertalian dan menarik persamaan antara ide-ide yang tidak akan pernah terjadi seandainya kita tidak menulis.
- c. Menulis membantu kita mengorganisir pikiran dan menempatkannya dalam suatu wacana yang berdiri sendiri.
- d. Menulis membuat pikiran seseorang siap dibaca dan dievaluasi.

¹⁶ Henry Guntur Tarigan, *Menulis ...*, 25-27.

¹⁷ Dalman, *Keterampilan ...*, 6.

- e. Menulis membantu kita memecahkan masalah dengan jalan memperjelas unsur-unsurnya.¹⁸

Tujuan dan manfaat menulis adalah membantu menemukan kembali pengalaman yang telah dialami dan menuliskan hasil-hasil ide baru menjadi tulisan yang dapat dibaca dan dievaluasi.

5. Jenis-jenis Menulis

Berdasarkan tingkat kesulitannya, menurut Brown dalam Muflihah mengungkapkan menulis dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:¹⁹

a. *Imitative writing*

Yang dimaksud dengan *Imitative writing* adalah kemampuan menuliskan huruf, kata, tanda baca dan kalimat yang sangat pendek.

b. *Intensive writing*

Yang dimaksud *Intensive writing* adalah yang merujuk pada keterampilan memproduksi kosakata yang tepat dalam suatu konteks, kolokasi dan idiom, dan mampu menunjukkan keterampilan menggunakan tata bahasa yang benar sampai tataran kalimat.

c. *Responsible writing*

Membutuhkan keterampilan yang tidak sekedar mampu memproduksi kosakata sampai pada tataran kalimat, tetapi lebih luas lagi yaitu keterampilan merangkai ide hingga tingkat wacana, misalnya menuliskan gagasan yang utuh dalam satu hingga tiga paragraf.

d. *Extensive writing*

Yang meliputi kemampuan mengorganisasikan semua proses dan strategi menulis untuk semua tujuan misalnya menulis esai, tesis, novel dan sebagainya.

¹⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 254.

¹⁹ Muflihah, *Pembelajaran Menulis Berbasis Kreativitas di Rumah Kreatif Wadas Kelir, Tesis*, (Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2016), 32-33.

Menulis juga dapat dibedakan menurut bentuknya. Salisbury, seperti dikutip Tarigan membagi tulisan berdasarkan bentuknya sebagai berikut:²⁰

- a. Bentuk-bentuk objektif yang meliputi:
 - 1) Penjelasan yang terperinci mengenai proses
 - 2) Batasan
 - 3) Laporan
 - 4) Dokumen
- b. Bentuk-bentuk subjektif meliputi:
 - 1) Otobiografi
 - 2) Surat-surat
 - 3) Penilaian pribadi
 - 4) Esai informal
 - 5) Potret/gambaran
 - 6) Satire

Sementara itu, menurut Weaver seperti yang dikutip oleh Tarigan mengklasifikasikan bentuk menulis sebagai berikut:

- 1) Eksposisi meliputi: definisi dan analisis
- 2) Deskripsi meliputi: deskripsi ekspositori dan deskripsi literer
- 3) Narasi yang meliputi: urutan waktu, motif, konflik, titik pandangan dan pusat minat.

Selain itu, klarifikasi jenis tulisan disampaikan oleh Chenfeld, seperti dikutip Tarigan bahwa yang membedakan tulisan kreatif dan tulisan ekspositori. Yang dimaksud tulisan kreatif adalah tulisan yang berhubungan dengan ekspresi diri secara pribadi. Sementara tulisan ekspositori meliputi penulisan surat, penulisan laporan, resensi buku, dan rencana penelitian.

²⁰ Henry Guntur Tarigan, *Menulis ...*, 27-28.

6. Tahapan-tahapan Menulis

Dalman juga mengungkapkan hal yang sama mengenai tahapan-tahapan dalam keterampilan menulis meliputi prapenulisan (persiapan), tahap penulisan, dan tahap pascapenulisan.²¹

a. Tahap Prapenulisan (Persiapan)

Meliputi menentukan topik, menentukan maksud dan tujuan penulisan, menentukan sasaran karangan (pembaca), mengumpulkan informasi pendukung serta mengorganisasikan ide dan informasi.

b. Tahap Penulisan

Yaitu dimulai dari awal karangan untuk memperkenalkan sekaligus menggiring pembaca terhadap topik tulisan kita. Isi karangan menyajikan bahasan topik atau ide utama karangan. Akhir karangan berfungsi untuk mengembalikan pembaca pada ide-ide inti dan penekanan ide-ide penting.

c. Tahap Pascapenulisan

Yaitu meliputi kegiatan penyuntingan dan perbaikan (revisi).

Sedangkan menurut Suparno dan Mohammad Yunus, mengemukakan bahwa tahapan menulis sebagai berikut:²²

a. Tahap prapenulisan

Yaitu fase persiapan menulis, seperti halnya pemanasan (*warming up*) bagi orang yang berolahraga. Menurut Proet dan Gill dalam Suparno dan Mohammad Yunus, tahap ini merupakan fase menemukan, dan mengingat kembali pengetahuan atau pengalaman yang diperoleh dan diperlukan penulis. Tujuannya untuk mengembangkan isi serta mencari kemungkinan-kemungkinan lain dalam menulis sehingga apa yang ingin ditulis dapat disajikan dengan baik. Fase ini terdapat aktivitas memilih topik, menetapkan tujuan dan sasaran, mengumpulkan bahan atau informasi yang

²¹ Dalman, *Keterampilan ...*, 15.

²² Suparno dan Mohamad Yunus, *Keterampilan...*, 1.15-1.24

diperlukan serta mengorganisasikan ide atau gagasan dalam bentuk kerangka karangan.

b. Tahap penulisan

Yaitu tahap telah menentukan topik dan tujuan karangan, mengumpulkan informasi yang relevan serta membuat kerangka karangan. Tahap ini menulis secara utuh apa yang telah direncanakan sampai selesai. Setelah selesai tahap selanjutnya yaitu memeriksa, menilai dan memperbaiki sehingga benar-benar menjadi karangan yang baik.

c. Tahap pascapenulisan

Yaitu tahap penghalusan atau penyempurnaan buram yang dihasilkan. Kegiatan ini berupa penyuntingan dan perbaikan. Tahap ini meliputi:

- 1) Membaca keseluruhan karangan
- 2) Menandai hal-hal yang perlu diperbaiki, atau memberikan catatan apabila ada hal-hal yang harus diganti, ditambahkan, disempurnakan
- 3) Melakukan perbaikan sesuai dengan temuan saat penyuntingan.

Sedangkan menurut Heru Kurniawan, serangkaian proses aktivitas menulis yaitu:²³

- a. Menentukan topik dan judul
- b. Menulis dan mengeksplorasi gagasan pengalaman
- c. Proses penulisan
- d. Membaca kembali karya yang sudah jadi.

Tahapan menulis meliputi persiapan, proses penulisan, dan membaca kembali hasil karya yang telah ditulis untuk diperbaiki.

7. Pengertian Kreatif

Kata kreasi, kreatif, kreativitas, dan kreator saling berhubungan maknanya. Menurut Tesaurus Bahasa Indonesia yang dikutip Sumiarti, kreasi (*nomina*) berarti:

²³ Heru Kurniawan, *Pembelajaran ...*, 42.

- d. Buatan, ciptaan, desain, gubahan, karangan, karya, komposisi, produk, rakitan, rekaan, susunan.
- e. Invensi, penciptaan, penemuan, reka cipta.

Kata kreatif (*adjective*) berarti artistik, imajinatif, inovatif, inventif, kaya (ki), produktif, subur. Sedangkan kreativitas (*nomina*) berarti daya cipta, inspirasi, inventivitas, kesuburan, produktivitas. Sedangkan kreator (*nomina*) berarti arsitek, bapak, inisiator, inventor, pembuat, pencipta, pendiri, penggubah, pereka cipta.²⁴

Selanjutnya pengertian kreatif menurut Silberman dalam Gusti Yarmi menjelaskan kreatif artinya memiliki daya cipta dan kemampuan berkreasi. Agar tercipta generasi yang kreatif dalam arti mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain, guru perlu menciptakan kegiatan-kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menurut Semiawan dalam Gusti Yarmi daya kreatif tumbuh dalam diri seseorang dan merupakan pengalaman yang paling mendalam dan unik bagi seseorang. Untuk menimbulkan daya kreatif tersebut diperlukan suasana kondusif yang menggambarkan kemungkinan tumbuhnya daya tersebut.²⁵

8. Ciri-ciri Kreatif

Menurut Hamzah B. Uno, ciri-ciri anak yang kreatif yaitu sebagai berikut:²⁶

- f. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- g. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
- h. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- i. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu

²⁴ Sumiarti, Pola..., 140.

²⁵ Gusti Yarmi, Meningkatkan ..., 18-19.

²⁶ Hamzah B. Uno dan Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 21.

- j. Mempunyai atau menghargai keindahan
- k. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain
- l. Memiliki rasa humor tinggi
- m. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- n. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)
- o. Dapat bekerja sendiri
- p. Senang mencoba hal-hal baru
- q. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan

Sedangkan menurut Yeni Rachmawati dan Euis,²⁷ kepribadian kreatif yaitu sebagai berikut:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru
- b. Fleksibel dalam berpikir dan merespon
- c. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
- d. Menghargai fantasi
- e. Tertarik dengan kegiatan kreatif
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh orang lain
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- i. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
- j. Percaya diri dan mandiri
- k. Memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas
- l. Tekun dan tidak bosan
- m. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
- n. Kaya akan inisiatif

²⁷ Yeni Rachmawati dan Euis, (*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 15.

- o. Peka terhadap situasi lingkungan
- p. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu
- q. Memiliki citra diri dan emosi yang baik
- r. Tertarik pada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki
- s. Memiliki gagasan yang orisinal
- t. Mempunyai minat yang luas
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
- v. Kritis terhadap pendapat orang lain
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- x. Memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi.

9. Tahap-tahap Kreatif

Wallas dalam Ngalimun, et.al mengungkapkan bahwa ada empat tahapan kreatif meliputi: ²⁸

r. Persiapan (*preparation*)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif [emecahan masalah.

s. Inkubasi (*incubation*)

Pada tahap ini, individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya melainkan menghadapinya dalam alam prasadar.

²⁸ Ngalimun, et.al, *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), 52.

t. Iluminasi (*illumination*)

Pada tahap ini individu sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

u. Verifikasi (*verification*)

Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya pada realitas. Pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.

4. Keterampilan Menulis Kreatif

Gerard dalam Rahmat Aziz membagi kegiatan menulis kedalam dua jenis yaitu menulis akademis (*academis writing*) dan menulis kreatif (*creative writing*) yang diartikan sebagai kegiatan menulis untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan dalam bentuk imajinatif, spontan dan asli. Pendapat yang sama juga dikemukakan Percy dalam Rahmad Aziz bahwa menulis kreatif merupakan kemampuan untuk mengemukakan gagasan ekspresif yang mengalir dari pikiran seseorang ke dalam suatu bentuk tulisan.²⁹

Keterampilan menulis kreatif bagi anak adalah hasil karya penulisan anak yang berupa hasil pengalaman-pengalaman yang berkesan dan menarik bagi anak yang telah dikreasikan dengan fantasi dan imajinasi anak.³⁰ Pengalaman-pengalaman anak yang berkesan inilah yang menjadi bahasa dalam keterampilan menulis kreatif anak sehingga mengeksplorasi pengalaman-pengalaman anak menjadi kunci utama dalam membelajarkan keterampilan menulis kreatif.

²⁹ Rahmat Aziz, "Pengaruh Kegiatan Synectic Terhadap Kemampuan Menulis Kreatif", (*Jurnal Keberbakatan dan Kreativitas*, Vol.3, N0.2, (2009), 1. (diakses 20 April 2018)

³⁰ Heru Kurniawan, *Pembelajaran...*, 31.

Lebih lanjut dapat dideskripsikan pendapat dari beberapa ahli tersebut, bahwa kemampuan menulis kreatif adalah kesanggupan atau kekuatan yang dimiliki oleh individu untuk mencipta, berkreasi, mengorganisasikan ide atau pesan secara tertulis sehingga orang lain dapat memahami isinya. Keterampilan menulis kreatif adalah suatu kegiatan penyampaian pesan hasil karya pengalaman yang berkesan dan menarik yang telah dikreasikan dengan fantasi dan imajinasi untuk mengolah pengalaman-pengalaman agar memungkinkan terbaca secara jelas dan menjadi bermakna.

B. PERMAINAN

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Dave Gray menceritakan proses *game* atau permainan, sebagai berikut: Bayangkan seorang bocah laki-laki yang sedang bermain bola. Ia menendang bola itu ketembok, dan bola itu memantul kembali kepadanya. Ia menahan bola itu dengan kakinya dan menendangnya kembali. Dengan melakukan permainan semacam ini, bocah itu belajar menghubungkan gerakan-gerakan tertentu dari tubuhnya dengan pergerakan bola dalam ruang. Kita bisa menyebut ini sebagai permainan asosiatif.³¹

Sekarang, bayangkan bocah itu sedang menunggu temannya. Kemudian temannya itu datang, dan kedua bocah itu berjalan menyusuri trotoar bersama-sama, sambil menendang bola ke depan dan ke belakang sepanjang jalan. Sekarang permainan itu memiliki dimensi sosial. Aksi salah satu bocah itu meminta sebuah respons, begitu pula sebaliknya. Anda bisa menganggap ini sebagai improvisasi percakapan, dimana kedua bocah itu terhubung satu sama lain melalui sebuah bola. Permainan semacam ini tidak memiliki awal dan akhir yang jelas, sebaliknya ini mengalir begitu saja dari satu keadaan ke keadaan yang lain. Kita bisa menyebut ini permainan mengalir.

³¹ Dave Gray et.al., *Game Storming*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015), 1.

Sekarang bayangkan bocah-bocah itu datang ke sebuah taman kecil, dan mereka kemudian bosan hanya menendang bola ke depan dan ke belakang. Bocah pertama berkata kepada yang lain, “Yuk, kita gantian menembak pohon itu. Kamu harus menendang bola dari belakang garis ini.” Bocah itu kemudian menggambar sebuah garis dengan menyeret tumitnya di atas tanah. “Kita akan bergantian menendang bolanya. Setiap kali kamu mengenai pohon itu kamu akan mendapatkan sebuah poin. Yang pertama dapat lima poin menang.” Bocah yang satunya lagi setuju dan mereka mulai bermain. Sekarang permainan tersebut telah menjadi sebuah *game*, sebuah permainan yang sama sekali berbeda.

Menurut Hurlock bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.³² Sedangkan menurut White dalam Sumiarti mengatakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dipilih secara bebas dan bebas dan diarahkan oleh anak-anak dan menimbulkan motivasi intrinsik dalam diri anak-anak (*play includes “activities that are freely chosen and directed by children and arise from intrinsic motivation*). Motivasi merupakan hal terpenting bagi anak-anak agar mereka belajar dan berkembang karena dorongan dari dalam hati mereka dan akan lebih baik bagi anak-anak jika mereka memiliki motivasi intrinsik.³³

Menurut Santrock permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan ialah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu orang atau lebih. Menurut Eiferman dalam Santrock dalam investigasi, permainan paling banyak

³² Lilis Widyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 144.

³³ Sumiarti, “Pola ...”, 89.

dilakukan terjadi antara usia 10 dan 12 tahun. Dalam tahun-tahun sekolah dasar, permainan menonjolkan makna suatu tantangan.³⁴

Sedangkan Freud dan Erikson dalam Santrock mengartikan permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak manusia. Karena tekanan-tekanan terlepaskan di dalam permainan, anak-anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam. Sedangkan menurut Romlah dalam Andang Ismail mendefinisikan permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajarinya ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari. Freeman dan Munandar dalam Ismail mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak.³⁵

Daniel Berlyne dalam Santrock menyatakan permainan sebagai suatu yang mengasyikkan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita. Dorongan ini meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang suatu yang baru atau yang tidak biasa. Permainan adalah suatu alat bagi anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mungkin mereka tidak lakukan bila tidak ada suatu permainan. Permainan mendorong perilaku penjelajahan ini dengan menawarkan anak-anak kemungkinan-kemungkinan kebaruan (*novelty*), kompleksitas, kejutan, dan keanehan.³⁶

273. ³⁴ Santrock, *Lifespan Development*, Terj. Judo Damanik, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2002),

³⁵ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media 2006), 11.

³⁶ Santrock, *Lifespan...*, 273.

Dari beberapa pengertian dan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu media yang mengasyikkan dan memuaskan bagi anak untuk mempelajari sesuatu dengan permainan, anak belajar sesuatu tanpa disadari namun selalu diingat dan disimpan dalam memorinya. Hal ini dikarenakan sifatnya menyenangkan dan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan permainan, anak tidak merasa bosan dan selalu antusias untuk mempelajari suatu hal yang belum ia ketahui serta dapat membantu mencapai perkembangan dengan menggunakan aturan dan batasan-batasan tertentu. Permainan yang dirancang sedemikian rupa harus dikoordinir dengan baik agar mendapatkan hasil yang sesuai perkembangan anak.

2. Ruang Lingkup Permainan

Ruang lingkup permainan menurut Dave Gray et.al meliputi:³⁷

a. Batasan

Game memiliki batasan ruang dan waktu. Ada saatnya memulai dan ada saatnya mengakhiri dunia *game*. Biasanya memiliki aturan dalam ruang dan di luar ruang aturan *game* ini tidak berlaku.

b. Aturan interaksi

Para pemain setuju untuk mematuhi peraturan yang berlaku. Peraturan menetapkan batasan-batasan dunia *game*.

c. Artefak

Kebanyakan *game* membutuhkan artefak fisik, objek yang menyimpan informasi tentang *game* tersebut, baik secara intrinsik maupun dari keunggulan posisi objek tersebut. Artefak dapat digunakan untuk memantau kemajuan dan untuk memelihara gambaran permainan yang sedang berlangsung.

³⁷ Dave Gray Et.al., *Game...*, 2-3.

d. Tujuan

Seorang pemain harus tahu kapan *game* berakhir, kondisi yang diperjuangkan oleh pemain, yang dipahami dan disepakati oleh semua pemain. Kadang-kadang sebuah *game* memiliki jangka waktu tertentu. Sebuah tujuan diraih apabila seseorang telah mencapai poin tertinggi dan dikatakan sebagai juara.

Setiap *game* adalah dunia yang berevolusi secara bertahap, sebagaimana berikut ini:

a. Membayangkan dunia

Sebelum sebuah *game* bisa dimulai, kita harus membayangkan sebuah dunia yang memungkinkan; ruang lingkup sementara, yang di dalamnya para pemain bisa menjelajahi berbagai ide dan kemungkinan.

b. Menciptakan dunia

Dunia *game* dibuat dengan cara membuat batasan-batasan, peraturan dan artefak. Batasannya berupa batasan ruang dan waktu dunia tersebut; awal dan akhirnya, dan tepiannya. Peraturannya adalah hukum yang mengatur dunia tersebut; artefaknya adalah segala sesuatu yang ada di dalamnya.

c. Membuka dunia

Dunia *game* hanya bisa dimasuki melalui kesepakatan diantara pemain. Untuk mencapai kesepakatan mereka harus memahami batasan-batasan, peraturan, dan artefak *game* tersebut; apa yang dipresentasikannya, bagaimana cara kerjanya dan seterusnya.

d. Menjelajahi dunia

Setelah para pemain memasuki dunia ini mereka berusaha mewujudkan tujuan itu dalam batasan-batasan sistem dunia *game*. Mereka berinteraksi dengan artefak, menguji ide-ide, mencoba berbagai strategi, dan beradaptasi dengan kondisi yang berubah-ubah selama permainan berlangsung, dalam pergerakan mereka untuk meraih tujuan tersebut.

e. Menutup dunia

Sebuah *game* berakhir ketika tujuan *game* telah dicapai. Walaupun meraih tujuan akhir memberi pemain rasa puas dan sempurna, tujuan itu bukanlah maksud utama dari sebuah *game*. Ini lebih seperti penanda untuk secara resmi menutup dunia *game*. Maksud utama dari sebuah *game* adalah permainannya itu sendiri, penjelajahan ruang imajinasi yang ada saat permainan berlangsung, dan wawasan yang datang dari penjelajahan tersebut.

3. Manfaat Bermain dan Fungsi Permainan Anak

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar menyebutkan bahwa beberapa ahli psikologi dan sosiologi mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain, diantaranya sebagai berikut:³⁸

- a. Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak.
- b. Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak ketika dewasa.
- c. Sebagai pelanjut citra kemanusiaan.
- d. Untuk membangun energi yang hilang bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali (revitalisasi) setelah bekerja selama berjam-jam.
- e. Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya.
- f. Bermain juga memungkinkan anak untuk melepaskan perasaan-perasaan dan emosinya yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya.
- g. Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian.

Selain itu bermain juga dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Sarana untuk membawa anak bermasyarakat menjadi landasan bagi pembentukan sosial.
- b. Untuk mengenal kekuatan sendiri.

³⁸ Joan Freeman dan Utami Munandar, *Cerdas dan Cemerlang*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2000), 41.

- c. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi.
- d. Dapat melatih untuk menempa emosi.
- e. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan.
- f. Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku.

Mengingat pentingnya manfaat bermain seperti yang telah dikemukakan di atas, pendidik hendaknya membimbing dan memimpin jalannya permainan itu, agar jangan sampai menghambat perkembangan fantasi.³⁹

Permainan mempunyai fungsi penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Ada tiga fungsi permainan yaitu fungsi kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak, fungsi sosial permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, dan fungsi emosi permainan memungkinkan anak-anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosinya dan belajar mengatasi kegelisahan konflik batin.

Fungsi permainan dalam berbagai aspek perkembangan anak meliputi:

- a. Bermain dan kemampuan intelektual
 - 1) Merangsang perkembangan kognitif
 - 2) Membangun struktur kognitif
 - 3) Membangun kemampuan kognitif
 - 4) Belajar memecahkan masalah
 - 5) Mengembangkan rentang konsentrasi
- b. Bermain dan perkembangan bahasa

Kegiatan bermain merupakan laboratorium bahasa untuk anak. Di dalam bermain, anak-anak bercakap-cakap satu dengan yang lain, berargumentasi, menjelaskan dan meyakinkan. Jumlah kosakata anak akan semakin meningkat karena mereka dapat menemukan dan berlatih dengan kata-kata baru.

³⁹Andang Ismail, *Education...*, 16-18.

- c. Bermain dan perkembangan sosial
 - 1) Meningkatkan sikap sosial
 - 2) Belajar berkomunikasi
 - 3) Belajar mengorganisasi
- d. Bermain dan perkembangan emosi
 - 1) Kestabilan emosi
 - 2) Rasa kompetensi dan percaya diri
 - 3) Menyalurkan keinginan
 - 4) Menetralisasi emosi negatif
 - 5) Mengatasi konflik menyalurkan agresivitas secara aman.
- e. Bermain dan perkembangan fisik
 - 1) Mengembangkan kepekaan penginderaan
 - 2) Mengembangkan keterampilan motorik
 - 3) Menyalurkan energi fisik yang terpendam
- f. Bermain dan kreativitas

Kegiatan bermain memberikan kesempatan anak-anak untuk berimajinasi sehingga dapat mengasah daya kreativitas anak-anak. Kesempatan untuk berpikir lepas dari batas-batas dunia nyata menjadikan anak dapat mengembangkan proses berpikir yang lebih kreatif yang berguna untuk kehidupan nyata sehari-hari.

4. Karakteristik Permainan Anak

Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa bermain selama masa kanak-kanak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan remaja dan orang dewasa. Walaupun karakteristik ini mungkin sedikit bervariasi pada masing-masing anak, aspek utamanya sangat serupa sehingga praktis dianggap universal dalam kebudayaan di Amerika.⁴⁰

⁴⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Terj. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih, (Jakarta: Erlangga, tt), 322.

- a. Bermain dipengaruhi tradisi
- b. Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia
- c. Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia
- d. Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia
- e. Jumlah teman menurun dengan bertambahnya usia
- f. Bermain lebih sesuai dengan jenis kelamin
- g. Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal
- h. Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia
- i. Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak
- j. Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith, Garvery, Rubin, Fein dan Vandenberg dalam Andang Ismail mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut:

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul berdasarkan keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari keinginan bermain diwarnai dengan emosi-emosi yang positif. Walaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (*value*) untuk anak-anak.
- c. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
- d. Lebih menekankan proses yang berlangsung daripada hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan dengan tujuan yang ingin dicapai.
- e. Bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.⁴¹

⁴¹ Andang Ismail, *Education ...*, 20-21.

Karakteristik permainan lebih menekankan pada proses serta para pemain masuk ke dalam dunia baru yang dalam dunia tersebut anak bebas berfantasi dengan disertai berbagai macam emosi.

5. Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Menurut Hurlock ada beberapa faktor yang mempengaruhi permainan pada anak, yaitu kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosio-ekonomi, jumlah waktu bebas, dan peralatan bermain. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing faktor tersebut:⁴²

a. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

b. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatic, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis kelamin

Anak lelaki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan

⁴² Elisabeth B. Hurlock ..., 323.

lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian kepada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatannya yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain dari pada mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain dan kurangnya peralatan serta waktu bebas.

f. Status sosio-ekonomi

Anak dari kelompok sosio-ekonomi lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan kegiatan besar.

h. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.

C. Definisi Anak

Menurut Piaget dalam Desmita mengatakan bahwa anak adalah pembelajar yang aktif. Piaget meyakini bahwa anak tidak hanya mengobservasi dan mengingat apa-apa yang mereka lihat secara pasif. Anak mengalami organisasi apa yang mereka pelajari dari pengalamannya. Anak-anak tidak hanya mengumpulkan apa-apa yang mereka pelajari dari fakta-fakta yang terpisah menjadi satu kesatuan.

Anak berkembang dalam semua aspeknya. Anak berkembang bukan hanya fisik jasmaninya, namun secara serempak berkembang rohaninya.⁴³

Pada hakikatnya anak adalah makhluk hidup yang membangun sendiri pengetahuannya. Seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi, merasa aman, nyaman secara psikologis. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya. Anak belajar melalui bermain. Minat anak dan rasa keingintahuannya memotivasi untuk belajar sambil bermain, serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.⁴⁴

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari bayi (0-1 tahun) usia bermain toddler (1-2,5 tahun), pra sekolah (2,5-5), usia sekolah (5-11 tahun) hingga remaja (11-18 tahun). Rentang ini berada antara anak satu dengan yang lain mengingat latar belakang anak berbeda. Pada anak terdapat rentang perubahan pertumbuhan dan perkembangan yaitu rentang cepat dan lambat.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa anak adalah pembelajar yang aktif yang ingin membangun sendiri pengetahuannya. Anak membangun pengetahuannya berdasarkan apa yang mereka alami dan mereka lihat.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan, baik yang dituangkan dalam tesis, jurnal maupun

⁴³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 98.

⁴⁴ Sudjiono et.al. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta, PT. Indeks, 2010), 20-21.

buku, sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian yang hampir sama dengan yang penulis lakukan, antara lain:

Pertama, dalam Jurnal Keberbakatan dan Kreativitas yang diteliti oleh Rahmat Aziz yang berjudul “*Pengaruh Kegiatan Synectics Terhadap Kemampuan Menulis Kreatif*”. Penelitian tersebut untuk menguji efektivitas kegiatan synectic dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan keterampilan menulis kreatif. Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada pengembangan menulis kreatif berbasis permainan sedangkan penelitian oleh Rahmat Aziz focus terhadap efektivitas kegiatan synectic dalam mengembangkan kemampuan menulis kreatif.⁴⁵

Kedua, penelitian tesis yang dilakukan oleh Restining Anditasari mahasiswa Program Pascasarjana UM yang berjudul “*Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi untuk Siswa Kelas VII SMP*”. Penelitian tersebut termasuk penelitian pengembangan *Rapid Prototyping* yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis edukatif pada pembelajaran menulis siswa dikategorikan layak dan dapat diimplementasikan. Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan peneliti terdahulu adalah sama-sama meneliti tentang permainan dan menulis. Perbedaan penelitian ini adalah terletak pada pembahasan yang dilakukan peneliti terdahulu yaitu fokus menghasilkan produk media pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran menulis siswa dan fokus teks deskripsi, sedangkan penelitian ini membahas tentang pembelajaran

⁴⁵ Rahmat Aziz, “Pengaruh Kegiatan Synectic Terhadap Kemampuan Menulis Kreatif”, (*Jurnal Keberbakatan dan Kreativitas*, Vol.3, N0.2, (2009). (diakses 20 April 2018)

berbasis permainan untuk mengembangkan keterampilan menulis pada anak-anak.⁴⁶

Keempat, penelitian disertasi yang dilakukan oleh Sumiarti, mahasiswa Program Doktor Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “*Pola Pendidikan Cerdas Kreatif dan Berkarakter Praksis di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto Jawa Tengah.*” Penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang bertujuan untuk menggali dan merumuskan landasan filosofi konsep pendidikan cerdas, kreatif dan berkarakter dan pelaksanaan praktik pendidikan di Rumah Kreatif Wadas Kelir. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah lokasi penelitian yang sama dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus terhadap pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan sedangkan dalam penelitian dengan judul “*Pola Pendidikan Cerdas Kreatif dan Berkarakter Praksis di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto Jawa Tengah*” yang dilakukan oleh Sumiarti adalah meneliti mengenai bagaimana pola pendidikan yang ada di Rumah Kreatif Wadas Kelir.⁴⁷

Ketiga, Tesis yang dilakukan Muflihah mahasiswi dari Universitas Muhammadiyah Purwokerto, berjudul *Pembelajaran Menulis Berbasis Kreativitas di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto*. Penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan konsep dasar pembelajaran menulis, praktik pembelajaran dan faktor yang berperan dalam meningkatkan keterampilan menulis anak-anak di RKWK. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti fokus dengan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan.⁴⁸

⁴⁶ Restining Andini, *Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi untuk Siswa Kelas VII SMP*, (Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2017)

⁴⁷ Sumiarti, “*Pola Pendidikan Cerdas Kreatif dan Berkarakter Praksis di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto Jawa Tengah*” Disertasi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

⁴⁸ Muflihah, *Pembelajaran Menulis Berbasis Kreativitas di Rumah Kreatif Wadas Kelir, Tesis*, (Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2016).

Kelima, dalam *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar* yang dilakukan oleh Zulela MS Dosen Jurusan PGSD Universitas Negeri Jakarta yang berjudul “*Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar*”. Penelitian tersebut merupakan tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa-siswa kelas V SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dengan variasi metode dan alat bantu yang tepat dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas V SD. Persamaan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang menulis. Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis dan fokus penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Zulela MS jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kontekstual sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan menggunakan jenis penelitian deskriptif analisis. Selain itu, fokus penelitian dilakukan Peneliti yaitu pembelajaran berbasis permainan.⁴⁹

Keenam, jurnal Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa yang dilakukan oleh N. W. Mariyani at.al yang berjudul “*Pengaruh Implementasi Strategi Mind Mapping terhadap Prestasi Belajar Menulis Kreatif Ditinjau dari Kreativitas Siswa.*” Penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen semu (*quasy experiment*) desain *posttest-only control group design* untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar menulis kreatif antara siswa yang mengikuti implementasi strategi *mind mapping* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menulis konvensional, untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar menulis kreatif antara siswa yang mengikuti strategi *mind mapping* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional setelah kreativitas siswa dikendalikan, untuk mengetahui kontribusi kreativitas siswa terhadap prestasi belajar menulis kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan prestasi belajar menulis kreatif siswa yang mengikuti strategi *mind mapping* dengan pembelajaran

⁴⁹ Zulela MS, *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Mimbar Sekolah Dasar, Volume 1 Nomor 1 April 2014).

konvensional, prestasi menulis kreatif siswa yang mengikuti strategi *mind mapping* lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional dan kontribusi kreativitas siswa terhadap prestasi menulis kreatif siswa dengan *mind mapping* 19,9 %. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang menulis kreatif. Perbedaan penelitian ini adalah peneliti terdahulu membahas implementasi strategi *mind mapping*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu tentang pembelajaran berbasis permainan.⁵⁰

E. Kerangka Berpikir

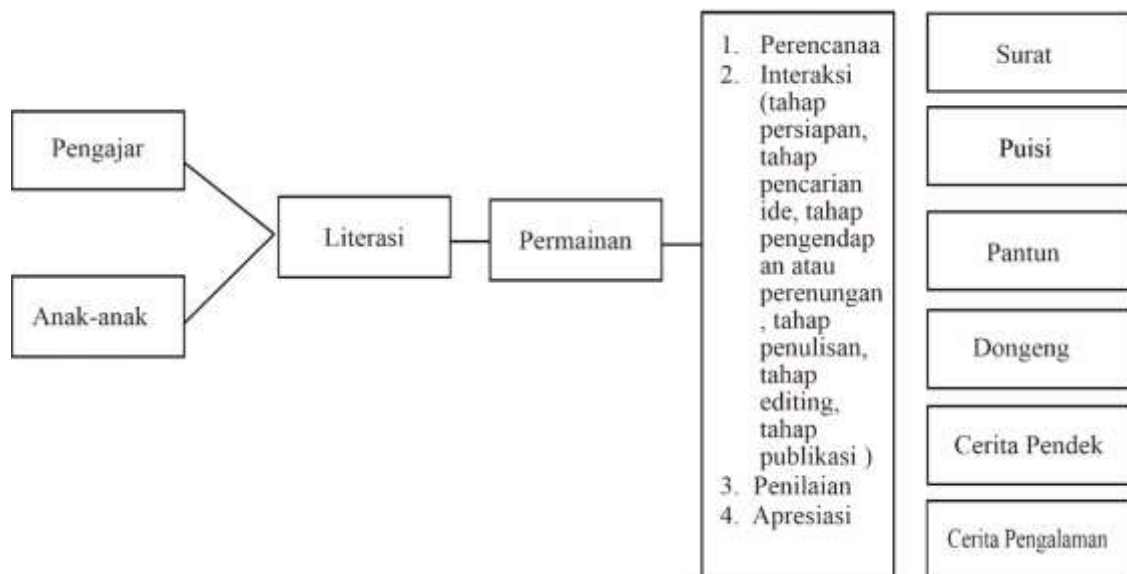
Menulis merupakan aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Batasan menulis sangat sederhana, hanya sekedar mengungkapkan ide, gagasan, atau pendapat dalam bahasa tulis, lepas dari mudah tidaknya tulisan tersebut dipahami oleh pembaca. Menulis membutuhkan proses yang tidak sebentar. Anak-anak memiliki potensi yang luar biasa besar. Agar potensi anak dapat berkembang secara maksimal maka perlu dikembangkan melalui proses belajar. Apabila tidak dikembangkan, maka potensi yang ada akan sia-sia belaka. Potensi menulis anak juga demikian, harus terus dan sering diasah sehingga anak-anak menjadi suka menulis. Keterampilan menulis kreatif ini akan menciptakan berbagai produk tulisan seperti surat, puisi, pantun, dongeng, cerita pendek, dan cerita pengalaman. Produk berupa karya itu dikirimkan ke berbagai media masa serta perlombaan. Pemuatan serta kejuaraan yang anak-anak peroleh akan memberikan rasa kepercayaan diri pada anak.

Pendidikan menanamkan keterampilan menulis harus ditanamkan sejak awal yaitu pada masa anak. Memori mereka masih kuat serta menanamkan kecintaan anak pada menulispun akan kuat apabila diajarkan sejak dini. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang baik adalah dengan menyesuaikan

⁵⁰ N.W Mariani et.al, *Pengaruh Implementasi Strategi Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Menulis Kreatif Ditinjau dari Kreativitas Siswa*, (Singaraja: Jurnal Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan Pendidikan Dasar Vol. 3, tahun 2013).

kebutuhan anak. Kebutuhan anak adalah bermain. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif pun dilaksanakan dengan basis permainan. Permainan meliputi permainan tradisional maupun permainan yang dimodifikasi menjadikan menulis suatu hal yang menyenangkan.

Kegiatan menulis kreatif meliputi beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pencarian ide, tahap pengendapan atau perenungan, tahap penulisan, tahap editing dan revisi, tahap publikasi dan tahap apresiasi. Dari permainan tersebut, anak-anak menghasilkan ide untuk membuat karya berupa surat, puisi, pantun, dongeng, cerita pendek dan cerita pengalaman. Pengajar mendampingi anak-anak untuk menuliskan ide yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari, lingkungan sekitar dan imajinasi mereka. Pengajar memberikan literasi bacaan kepada anak-anak untuk dibaca. Dari bacaan dibuat permainan yang selalu dimodifikasi setiap pertemuan. Dari permainan terciptalah tulisan kreatif dari pengetahuannya tersebut. Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

Untuk mengidentifikasi keilmiahan penelitian ini, maka bagian ini akan dijelaskan rangkaian sistematis kegiatan ilmiah melalui metode yang digunakan. Metode penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam setiap penelitian, karena metode merupakan strategi melaksanakan penelitian. Demikian pula halnya dalam penelitian ini membutuhkan metode yang dapat mendukung terciptanya tujuan yang diharapkan. Berikut ini skema metode penelitian yang peneliti gunakan dalam mengkaji tentang materi ini.

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sebuah kerangka yang berusaha memahami perilaku manusia dari segi kerangka pemikirannya dan tindakannya. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara mendeskripsikan dalam kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.¹ Penelitian kualitatif menghasilkan data yang bersifat deskriptif berupa tertulis maupun lisan.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti dan juga data-data empiris yang mendukung.² Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data yang berhubungan dengan pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir. Penelitian yang bersifat deskriptif baik secara lisan maupun tulisan dari sumber yang

¹ Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 6.

² Sulistyono et al., *Metode Penelitian*, (Jakarta: Penaku, 2010), 78.

diteliti untuk menemukan informasi yang akurat sesuai dengan keadaan (fenomena yang ada) di Rumah Kreatif Wadas Kelir, (RKWK).

Menurut Lexi J. Moleong, bahwa pada dasarnya landasan teoritis dari penelitian kualitatif bertumpu secara mendasar pada fenomenologi yang diartikan sebagai berikut:

1. Pengalaman subjektif atau pengalaman fenomenologikal
2. Suatu studi tentang kesadaran dari perspektif pokok dari seseorang.³

Merujuk pada Husserl bahwa fenomenologi sering digunakan untuk menunjuk pada pengalaman subjektif dari berbagai jenis dan tipe subjek yang ditemui. Sebagai pendekatan dalam penelitian kualitatif, fenomenologi menekankan pada pengalaman-pengalaman subjektif manusia dan interpretasi-interpretasi dunia. Menurut Creswell bahwa fenomenologi merupakan strategi penelitian kualitatif dimana peneliti mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena tertentu.⁴

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini juga berupaya untuk menggali pengalaman-pengalaman subjek, yaitu pendiri RKWK, Tim Relawan/Pengajar, dan anak-anak RKWK. Pengalaman yang digali berkaitan dengan pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan yang dilaksanakan di RKWK dan hasil apa saja dari keterampilan menulis kreatif berbasis permainan. Jadi, pendekatan fenomenologi digunakan karena penelitian ini bertujuan menggambarkan makna dari pengalaman dari perspektif orang yang memiliki pengalaman tersebut. Jadi, fenomenologi bertujuan untuk menggambarkan makna pengalaman dari sudut pandang orang yang memiliki pengalaman tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian fenomenologi yang merupakan bagian dari metode penelitian kualitatif sehingga penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan kerangka penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa dalam wilayah pendidikan (*educational problem*) dan memiliki karakteristik penelitian kualitatif. Keeves

³ Lexi J. Meleong, *Metodologi...* 14

⁴ John W. Creswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016). 20

dan McKenzie menyatakan bahwa penelitian dalam bidang pendidikan dan proses sosial berbeda dengan penelitian dalam ilmu alam (*natural science*) karena penelitian pendidikan dan sosial melibatkan manusia sebagai suatu kelompok yang tidak boleh diposisikan sebagai subjek penelitian yang bersifat pasif.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena memenuhi beberapa karakteristik penelitian kualitatif menurut Creswell dan Noeng Muhadjir yaitu:

1. Lingkungan alamiah (*natural setting*)

Natural setting yaitu peneliti mengumpulkan data lapangan di lokasi dimana sumber data mengalami masalah yang diteliti. Peneliti tidak membawa sumber data ke laboratorium atau membagikan instrumen-instrumen kepada mereka. Peneliti mengumpulkan informasi dari sumber data dengan cara berbicara langsung dengan mereka, mengamati aktivitas mereka dalam konteks alamiah. Peneliti juga melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas yang dilakukan oleh guru/pendidik (Relawan) dan anak didik RKWK dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh mereka, baik yang bertempat di *base camp* mereka di jalan Wadas Kelir Purwokerto Selatan, maupun beberapa tempat yang dijadikan sebagai ruang kelas mereka: yaitu di kebun warga, lapangan, lingkungan sekitar, mushola, dan sebagainya.

2. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (*researcher as key instrument*)

Peneliti merupakan alat pengumpul data, peneliti datang sendiri ke lokasi penelitian dan bertemu dengan para sumber data secara langsung. Sebagai pengumpul data, maka peneliti harus berusaha menyesuaikan diri dengan beragam realitas, mampu menangkap makna, dan berinteraksi.

3. Beragam sumber data (*multiple source of data*)

Penelitian dilakukan dengan menggunakan berbagai sumber data dan cara. Sumber data penelitian ini adalah pendiri/konseptor RKWK, pengajar/relawan RKWK, dan anak-anak RKWK. Sedangkan cara pengumpulan datanya adalah dengan cara melakukan wawancara,

observasi dan dokumentasi dari berbagai sumber data yang dianggap memiliki informasi yang diperlukan dan relevan dengan fokus penelitian.⁵

4. Penelitian ini menggunakan pandangan menyeluruh (*holistic account*)

Pandangan menyeluruh yaitu peneliti berusaha membuat gambaran kompleks dari suatu masalah atau isu yang diteliti. Peneliti berupaya untuk mengumpulkan data yang menggambarkan konteks berdirinya RKWK, bagaimana pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di RKWK dan apa saja hasil pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan yang dilaksanakan di RKWK.

5. Perumusan hasil penelitian menggunakan deskripsi berdasarkan hasil yang disepakati

Dalam perumusan hasil penelitian, peneliti menggunakan deskripsi berdasarkan hasil yang disepakati, yaitu menyepakati makna dan tafsir atas data yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi dengan sumber data/partisipan. Penelitian ini berupaya untuk membuat kesepakatan dengan sumber data/partisipan untuk mempertemukan makna dan tafsir dari data yang dikumpulkan, yaitu berupa pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan dan apa saja karya pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di RKWK.

6. Penelitian ini menggunakan modus laporan studi kasus

Penelitian ini menggunakan modus laporan studi kasus agar deskripsi realitas tentang pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di RKWK sesuai dengan realitas yang terjadi di lapangan (lokasi penelitian). Deskripsi data yang dibuat didasarkan pada “apa yang dipikirkan, dirasakan, dirumuskan dan dilakukan” oleh sumber data dengan sebenarnya.

Strategi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi yaitu pendekatan penelitian yang mengidentifikasi hakikat pengalaman

⁵ John, W. Creswell, ... 261-263.

manusia tentang suatu fenomena tertentu. Dalam proses ini, peneliti mengesampingkan terlebih dahulu pengalaman-pengalaman pribadinya agar ia dapat memahami pengalaman partisipan yang ia teliti.⁶ Pendekatan fenomenologi bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir, yang diharapkan mampu menggali data dari subjek secara lebih mendalam sehingga mampu menjelaskan situasi yang dialami subjek dalam kehidupan sehari-hari.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) yang beralamat di Jalan Wadas Kelir RT 07 Rw 05 Kelurahan Karang Klesem Kecamatan Purwokerto Selatan. Peneliti memiliki ketertarikan terhadap RKWK yang didasarkan beberapa alasan yaitu:

- a. RKWK merupakan lembaga pendidikan nonformal yang mendapatkan banyak perhatian dari anak-anak di sekitar wilayah Purwokerto dan sekitarnya karena sudah dikenal mampu melahirkan anak-anak yang memiliki *passion* menulis dan telah berhasil melahirkan karya tulis yang mendapatkan pengakuan sampai di tingkat nasional.
- b. RKWK merupakan komunitas yang memiliki kegiatan menulis kreatif berbasis permainan dari usia dini sampai dewasa.
- c. RKWK melaksanakan pembelajaran berbasis literasi untuk merangsang kecerdasan bahasa anak dan mendukung dalam pengembangan keterampilan menulis kreatif.
- d. RKWK menerapkan pembelajaran yang berbasis permainan dengan berbagai kreativitas untuk merangsang kecerdasan anak dengan meyakini masing-masing anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda.

⁶ John W. Creswell, *Research ...*, 20-21.

- e. Hasil karya anak-anak RKWK didokumentasikan dengan rapi, dimuat dimedia masa dan memperoleh prestasi lokal maupun nasional.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama kegiatan berlangsung yaitu hari Rabu sampai dengan Minggu pukul 16.00 – 17.30 WIB. Namun, berbagai dokumen dan referensi pendukung yang terkait penelitian telah mulai dikumpulkan sejak peneliti melakukan pra-penelitian.

Tabel 1

Waktu Penelitian di RKWK

Pra penelitian	Bulan April 2018
penelitian	Bulan September-Desember 2018

a. Pra Penelitian

Ketertarikan peneliti berawal dari seorang anak Wadas Kelir yang bernama Aisyah Nur Oktavia yang mendapat kesempatan menjadi wakil dari Kabupaten Banyumas dan meraih juara I lomba karya tulis ilmiah BKKBN. Peneliti mengenal Aisyah saat bermain bersama di RKWK. Namun permainan dengan hasil akhir menulis mampu mengantarkan Aisyah menjadi pemenang mewakili Kabupaten Banyumas. Berbagai karya tulisan telah ditulis oleh Aisyah dan teman-temannya dari hasil pembelajaran sore hari di RKWK.

Peneliti merasa ingin tahu lebih dalam mengenai proses pengembangan keterampilan menulis kreatif yang berbasis permainan dapat memberikan dampak yang baik meski dampak tersebut tidak langsung diterima. Pendiri RKWK yaitu Bapak Heru Kurniawan menceritakan proses awal berdirinya Rumah Ajaib yang menjadi Rumah Kreatif Wadas Kelir berawal dari hanya bermain dan menyodorkan majalah bobo kepada anak-anak. Dari bacaan dibuat permainan dan kemudian menghasilkan ide baru berupa tulisan. Peneliti merasa tertarik dengan penjelasan Pimpinan RKWK yang mampu mengubah dari anak yang hanya bermain tanpa bersosialisasi

dengan teman-teman menjadi anak-anak yang cerdas, berkarakter dan mampu menunjukkan kecerdasannya sesuai bakat minat masing-masing.

b. Tahap Penelitian

Penelitian pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan dilakukan secara intensif dengan mengikuti pembelajaran sore hari yang diberi nama Sekolah Literasi. Penelitian dilakukan bulan Oktober – Desember 2018. Peneliti melakukan penelitian dari anak-anak yang mengikuti sekolah literasi mulai dari persiapan, proses, dan akhir. Untuk memperkuat penelitian, peneliti melakukan wawancara secara mendalam kepada pimpinan RKWK, relawan sebagai pengajar dan anak-anak yang belajar di RKWK secara fleksibel sesaat sebelum dan setelah pembelajaran Sekolah Literasi.

Selain wawancara, peneliti juga mengumpulkan berbagai dokumentasi yang dimiliki oleh RKWK baik berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, video kegiatan-kegiatan dan laporan dokumentasi yang dilaksanakan oleh relawan secara rapi dan baik. Dokumentasi sebagian dipublikasi melalui media sosial mulai dari Facebook, WhatsApp, Instagram, dan web yang dikelola oleh admin khusus. Selain admin RKWK, masing-masing unit di RKWK kini mengelola sendiri-sendiri sosial mediana untuk publikasi setiap kegiatan yang dilaksanakan di RKWK maupun di luar RKWK.

Tabel 2
Tahap Pelaksanaan Penelitian

No	Waktu Pelaksanaan	Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Oktober 2018-Desember 2018	Melaksanakan Observasi di lokasi penelitian ketika berlangsung kegiatan belajar rutin	Relawan/Guru dan Anak-anak RKWK
2	Minggu ke-1 Oktober 2018	Wawancara mendalam dengan Pendiri, pimpinan RKWK	Heru Kurniawan
3	Minggu ke-2 Oktober 2018	Wawancara mendalam dengan Relawan/pengajar RKWK	Nur Chafid, Ilham Nur Ramli, Cessilia Prawening M. Hamid Samiaji Rahmah Setiawati Titi Anisatul Laely Ika Nur Hanifah, Endah Kusuma Ningrum
4	Minggu ke-1 November 2018	Wawancara dengan anak didik RKWK	Aisah, Nanda, Nanda, Wiwi, Makhfy, Mely, Malva, Hanif, Nera
5	Minggu ke-2 November 2018	Wawancara dengan Orang tua anak-anak RKWK	Ade Wiwit Baety Tati Supriatin
5	November-Desember 2018	Mempelajari dokumen RKWK: Profil, Satuan Acara Permainan, Foto, Video, dan dokumen yang tertulis di Grup Facebook, Instagram dan web. RKWK	Catatan Harian, SAP, Foto, Video, dll.

C. Data dan Sumber Data

Sumber data adalah dari mana data penelitian diperoleh. Di mana dalam sebuah penelitian terdapat beberapa subjek penelitian. Subjek penelitian merupakan seseorang atau sesuatu yang darinya diperoleh keterangan dan untuk selanjutnya disebut informan atau partisipan. Penetapan

subjek sebagai informan atau partisipan dipilih sebagai subjek pertama adalah informan kunci yaitu informan yang berdasarkan pertimbangan tertentu yang memenuhi syarat sebagai informan, yaitu pihak yang sangat mengetahui aspek-aspek permasalahan yang akan diteliti.⁷

Berdasarkan dengan judul peneliti, maka yang dijadikan responden dalam penelitian ini adalah:

1. Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir

Pimpinan RKWK merupakan pengambilan keputusan dan kebijakan kurikulum yang melaksanakan proses pembelajaran dan sebagai evaluator (pelaksana evaluasi) langsung yang mengetahui secara detail tentang relawan dan anak-anak. Sebagai sumber data dalam penelitian, data yang diperoleh adalah dari Heru Kurniawan. Melalui beliau, peneliti memperoleh data mengenai bagaimana tahapan-tahapan keterampilan menulis kreatif, kegiatan yang menunjang keterampilan menulis kreatif, dan peran relawan sebagai pengajar dalam pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir Kelurahan Karangklesem Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas.

2. Relawan Rumah Kreatif Wadas Kelir

Relawan Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) merupakan relawan yang bersedia belajar, mengabdikan dan mengabdikan ilmu di RKWK. Relawan selain tugasnya belajar sebagai mahasiswa, juga mengabdikan diri menjadi seorang pengajar. Relawan sebagai pengajar dalam pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan adalah pengajar yang terjun langsung menyiapkan pembelajaran dari awal sampai akhir. Relawan akhir 2015 yang menetap sebagai pegajar di lingkungan RKWK ada enam, semenjak 2018 semakin bertambah yaitu dua puluh empat relawan dari berbagai daerah dan berbagai kampus.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), 85.

3. Anak-anak RKWK. Anak-anak menjadi subjek penelitian karena peneliti mengamati atau melakukan observasi terhadap proses pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan yang dilakukan antara pengajar dan anak-anak. Beberapa anak dijadikan informan dengan cara diwawancarai yaitu: Aisyah Nur Oktavia, Nanda Rahmah Hidayah, Wiwi Susanti, Kanz Makhfiy H, Meli, Beauty Ika Malva, Hanif, Snerayuz H, Luna, dan semua anak-anak RKWK yang terlibat langsung dalam proses pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan.
4. Orangtua anak-anak RKWK. Orangtua menjadi sumber informasi perkembangan anak-anak sebelum bergabung dengan RKWK dan setelah bergabung dengan RKWK menjadi tambahan informasi bagi peneliti untuk memperkuat penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Pada penelitian ini, cara pengumpulan data yang diambil peneliti adalah dengan cara:

1. Wawancara (*Interview*)

Esterberg mendefinisikan interview sebagai berikut “*a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic.*” Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu.⁸ Teknik wawancara digunakan sebagai pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.

Dalam penelitian ini, pihak yang diwawancarai adalah sebagai berikut:

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian....*, 231.

a. Wawancara terhadap Pimpinan RKWK

Wawancara terhadap pimpinan RKWK, peneliti menggunakan teknik yang wawancara tidak terstruktur. Pertanyaan tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis, akan tetapi hanya garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁹ Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan apa adanya. Pemilihan pimpinan RKWK sebagai salah satu informan yang diwawancarai dikarenakan bahwa pimpinan RKWK merupakan pengambil kebijakan terkait program kegiatan, sehingga untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan apa adanya peneliti menggunakan teknik wawancara.

b. Wawancara terhadap Relawan atau Pengajar

Wawancara kepada Relawan atau Pengajar sangat diperlukan karena merupakan kunci penopang dari keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Adapun yang diwawancarai adalah relawan atau pengajar yang terlibat langsung dalam proses kegiatan pembelajaran. Wawancara yang peneliti lakukan kepada Relawan atau Pengajar adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan dengan teknik sampling jenuh, karena peneliti melihat kemiripan jawaban atas apa yang telah ditanyakan oleh peneliti kepada Relawan atau Pengajar dalam waktu dan tempat yang berbeda

2. Observasi

Orang sering mengartikan observasi sebagai sesuatu yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Di dalam pengertian psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.¹⁰

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*,140.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2013), 199.

Marshal menyatakan bahwa, *“through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to thoise behavior.”*¹¹ Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Pemilihan teknik ini dikarenakan penelitian yang dilakukan berkaitan dengan gejala-gejala perilaku sebab akibat manusia serta proses kerja yang tentu saja hal ini perlu pengamatan langsung.

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan adalah kegiatan harian pada anak-anak di RKWK. Penentuan sumber data dari observasi ini juga dipilih tidak menggunakan sampling. Karena observasi ini dilaksanakan dengan peneliti mengikuti kegiatan harian anak-anak dari hari Rabu sampai Minggu. Observasi ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui bagaimana perkembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan yang dilaksanakan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen-dokumen resmi seperti: monografi, catatan-catatan serta buku-buku peraturan yang ada.¹² Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya. Dengan menggunakan metode ini, peneliti mencari data tentang berbagai hal yang menyangkut penelitian ini.

E. Teknik Analisis Data

Dari data yang telah dikumpulkan, langkah selanjutnya yaitu peneliti menganalisis data tersebut dengan cara memahami secara keseluruhan data penelitian. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan

¹¹ Sugiyono, *Metode...*, 226

¹² Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 66.

dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Adapun teknis analisis data yang peneliti gunakan merujuk pada teknis analisis Model Miles and Huberman, yang terdiri dari: Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), dan Verifikasi (*Conclusion Drawing*).¹³

1. Reduksi Data

Reduksi data bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis. Ia merupakan bagian dari analisis. Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan.¹⁴ Reduksi data dilakukan terus menerus selama proses penelitian berlangsung. Pada tahapan ini setelah data dipilah kemudian disederhanakan, data yang tidak diperlukan disortir agar memberi kemudahan dalam penampilan, penyajian, serta untuk menarik kesimpulan sementara.

Pada proses reduksi data, hanya temuan data atau temuan yang berkenaan dengan permasalahan penelitian saja yang direduksi. Sedangkan data yang tidak berkaitan dengan masalah penelitian dibuang. Dengan kata lain reduksi data digunakan untuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan dan membuang yang tidak penting, serta mengorganisasikan data, sehingga memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan. Tujuan peneliti mereduksi data yaitu untuk memilih hal-hal yang penting saja sehingga diperoleh kesimpulan yang valid mengenai pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di RKWK.

¹³ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 91.

¹⁴ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010),

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya yaitu penyajian data. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasi, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan lebih mudah dipahami. Penyajian data dimaksudkan agar lebih mempermudah bagi peneliti untuk dapat melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari data penelitian setelah dilakukan reduksi data.

Penyajian data mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebagai pertanyaan peneliti sehingga uraian-uraian yang ditampilkan merupakan penggambaran yang rinci tentang informasi untuk menjawab pertanyaan yang ada. Dalam penelitian ini penyajian data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif untuk mendeskripsikan tentang pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di RKWK.

3. Verifikasi Data

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dimana kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.¹⁵

Setelah data direduksi dan didisplaykan, maka peneliti akan menarik kesimpulan berdasarkan data tersebut dalam bentuk deskripsi atau gambaran umum tentang upaya-upaya pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di RKWK.

Ketiga komponen berinteraksi sampai diperoleh suatu kesimpulan yang benar. Analisis data tersebut merupakan proses interaksi antara ketiga komponen analisis dengan pengumpulan data, dan merupakan suatu proses siklus sampai dengan aktivitas penelitian selesai.

¹⁵ Sugiyono, *Metode...*, 345

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Latar Belakang Pemikiran Pembelajaran di RKWK

Anak-anak dari lahir memiliki kecerdasan masing-masing. Lingkungan menjadi salah satu pemicu kecerdasan mereka semakin terasah, karena itu tidak ada anak yang dikatakan bodoh. Anak-anak hanya butuh bantuan untuk menemukan bakat minatnya masing-masing sesuai kecerdasan yang dimiliki. Kecerdasan anak meliputi: kecerdasan bahasa, logika matematika, bermusik, sosial, kinestetik, gambar, refleksi diri dan kecerdasan naturalistik. Salah satu kecerdasan yang dimiliki anak adalah kecerdasan bahasa yang mulai dari kecil, saat pertama belajar berbicara anak sudah terlihat kecerdasan bahasanya.

Anak-anak dapat mengasah kecerdasan bahasa yang bisa diperoleh melalui pembelajaran yang kreatif. Dengan pembelajaran yang kreatif, akan menstimulasi anak untuk kreatif. Kreativitas anak inilah yang akan menghasilkan sebuah karya yang berasal dari pemikiran anak-anak sesuai stimulusnya.

Pembelajaran kreatif harus terus diupayakan oleh guru, orang tua dan masyarakat untuk membantu mengembangkan kreativitas anak. Melalui kegiatan kreatif inilah anak mampu menuangkan ide gagasannya dalam bentuk aktivitas kegiatan yang dapat menciptakan anak-anak yang berkarakter.¹

2. Sejarah Berdirinya RKWK

Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) merupakan tempat untuk belajar mengembangkan kreativitas mulai dari anak-anak sampai dewasa. RKWK berlokasi di rumah pendirinya yaitu di Jalan Wadas Kelir Rt 07 Rw 05 Kelurahan Karangklesem, Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten

¹ Sumber data: dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

Banyumas. Letaknya yang tidak jauh dari pusat kota Purwokerto membuat perkembangan di RKWK pesat.

Heru dan istrinya, Dian merupakan sosok yang menjadi sentral dalam pendirian RKWK. Heru yang biasa dipanggil dengan sebutan Pak Guru oleh anak-anak dan relawan merupakan sosok yang peduli dengan pendidikan khususnya pendidikan anak-anak. Heru seorang Dosen di IAIN Purwokerto yang memiliki riwayat pendidikan S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Muhammadiyah Purwokerto, S2 Ilmu Humaniora Universitas Gajah Mada, dan S3 Ilmu Linguistik di Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dian atau Iyung, demikian istrinya biasa dipanggil adalah seorang sarjana Teknologi Pertanian lulusan Universitas Jenderal Sudirman Purwokerto. Saat ini Dian berkonsentrasi merawat dan mendidik empat anaknya. Selain aktivitas tersebut, Dian juga aktif menulis buku-buku pembelajaran untuk anak-anak dan menjadi perintis bersama ibu-ibu warga Wadas Kelir mendirikan PAUD Wadas Kelir.

Heru menjelaskan bahwa Heru dan Dian setiap malam menyempatkan untuk mengumpulkan anak-anak di sekitar rumahnya. Mulai pukul 19.00 sampai dengan 21.00 WIB, Heru mengajar kreativitas pada anak-anak. Kegiatan yang dilakukan bersama anak-anak antara lain yaitu menggambar, bermain drama, membaca, menulis, mewarnai, dan lain sebagainya. Kegiatan ini dinamakan dengan sebutan Rumah Ajaib yaitu rumah yang digunakan untuk kegiatan anak-anak dalam menulis ide gagasan dari proses pembelajaran sesuai kecerdasan masing-masing.²

Dalam proses pembelajaran tersebut, Heru dan Dian tidak pernah memungut biaya untuk semua kegiatan. Tidak jarang pula Heru harus mengeluarkan uang pribadinya untuk membeli perlengkapan pembelajaran

² Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir pada hari Sabtu, tanggal 6 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

seperti buku-buku bacaan, *crayon*, alat tulis, kertas, dan lain-lain. Dengan cara memfasilitasi anak-anak tanpa membayar, Heru memiliki harapan besar agar anaknya pun ikut belajar bersama. Mendidik anak-anak orang lain di rumahnya bukanlah hal yang terasa berat bagi Heru dan Dian. Hal ini didasari oleh keyakinan mereka bahwa mereka bisa mendidik anak-anak mereka sendiri dengan cara mendidik anak-anak orang lain.

Kegiatan pada awalnya berjalan hanya lima anak yang mau datang dan belajar. Kemudian bertambah lima belas anak hingga akhirnya semakin banyak. Heru dan Dian semakin lama merasa kewalahan dan meminta bantuan mahasiswa untuk menjadi relawan dalam membantu kegiatan rutin tersebut. Bantuan relawan dari mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Purwokerto membuat pembelajaran semakin diminati anak-anak. Kegiatan anak-anak yang awalnya terfokus di depan televisi dan bermain *game* berubah menjadi kegiatan yang membuat anak-anak kreatif dan mampu bersosialisasi dengan baik.

Sejak Heru belum memiliki rumah sendiri, Heru memiliki mimpi menjadikan rumahnya sebagai tempat bermain dan belajar bagi anak-anak. Heru menginginkan anak-anaknya bermain dan belajar bersama anak-anak dilingkungan rumahnya, menjadikan anak-anak yang hebat karena membaca dan lepas dari ketergantungan melihat televisi dan bermain *game*.

Terinspirasi oleh masa kecilnya bersama ayahnya yang bernama Sutrisno di desa Pemengger Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes, sosok Heru sudah terbiasa berkumpul belajar bersama anak-anak. Sejak kecil, Heru terbiasa mendengarkan dongeng bersama teman-temannya di rumah. Ayahnya di sekolah juga memfasilitasi Heru dengan berbagai bacaan di tempat kerja dan perpustakaan. Setiap ikut dengan ayahnya ke sekolah, Heru menyempatkan ke perpustakaan untuk membaca. Berikut Penjelasan Heru atas inspirasinya dari seorang Ayah:

Awal mula inspirasi saya dari Ayah yang seorang guru agama di Sekolah Dasar. Sejak masih belum Sekolah, ayah selalu membelikan

majalah Bobo. Saya suka lihat gambarnya saat belum bisa baca dan Ayah yang selalu membacakan. Ayah tidak hanya membacakan buat saya tapi juga buat anak-anak di sekitar rumah saya. Biasanya kegiatan mendongeng Ayah lakukan di teras rumah dan rumah selalu rame banyak anak. Rasanya senang mba, banyak teman. Dari situ saya berpikir Makhfiy juga butuh teman agar belajarnya lebih menyenangkan. Selain kegiatan dirumah, Ayah juga mengajakku ke sekolahnya. Disana saya disuruh ke perpustakaan yang banyak bukunya. Sehariian ikut Ayah, saya betah mba. Ya itulah awal mula inspirasi dari sosok Ayah yang selalu mendekatkanku dengan buku.³

Setelah Heru dewasa, Heru memiliki cita-cita yang sama seperti yang dilakukan oleh ayahnya. Heru menginginkan teras rumahnya sebagai pusat belajar anak-anak dengan berbagai bacaan yang telah disediakan dan dengan pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk anak-anak. Berbekal pengalaman masa kecil inilah yang sangat membekas dalam ingatan Heru dan membuat semangat Heru tidak pernah surut.

Selain inspirasi masa kecil yang sangat kuat, keprihatinan terhadap kondisi anak-anak di sekitar rumahnya yang kurang bersosialisasi dan menghabiskan banyak waktu di depan televisi maupun *game*, semakin mendorong Heru untuk segera mewujudkan salah satu cita-citanya, yaitu menjadikan rumahnya tempat berkumpul, bermain, dan belajar bagi anak-anak. Dimulai dari mengajak beberapa teman main anaknya untuk datang ke rumahnya, Heru mencoba membangun komunikasi dengan anak-anak yang datang ke rumahnya. Hobi mendongeng dan menceritakan pengalaman menjadi titik awal bagi Heru menarik anak-anak di sekitar untuk datang ke rumahnya. Dari sinilah Heru dan Dian mulai membuka rumahnya menjadi tempat bermain dan belajar.

Pada tahun 2009 Heru dan Dian memiliki tempat tinggal di Perumahan Mulawarman Indah, Kelurahan Karangklesem Kecamatan Purwokerto Selatan.

³ Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir pada hari Sabtu, tanggal 6 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

Heru prihatin terhadap anak pertamanya yaitu Kanz Maghfi yang tinggal di perumahan tidak memiliki teman. Teman sebayanya (masih duduk di bangku Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar) jarang keluar rumah sehingga Maghfi lebih sering bermain sendiri.

Heru merasakan keprihatinan terhadap anaknya dan anak-anak dilingkungan perumahan. Banyak anak di sekitar perumahan hanya menghabiskan waktu di depan televisi dan bermain *game* sendiri tanpa adanya sosialisasi dengan lingkungan. Anak-anak asyik dengan acara yang ditayangkan di televisi dan bahkan anak-anak jarang sekali keluar rumah untuk berkumpul bermain bersama teman-teman sebayanya.

Berdasarkan wawancara dengan Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir, pada tanggal 23 Juli 2011 bertepatan dengan Hari Anak Nasional, Heru mengajak anak-anak tetangga di perumahan Mulawarkan untuk mendongeng dan membaca. Dian juga membantu membujuk anak-anak sekitar rumah untuk bermain di rumah dengan berbagai mainan yang dimiliki anaknya disertai banyak buku bacaan anak-anak dan majalah Bobo. Tidak hanya bermain dan membaca, anak-anak juga disediakan minum dan jajan. Anak yang awalnya malas untuk ikut belajar, akhirnya menjadi senang dan betah. Heru dan Dian berusaha melayani anak-anak dengan baik. Mulai setelah maghrib, anak-anak satu persatu berdatangan untuk belajar dan bermain. Tulisan-tulisan anak dari pengalaman mereka membuat mereka seperti anak ajaib. Anak yang memiliki mimpi setinggi langit.

Rumah Ajaib. Rumah yang Ajaib karena anak-anak. Sebenarnya kami bukan orang-orang ajaib, tetapi kami menganggap diri kami orang-orang ajaib. Untuk itu saya beri nama Rumah Ajaib. Saya selalu menanamkan kepada anak-anak untuk punya mimpi setinggi langit, mimpi-mimpi besar dan harus ditanamkan di hati. Itu yang menurut saya menjadi motivasi yang harus kita lakukan untuk mewujudkannya ya

dengan belajar, banyak membaca, dan berbuat yang terbaik pokoknya. Makanya waktu itu saya beri nama Rumah Ajaib.⁴

Heru dan Dian sudah mulai rutin memberikan kegiatan bermain dan belajar di rumah mereka. Jadwal kegiatan pun disusun, hari Senin sampai Jumat pukul 19.00-21.00 WIB adalah waktu yang dipilih untuk berinteraksi dengan anak-anak. Pada awalnya, ada lima anak saja yang datang ke rumah mereka. Heru dan Dian membelajarkan anak-anak yang datang ke rumahnya dengan cara mendongeng, bercerita, bermain-main, mengajar membaca, menulis, bernyanyi, dan bermain drama. Semua menjadi aktivitas baru di rumah mereka.

Mendidik anak-anak orang lain di rumah, membuat Heru dan Dian merasa lebih ringan dan tidak merasa keberatan. Hal ini didasari oleh keyakinan mereka bahwa mereka bisa mendidik anak-anak mereka sendiri dengan cara mendidik anak-anak orang lain, sudah termasuk mendidik anak sendiri juga. Selain itu, mereka tidak pernah memungut biaya untuk semua kegiatan tersebut.

Rumah Ajaib dengan pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan membuat anak semangat belajar. Anak-anak perlahan-lahan meninggalkan kebiasaan mereka melihat televisi dan bermain *game*. Pembelajaranpun menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Anak-anak awalnya malu satu sama lain, lama kelamaan anak-anak mulai berani bersosialisasi dengan teman sebayanya, berbincang satu sama lain. Kerjasama dalam tim permainanpun membuat mereka semakin akrab. Semangat untuk belajar membaca, menulis, bernyanyi, bermain drama, membaca puisi dan kegiatan lainnya menjadi menarik bagi anak-anak setiap harinya.

Anak-anak yang belajar semakin banyak setiap harinya di Rumah Ajaib. Heru mempunyai keinginan untuk memiliki rumah yang lebih besar agar anak-anak lebih leluasa bermain di rumahnya. Lebih kurang dua tahun setelah

⁴ Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir pada hari Sabtu, tanggal 6 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat

menempati rumah kecil di Perumahan Mulawarman, Heru memutuskan untuk menjual rumahnya dan membeli rumah baru.

Heru berusaha mencari tempat yang lebih luas dan dipilihlah rumah di Karangklesem. Rumah tersebut berada di jalan Wadas Kelir RT 07 RW 05. Rumah yang lebih luas memberikan semangat Heru melanjutkan aktivitas pembelajaran di Rumah Ajaib. Anak-anak yang ikut di Rumah Ajaib masih bisa ikut belajar meskipun hanya beberapa anak. Anak-anak yang tinggal di sekitar rumahnya pun mulai berdatangan untuk ikut belajar dan bermain di rumah Heru.

Rumah baru yang ditempati Heru dan keluarga lebih besar dan lebih luas untuk mengadakan aktivitas pembelajaran bersama anak-anak. Halaman dan teras rumah, menjadi pilihan untuk pembelajaran yang dialihkan dari malam hari menjadi sore hari yaitu setiap hari Rabu sampai dengan Minggu pukul 16.00-17.30 WIB atau sebelum Maghrib. Teras dan halaman inilah yang menjadi awal munculnya berbagai ide kreatif di Wadas Kelir.

Mendapatkan nama Rumah Kreatif Wadas Kelir dipilih sebagai identitas lembaga ini yaitu nama jalan menuju rumah tempat belajar di Wadas Kelir. Kata kreatif dipilih sebagai maskot nama lembaga ini karena tujuan utama didirikannya lembaga yaitu untuk mengembangkan kreativitas baik anak-anak, relawan, maupun masyarakat sekitar RKWK.

Saya memberi nama Rumah Kreatif Wadas Kelir atas dasar rebug bersama istri dengan mimpi saya anak-anak menjadi kreatif karena rumah saya menjadi pusat belajar sambil bermain. Ya, nggak cuma anak-anak, saya, relawan, bahkan masyarakat yang terlibat juga bisa menjadi kreatif. Kreatif itu juga berarti berani berpikir berbeda, anti *mainstream*. Saya selalu memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak-anak dan relawan karena untuk bisa membuat orang lain kreatif, kitanya dulu harus kreatif dan nama Wadas Kelir itu nama jalan yang ke arah rumah ini tepatnya pertigaan setelah SMP 5 itu masuk jalan Wadas Kelir. Wadas artinya batu, karena konon dulu disini banyak batunya. Akhirnya sepakatlah nama dari Rumah Ajaib menjadi Rumah

Kreatif Wadas Kelir. Biar orang gampang mengingatnya, kami buat singkatannya yaitu RKWK.⁵

RKWK sudah berdiri selama tiga tahun. Untuk mendapatkan legalitas, pengelola RKWK mendirikan Yayasan Wadas Kelir dan mendaftarkan yayasan tersebut ke Kemenkumham. Saat ini Yayasan Wadas Kelir telah terdaftar di Kemenkumham sebagai Yayasan Sosial Kemanusiaan Non-profit dengan Nomor AHU-0006240.50.80.2014.⁶

Pada tahun 2015 tepatnya bulan November relawan yang awalnya datang hanya mengajar saja dan pulang ke rumah masing-masing, kemudian relawan bermukim atau kos di sekitar rumah Heru. Salah satu tujuannya adalah untuk merumuskan visi misi, tujuan, kurikulum, kegiatan-kegiatan, model pembelajaran dan lain sebagainya. Dengan bermukimnya relawan sebagai Pengajar di RKWK semakin memudahkan proses pembelajaran dan kontrol terhadap pembelajaran. Pembelajaranpun tersistemasi dengan baik. Anak-anak terus tumbuh berkembang dengan berbagai kegiatan yang semakin menarik.

Pada tahun 2016 RKWK mendapat program Kampung Literasi dari program Anis Baswedan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di bawah Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas. Ijin operasional dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas melalui Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas Nomor: 32 tahun 2107 tentang program Taman Bacaan Masyarakat (TBM) yang menambah banyak kegiatan di Wadas Kelir.⁷ Kegiatan semakin bertambah seperti PAUD, Bimbingan Belajar, Paket B dan paket C. Semua kegiatan membuat RKWK menjadi tempat yang selalu aktif adanya kegiatan dari pagi sampai malam hari baik untuk anak-anak, relawan maupun masyarakat.

⁵ Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir pada hari Sabtu, tanggal 6 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat

⁶ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

⁷ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

3. Visi Misi RKWK

Rumah Kreatif Wadas Kelir merupakan salah satu pusat kegiatan yang konsen terhadap bidang pendidikan. Pembelajaran yang dilaksanakan di RKWK dirancang dan dipersiapkan sedemikian rupa disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak sehingga mampu mengembangkan kecerdasan anak-anak, membentuk karakter yang baik dan menciptakan kreativitas yang tinggi.

Rumah Kreatif Wadas Kelir memiliki visi dan misi sebagai arah tujuan diadakannya pembelajaran, dengan visi dan misi sebagai berikut: ⁸

a. Visi

Mewujudkan anak-anak indonesia yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran kreatif yang berbasis pada bermain.
- 2) Menyelenggarakan kegiatan edukatif yang berbasis sosial, budaya, dan lingkungan.
- 3) Menyelenggarakan kegiatan interaktif orangtua berbasis kekeluargaan.
- 4) Menyelenggarakan pendampingan belajar dan konsultasi berbasis kekeluargaan.
- 5) Menyelenggarakan kegiatan kompetitif dalam aktualisasi prestasi anak.

c. *Output* Pembelajaran

- 1) Anak-anak cerdas yang berpengetahuan luas.
- 2) Anak-anak kreatif yang bisa mengaktualisasikan ide dan gagasannya.
- 3) Anak-anak yang memiliki dedikasi tinggi untuk keluarga, masyarakat, dan bangsa.
- 4) Anak-anak yang memiliki sikap cinta terhadap lingkungan.
- 5) Anak-anak yang memiliki prestasi yang membanggakan.
- 6) Anak-anak yang berani hidup sederhana

4. Kurikulum RKWK

⁸ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

Untuk mencapai *output* tersebut, RKWK menyusun kurikulum pembelajaran kreatifnya sebagai berikut.⁹

a. Pembelajaran kreatif keislaman dan kebudayaan

Pembelajaran kreatif keislaman dan kebudayaan adalah pembelajaran kreatif untuk anak-anak dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan pemahaman dan akhlak anak-anak melalui eksplorasi nilai-nilai keislaman dan budaya lokal.

- 1) Pengajian iqro'
- 2) Hadroh
- 3) Mengaji bersama
- 4) Ceramah agama
- 5) Permainan berbasis keislaman
- 6) Permainan nilai budaya.

b. Intelegktualitas

Pembelajaran kreatif intelegktualitas adalah pembelajaran kreatif anak-anak dalam rangka untuk meningkatkan ilmu pengetahuan anak yang bisa membantu anak dalam memahami materi-materi pelajaran di sekolah serta mengembangkan keintelegktualan anak.

- 1) Belajar kreatif matematika
- 2) Belajar kreatif ilmu sosial
- 3) Belajar kreatif ilmu sains
- 4) Belajar kreatif nasionalisme.

c. Pembelajaran Berbasis Permainan

⁹ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

Pembelajaran berbasis permainan adalah pembelajaran kreatif yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak dalam mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaannya melalui permainan.

- 1) Permainan bahasa: menulis dongeng, cerita pengalaman, baca puisi, monolog, skenario, *creative speaking*, dan sebagainya.
- 2) Permainan angka-logika: angka dan sains-eksperimen.
- 3) Permainan kreativitas musik: menyanyi dan seni suara, mencipta lagu, musikalisasi puisi, dan sebagainya.
- 4) Permainan gerak/kinestetik: menari, karate, pantomim, drama, film, olah raga dan sebagainya.
- 5) Permainan warna: menggambar dan melukis

Kelima materi di atas dikembangkan melalui pembelajaran kreatif yang berbasiskan pada permainan, sehingga anak-anak bisa cepat memahami dan mempraktikkannya. Kemudian, Kelimanya diorientasikan pada hasil sebagai berikut:¹⁰

a. Karya Intelektual Anak

Anak-anak bisa menulis buku cerita, puisi, skenario, novel, membuat lukisan dan hal-hal kreativitas lainnya. Karya tersebut, ditulis tangan langsung oleh anak-anak yang kemudian dibantu proses pengetikan oleh relawan sebelum akhirnya dikirim ke media massa. Puncak apresiasinya dilakukan melalui pameran kreatif tunggal dan pengiriman karya anak ke berbagai media massa.

b. Karya Perfoma Anak

Anak-anak bisa menari, karate, pantomim, bermain drama, menyanyi, membaca puisi, monolog, dan perfoma seni lainnya. Puncak apresiasinya dilakukan melalui pentas kreatif seni anak-anak. Kegiatan

¹⁰ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

seperti ini rutin dilaksanakan setiap bulan melalui unit Rumah Seni Wadas Kelir.

Selain acara rutin setiap bulan, performa anak juga dilaksanakan untuk menyambut tamu-tamu yang datang ke RKWK baik tamu dari dalam negeri maupun tamu dari luar negeri. Tidak jarang, performa anak-anak diuji dengan kolaborasi yang menarik antara anak-anak dan juga tamu yang hadir. Karya performa anak menjadikan anak percaya diri dan bertanggung jawab terhadap apa yang telah diinstruksikan Pengajar kepada anak-anak.

c. **Proyek Edukasi Anak**

Anak-anak mengikuti serangkaian kegiatan yang mendidik misalnya kerja bakti bersama, syuting film di wilayah regional, karya wisata, dan sebagainya. Puncak apresiasinya adalah anak-anak bisa membuat proyek edukasi sendiri dan dilaksanakan oleh sendiri. Proyek edukasi anak, dilaksanakan setiap Minggu dan juga akhir bulan untuk menambah wawasan dan memberikan suasana yang berbeda terhadap pembelajarn di RKWK.

5. Materi dan Waktu Pembelajaran

Pembelajaran keterampilan menulis kreatif berbasis permainan di RKWK dilaksanakan setiap hari Rabu sampai Minggu setiap pukul 16.00-17.30 WIB. Keterampilan menulis kreatif berbasis permainan ini merupakan bagian dari Sekolah Literasi. Ketua unit Sekolah Literasi yaitu Nur Chafid yang biasa dipanggil Kak Chafid menjelaskan bahwa sekolah literasi adalah sekolah yang berbasis literasi mulai dari membaca, bermain, dan akhirnya menghasilkan karya tulisan, gambar, gerakan, nyanyian ataupun film.

Gini mba, Sekolah Literasi itu sekolah yang diadakan diluar jam sekolah. Diberi nama Sekolah literasi karena semua berbasis literasi dimulai dari membaca, bermain dari bacaan, dan akhirnya membuat tulisan bisa dari bacaan ataupun dari permainannya. Karyanya si tidak hanya tulisan tapi juga kadang gerakan, nyanyian, ataupun proyek film.

semua itu dilaksanakan sore hari dari Rabu sampai dengan Minggu pukul 16.00 sampai 17.00 WIB tapi seringnya sampai 17.30 WIB karena anak-anak menyelesaikan nulisnya atau karena keasyikan dalam bermain.¹¹

Tabel 4

Kegiatan di Rumah Kreatif Wadas Kelir¹²

No.	Pembelajaran	Jenis Kegiatan	Waktu
1.	Harian	Bermain kreativitas bahasa, musik, gerak, warna, angka dan logika matematika	Rabu- Minggu pukul 16.00 – 17.30 WIB
2.	Mingguan	Jalan-jalan Literasi (aksi kecil untuk lingkungan)	Minggu pukul 16.00 – 17.30 WIB
		Bioskop Mini	Minggu pukul 10.00 – 12.00 WIB
3.	Bulanan	Cafe Baca	Minggu kedua atau minggu keempat
		Festival Literasi	
4.	Tahunan	Malam Tahun Baru	Desember
		Literasi Ramadhan/ <i>Ramadhan super camp</i> / Kemah Literasi	Bulan Ramadhan / saat liburan semester 1
5.	Insidental	Menyambut tamu dan memperingati Hari Nasional	Menyesuaikan

6. Keadaan Anak-anak dan Remaja RKWK

Anak-anak yang ada di Wadas Kelir adalah anak yang awalnya suka bermain sepak bola di kebun tetangga, anak-anak yang suka memancing, anak-anak yang suka melihat televisi dan anak-anak yang suka menyendiri bermain *game*. Semenjak ada RKWK, meski bermain tetapi sambil belajar dengan

¹¹ Hasil wawancara dengan Nur Chafid selaku Ketua Sekolah Literasi pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Mushola Baitul Hidayah.

¹² Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

suasana yang menyenangkan. Anak-anak RKWK adalah anak-anak yang mau belajar di RKWK baik yang tempat tinggalnya dekat RKWK maupun anak-anak yang dari luar. Nur Chafid selaku ketua Sekolah Literasi menjelaskan sebagai berikut:

Gini mba, setelah Dinas Pendidikan meresmikan menjadi Kampung Literasi, RKWK semakin banyak dikenal. Banyak anak-anak dari luar yang belajar di RKWK. Mereka ingin belajar menghasilkan karya tulisan yang bisa dimuat di media massa atau ada juga yang hanya sekedar ingin belajar dan bermain. Mulai dari anak yang ikut PAUD, Bimbel dan yang biasa ke TBM ikut belajar di sekolah literasi. Jumlah anak yang hadir pun tidak sama setiap harinya. Seringnya karena alasan tugas banyak dari sekolah dan hujan membuat anak-anak yang dekat Wadas Kelir yang paling aktif berangkat. Anak-anak yang belajar di Wadas Kelir terdiri dari berbagai usia mulai dari anak usia PAUD/TK, SD/MI, SMP/MTs sampai SMA/MAN.¹³

Tabel 5
Keadaan Anak-anak dan Remaja Wadas Kelir¹⁴

No.	Usia Sekolah	jumlah
1.	PAUD/TK	17
2.	SD/MI	27
3.	SMP/MTS	22
4.	SMA/MA/SMK	19

7. Tim Pengajar RKWK

Tim Pengajar yang ada di RKWK adalah Heru Kurniawan, Dian Sri Wahyu Lestari dan seluruh relawan baik yang menetap di lingkungan RKWK ataupun yang tidak menetap di lingkungan RKWK. Relawan sebagai tim Pengajar berasal dari berbagai daerah yang mereka secara suka rela mau mengajar sesuai waktu yang mereka tentukan. Relawan sebagai tim Pengajar

¹³ Hasil wawancara dengan Nur Chafid Ketua Sekolah Literasi pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Mushola Baitul Hidayah.

¹⁴ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

ada yang masih berstatus mahasiswa aktif maupun yang sudah lulus mulai dari S1, S2 dan juga ada yang melanjutkan S3.

Sebagai mahasiswa aktif, relawan sebagai Pengajar tetap dituntut untuk profesional antara mengabdikan dan mengembangkan diri. Relawan sebagai Pengajar menjadi percontohan untuk memotivasi anak dalam belajar.

Tabel 5
Tim Pengajar Rumah Kreatif Wadas Kelir¹⁵

No.	Nama Relawan	Pendidikan	Awal bergabung
1.	Endah K.	S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UMP	Agustus 2013
2.	Umi Khomsyatun	S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UMP	Maret 2013
3.	Titi Anisatul Laely	S3 PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Januari 2013
4.	Feny Nida Fitriyani	S3 PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Mei 2014
5.	Khotibul Iman	S2 IPDI IAIN Purwokerto	Februari 2014
6.	Titik Suciati	S2 IPDI IAIN Purwokerto	Maret 2014
7.	Risdianto Hermawan	S2 PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Juni 2015
8.	M. Hamid Samiaji	PGMI IAIN Purwokerto	Februari 2016
9.	M. Iqbal	PGMI IAIN Purwokerto	Februari 2016
10.	Wafa Airin	PIAUD IAIN Purwokerto	Februari 2016
11.	Ika Nurhanifah	PIAUD IAIN Purwokerto	Februari 2016
12.	Nur Chafid	PIAUD IAIN Purwokerto	Juli 2016
13.	Laelatul Istiqomah	Ekonomi IAIN Purwokerto	September 2016
14.	Putri Puji Ayu Lestari	PGMI IAIN Purwokerto	Oktober 2016
15.	Munasiroh	PGMI IAIN Purwokerto	Oktober 2016

¹⁵ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

16.	Cessilia Prawening	PIAUD IAIN Purwokerto	Juli 2017
17.	Rahmah Setiawati	PIAUD IAIN Purwokerto	Juli 2017
18.	Farhati Riska Nofianti	PIAUD IAIN Purwokerto	Juli 2017
19.	Ilham Nur Ramli	PIAUD IAIN Purwokerto	Juli 2017
20.	Falah	PIAUD IAIN Purwokerto	September 2018
21.	Laelatul Nur Amanah	PIAUD IAIN Purwokerto	Oktober 2018
22.	Mery Misri Atin	S1 PAI IAIN Purwokerto	Oktober 2018
23.	Aprilia Puti Mentari	Ekonomi Syari'ah IAIN Purwokerto	Oktober 2018
24.	Ro'fatul Fuad	Ekonomi Syari'ah IAIN Purwokerto	Oktober 2018

8. Unit Kegiatan di RKWK

Unit kegiatan yang ada di Wadas Kelir awalnya hanya kelas bermain, TBM, Wadas Kelir Studio. Namun dengan berkembangnya kegiatan yang dilaksanakan, kemudian Heru membuat manajemen yang ditata oleh dua pusat kegiatan yaitu pusat pendidikan dan pusat ekonomi kreatif.

Semakin kewalahan mba, banyaknya kegiatan harus ditata manajemennya yang bagus. Untuk itu ada dua pusat yang memimpin unit-unit di Wadas Kelir. Pusat Pendidikan Masyarakat (P2M) dan Pusat Ekonomi. Semoga dengan kedua pusat tersebut, semakin baik manajemen tiap unitnya.¹⁶

Pertama, pusat pendidikan merupakan pusat yang melayani bidang pendidikan di RKWK, sebagai berikut:

a. Sekolah Literasi Wadas Kelir

Sekolah Literasi sebelumnya bernama Teras Seni Wadas Kelir. Setelah menjadi Kampung Literasi Wadas Kelir, pembelajaran kreatif sore hari diberi nama Sekolah Literasi. Sekolah Literasi merupakan unit yang

¹⁶ Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir pada hari Sabtu, tanggal 6 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat

menangani kegiatan pendidikan kreativitas pada anak-anak dan remaja. Kegiatan ini dilakukan setiap hari Rabu-Minggu, mulai pukul 16.00-17.00 WIB. Kegiatan kreativitas bermain dimulai dengan membaca teks (literasi) selama kurang lebih lima belas menit. Kurikulum yang diterapkan yakni berdoa (pembuka), literasi, kegiatan kreatif, berdoa (penutup), dan menyanyikan lagu nasional maupun wajib. Adapun materi pembelajaran yang digunakan adalah kreativitas bermain logika-angka, kreativitas bermain warna, kreativitas bermain bahasa, kreativitas bermain gerak, dan kreativitas bermain musik.

Orientasi dari kegiatan kreativitas bermain ini adalah memperkuat ilmu pengetahuan serta pengalaman anak-anak dan remaja. Dari hasil pengalaman belajarnya menghasilkan sebuah produk berupa karya-karya kreatif seperti puisi, cerpen, dongeng, karya ilmiah, pantomim, lagu, pantun, drama, yang kemudian dipublikasikan ke berbagai media massa.

Selain produksi industri kreatif di bidang tulis menulis juga memproduksi film-film yang diperankan oleh anak-anak dan masyarakat, dan sudah memproduksi lebih dari dua puluh judul film dan diantaranya menjuarai lomba sinematografi tingkat lokal dan regional.¹⁷

b. TBM Wadas Kelir

Taman Baca Masyarakat (TBM) Wadas Kelir menjadi unit pusat pelayanan literasi untuk seluruh unit di RKWK. Taman Baca Masyarakat (TBM) Wadas Kelir merupakan pusat pengembangan masyarakat yang memfasilitasi buku-buku seperti buku novel, dongeng, agama, dan buku-buku lainnya untuk menjadikan masyarakat pembelajar. Selain pelayanan untuk unit, TBM Wadas Kelir juga melakukan pelayanan untuk umum. TBM Wadas Kelir memiliki jadwal yang tetap untuk pelayanan pengunjung yaitu setiap hari dari pukul 09.00-16.00 WIB. Jadwal pelayanan tambahan

¹⁷ Dokumentasi data: Sekretaris Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

untuk Bimbel dan Paket B dan C Wadas Kelir yaitu pukul 18.30-21.00 WIB.

Kegiatan TBM Wadas Kelir diadakan kegiatan harian, bulanan, tahunan, dan insidental untuk memberdayakan masyarakat berbasis literasi. Kegiatan harian diisi dengan program pelayanan peminjaman buku dan penyediaan lembar mewarnai untuk anak-anak dan remaja. Kegiatan mingguan diisi dengan program bioskop mini yang menayangkan film-film edukatif untuk anak-anak, remaja, dan orang tua. Kegiatan bulanan diisi dengan program pelatihan dan *workshop* pemberdayaan masyarakat seperti pelatihan-pelatihan kewirausahaan, pelatihan mendongeng, dan sebagainya.

Dari program pendidikan masyarakat ini mengorientasikan untuk mengentas masyarakat buta aksara. Selain itu harapan dari unit TBM Wadas Kelir bisa menjadi pusat rujukan dan perpustakaan yang digandrungi oleh masyarakat maupun kaum akademis. Dalam satu bulan pengunjung TBM Wadas Kelir ini bisa mencapai seribu orang yang terdiri dari anak-anak, remaja, dan orang tua.

Pelayanan yang diberikan oleh TBM Wadas Kelir meliputi peminjaman buku, *read aloud*, dan kegiatan kreatif lainnya. Koleksi buku TBM Wadas Kelir setiap tahunnya bertambah, baik dari hasil merensi buku maupun bantuan dari penerbit dan instansi lainnya. Berikut jumlah Koleksi buku yang dimiliki TBM Wadas Kelir mulai dari tahun 2013 sampai dengan tahun 2018.

Tabel 6
Jumlah Koleksi Buku TBM Wadas Kelir Tahun 2016-2018¹⁸

No.	Klasifikasi/tahun	2013	2014	2015	2016	2017	2018
1.	Bacaan Anak-anak	500	600	250	850	1350	1600
2.	Perkembangan anak	230	200	250	350	500	600
3.	Bahasa dan Sastra	100	200	200	400	800	1000
4.	Pendidikan	250	300	200	500	900	1100
5.	Agama	200	230	150	380	680	830
6.	Ekonomi	10	30	20	50	90	110
7.	Filsafat	20	55	20	75	115	135
8.	Sosial	20	45	20	65	105	125
9.	Kesehatan	10	40	10	50	70	80
10.	Hukum	10	30	10	40	60	70
11.	Tauhid	10	25	30	45	55	85
12.	Bacaan Islami	15	20	50	80	95	100
13.	Penelitian	25	40	55	60	80	90
14.	Biografi	20	35	50	60	85	100
15.	Populer	25	45	60	90	100	150
16.	Kesehatan	30	40	60	90	50	100
17.	Kreativitas	10	35	70	50	60	120
18.	Parenting	15	20	25	50	80	95
19.	Bahasa Inggris	20	30	60	85	90	110
20.	Skripsi	10	15	20	35	40	50
21.	Jurnal	10	25	40	45	70	60
22.	Majalah	20	40	50	100	150	170
23.	Koran dan lainnya	10	30	40	60	50	150
Jumlah (eksemplar)		1570	2130	2140	3520	5675	7030

c. TPQ Wadas Kelir

¹⁸ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

Taman Pendidikan Al-Quran Wadas Kelir merupakan unit yang menanggung pendidikan keagamaan untuk anak-anak, remaja dan orang tua. Kegiatan literasi keagamaan dan mengaji dimulai setiap hari selepas Maghrib sampai Isya. Sedangkan kegiatan untuk masyarakat pengajian rutin setiap bulan sekali. Orientasi dari TPQ Wadas Kelir ini adalah menambah ilmu pengetahuan dibidang keagamaan sekaligus pembentukan karakter masyarakat Wadas Kelir.

Taman Pendidikan al-Quran Wadas Kelir ini mengelola dua mushola yang ada di lingkungan sekitar Wadas Kelir yaitu Mushola Baitul Hidayah dan Mushola Nurul Hidayah. Relawan secara bergiliran mengajar di dua Mushola yang telah berjalan selama tiga tahun. TPQ Wadas Kelir membuat kegiatan tambahan selain mengaji yaitu latihan hadroh sebagai nilai tambah agar semangat berangkat mengaji.¹⁹

d. Bimbel Wadas Kelir

Bimbingan Belajar (Bimbel) merupakan unit yang dilaksanakan untuk memfasilitasi anak-anak baik yang dari Wadas Kelir maupun dari luar untuk belajar membaca, menulis, berhitung (calistung) maupun mata pelajaran. Bimbel Wadas Kelir menjadi pusat pendidikan alternatif bagi anak-anak dan remaja dalam pendalaman materi pelajaran sekolah.

Kegiatan Bimbel dilaksanakan setiap hari Senin sampai dengan Jum'at yang dibagi menjadi dua waktu yaitu pukul 18.30-19.30 WIB, sedangkan bimbel mata pelajaran mulai pukul 19.30-20.30 WIB. Seluruh Pengajar dalam Bimbel adalah relawan yang memiliki waktu dan mau untuk mengajar. Bimbel yang awalnya hanya sepuluh anak, saat ini setiap malamnya bisa dua puluh sampai lima puluh anak setiap malam berkumpul untuk belajar.

¹⁹ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

Bimbel Wadas Kelir membantu anak-anak dilingkungan RKWK untuk sekedar belajar membaca maupun mendampingi anak dalam mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Banyaknya anak-anak malas belajar dan lebih memilih menonton televisi atau bermain *gadget* membuat relawan semangat untuk membuat bimbingan belajar dengan harga yang terjangkau yaitu sepuluh ribu rupiah untuk tiga kali pertemuan. Orang tua yang tadinya ragu memasukkan anaknya ke bimbel karena faktor finansial, kini mulai semangat untuk mengajak anaknya bergabung di Bimbel Wadas Kelir. Alasan kesibukan orangtua dalam bekerja yang juga menjadi faktor bimbel kian diminati.²⁰

e. PAUD Wadas Kelir

PAUD Wadas Kelir merupakan pusat penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia dini yang dikelola oleh relawan dan ibu-ibu masyarakat Wadas Kelir. PAUD ini menyelenggarakan kegiatan pendidikan untuk anak-anak yang kurang beruntung dengan biaya murah. Unit yang melayani pendidikan untuk usia dini bagi warga Wadas Kelir dan sekitarnya. Pembelajaran dilaksanakan setiap hari Selasa, Kamis dan Sabtu pukul 07.30-11.00 WIB.

Kegiatan literasi yang dilakukan di PAUD Wadas Kelir adalah peminjaman buku-buku dongeng untuk anak-anak setiap minggunya, ruang baca untuk ibu-ibu yang menunggui anaknya belajar, serta kegiatan mendongeng secara rutin untuk anak-anak. Selain itu orang tua juga diberikan pendampingan parenting secara intensif yang kemudian menghasilkan sebuah produk artikel keayah-bundaan yang selanjutnya dikirim ke penerbit dan media massa. Kelompok Bermain Wadas Kelir,

²⁰ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

telah memiliki banyak penghargaan karena kegigihan Bunda-bundanya untuk terus belajar dan mengikuti *event* nasional.²¹

f. Paket B dan C

Paket B dan Paket C Wadas Kelir merupakan unit yang diusulkan oleh masyarakat yang semakin sadar dengan pentingnya pendidikan. Dari data RT 07 Rw 05 sebanyak 30 kepala keluarga, ibu-ibu yang lulus SMA hanya dua dan Kuliah lulusan S1 hanya satu. Selebihnya adalah lulusan SMP dan SD. Dari sinilah muncul ide untuk mendirikan Paket.

Peresmian Kampung Literasi mempermudah dibentuknya sekolah Paket B dan Paket C. Data awal yang mendaftar sebagai calon siswa yaitu Paket B sebanyak 25 orang dan Paket C sebanyak 35 orang.

Pembelajaran di Paket B dan Paket C dimulai hari Senin sampai dengan Kamis. Paket B mulai pukul 18.30-21.00 WIB, dan Paket C dimulai pukul 18.30-21.20. berbagai keterampilan menjadi nilai tambah di Paket B dan C Wadas Kelir seperti keterampilan komputer, keterampilan menulis, keterampilan memasak, dan keterampilan lainnya.²²

g. Majalah Dinding (Mading) Wadas Kelir

Majalah Dinding (Mading) Wadas Kelir unit yang berfungsi sebagai jurnalistik di Wadas Kelir. Majalah Dinding (Mading) Wadas Kelir memberikan informasi kegiatan-kegiatan terbaru dan juga hasil karya terbaru. Kreasi Majalah Dinding (Mading) Wadas Kelir dilaksanakan satu bulan satu kali dengan mengumpulkan seluruh bahan informasi dari unit-unit yang lain. Salah satu misalnya Majalah Dinding (Mading) untuk PAUD Wadas Kelir menjadi Majalah Dinding (Mading) khusus informasi berkaitan dengan PAUD baik berupa hasil karya anak-anak, foto-foto maupun informasi kegiatan.²³

²¹ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

²² Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

²³ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

h. Rumah Seni Wadas Kelir (RSWK)

Rumah Seni Wadas Kelir adalah unit yang menyelenggarakan pementasan-pementasan baik bulanan atau insidental, membuat pelatihan-pelatihan seni dan memproduksi film. Rumah seni Wadas Kelir sebagai tempat kreativitas anak-anak dan relawan mengekspresikan seni sesuai bakat dan minat masing-masing. Orientasi dari rumah seni adalah memperkuat ilmu pengetahuan anak-anak dan remaja yang dari hasil pengalaman belajarnya menghasilkan sebuah produk berupa karya-karya kreatif seperti puisi, cerpen, dongeng, pantomim, lagu, pantun, dan drama yang kemudian dipentaskan.

Produksi film dari rumah seni dilaksanakan sebulan satu kali atau juga memproduksi khusus untuk mengikuti lomba baik lokal maupun nasional. Produksi film-film yang diperankan oleh anak-anak, relawan dan masyarakat sudah memproduksi lebih dari dua puluh film dan diantaranya menjuarai lomba sinematografi tingkat lokal dan regional.²⁴

i. Pusat Riset dan Menulis Wadas Kelir

Pusat Riset merupakan unit yang berfungsi untuk membantu pendampingan relawan untuk melakukan riset dan menulisnya untuk dimasukan ke jurnal atau untuk diikuti sertakan dalam lomba-lomba. Informasi berbagai lomba selalu di-*update* oleh tim Pusat Riset untuk ditindak lanjuti oleh relawan yang berminat mengikuti lomba.

Setiap artikel yang masuk ke email admin, akan ditindak lanjuti untuk pendampingan secara intens. Pendampingan ini tidak hanya untuk relawan saja tetapi juga untuk anak-anak, remaja bahkan masyarakat yang ingin melakukan riset atau ingin mengikuti lomba-lomba kepenulisan. Hasil pendampingan dari tim Pusat riset mampu mengantarkan relawan dan remaja mendapatkan juara. Dampak yang dirasakan sangat baik yaitu

²⁴ Sumber: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

relawan mampu masuk ke kampus melalui jalur portofolio dan bahkan relawan berkesempatan mendapatkan beasiswa prestasi dari masing-masing kampus. Remaja yang mengikuti bimbingan dengan tim pusat riset juga mampu mengantarkan mereka masuk ke SMA favorit mereka melalui jalur portofolio. Semua itu menjadi semangat tim unit pusat riset terus bertambah untuk selalu mendampingi anak-anak, remaja, relawan dan masyarakat di Wadas Kelir.²⁵

Kedua, pusat ekonomi kreatif Wadas Kelir yang merupakan pusat pengembangan ekonomi untuk anak-anak, relawan dan warga masyarakat sekitar RKWK.

a. Wadas Kelir Studio

Wadas Kelir Studio merupakan unit yang menjadi pusat pengembangan, penerbitan, dan kerja sama bagi masyarakat Wadas Kelir maupun luar Wadas Kelir. Kegiatan yang dilakukan adalah pelatihan secara intensif mulai dari tahap mengkonsep ide, menulis, hingga tahap penerbitan buku kreativitas anak, buku parentin, buku dongeng, buku permainan kreatif dan buku lainnya. Beberapa buku yang dikelola oleh Wadas Kelir Studio diterbitkan oleh Gramedia Elexmedia komputindo, Bhuana Ilmu Populer, Rosda Karya, CIF, Alfabeta, Diva Press, dan sebagainya.

Wadas Kelir Studio juga memfasilitasi kerjasama antara penulis dan penerbit serta mengelola dan mendistribusikan seluruh keuangan yang berasal dari penerbit untuk penulis. Setiap royalti yang masuk, 10 % akan masuk kas Wadas Kelir Studio untuk membiayai kegiatan Wadas Kelir Studio.²⁶

²⁵ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

²⁶ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

b. Pusat Studi Pendidikan dan Kreativitas Anak (PSPKA)

PSPKA merupakan unit pusat publikasi dan penerbitan buku atau jurnal ilmiah yang fokus pada dunia pendidikan anak dan pendidikan kreatif. Kegiatan penerbitan jurnal edukreitif ini juga dilakukan secara intensif sebanyak dua kali dalam setahun. Untuk penerbitan jurnal yaitu jurnal Edukreatif sudah terbit beberapa kali membantu teman-teman yang ingin mempublikasikan karya ilmiahnya. Jurnal Edukreatif selain menerbitkan jurnal, juga menerbitkan beberapa buku anak-anak dan remaja. Adapun yang sudah terbit adalah Lampu Pertama di Bulan Agustus, Rintik Hujan di Ujung Waktu, dan Bintang dan Kunang-Kunang, serta buku-buku yang lainnya.²⁷

c. Wadas Kelir Publisher (WKP)

Wadas Kelir Publiser merupakan unit yang membantu proses penerbitan buku dan Wadas Kelir Publisher termasuk dalam kategori penerbit indie dari Wadas Kelir. Wadas Kelir Publiser membantu kerjasama penerbitan buku-buku baik dari relawan maupun dari luar Wadas Kelir. Penulisan yang dibantu proses percetakannya oleh WKP yaitu tulisan-tulisan dari kegiatan Sekolah Literasi, Kelas Diskusi malam, Kelas Menulis Online dan juga dari kegiatan penulisan diluar RKWK. Seluruh naskah dikirim kemudian diedit, di *layout* dan masuk untuk dicetak. Seluruh tulisan yang akan dibukukan akan dibantu proses editing sampai, *layout* sampai utuh menjadi buku. Wadas Kelir Publiser memiliki tim yang terdiri dari bendahara, editor, dan ilustrator. Seluruh tim bekerja sama agar proses cetak buku cepat sampai ke penulis.

Buku-buku yang telah terbit dari Wadas Kelir Publisher yaitu Gadis Kecil Bermata Biru karya Komunitas Menulis Kreatif Online, Bulan Bintang karya Mahasiswa IAIN Pontianak, Sabarmu Menjadikanmu Mulia

²⁷ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

karya Mahasiswa fakultas Ushuludin Adab dan Humaniora IAIN Purwokerto, Kerinduan pada Pak Guru dan Bunda karya Asih Wasih Wulandari, Jika Aku menjadi Duta toleransi karya pelajar Se-kabupaten Purbalingga dan sebagainya.²⁸

d. Toko Buku

Toko Buku Wadas Kelir (TBWK) merupakan unit yang belum lama dibentuk. Karena hasil karya buku semakin banyak baik melalui penerbit indie maupun penerbit mayor membuat Heru memiliki keinginan untuk membuka toko buku sendiri. Toko Buku Wadas Kelir memasarkan hasil produk kreativitas di Wadas Kelir baik yang berupa buku, media mewarnai, kaos, pin, mug dan lain sebagainya.

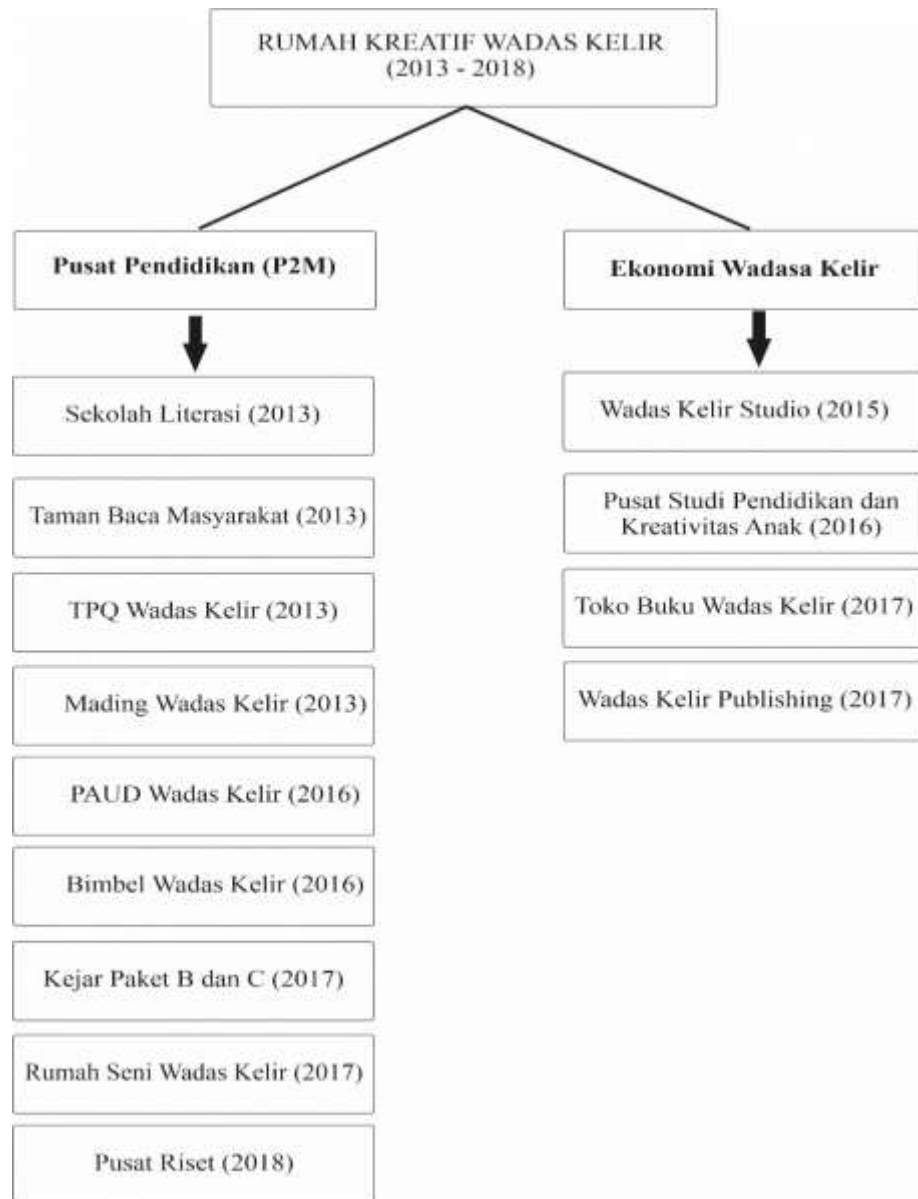
Toko Buku Wadas Kelir diresmikan oleh Elex Media Komputindo sebagai Toko yang bekerja sama langsung dengan penerbit. Toko Buku Wadas Kelir membantu penerbit memasarkan buku-buku yang telah terbit untuk sampai ke tangan konsumen. Penerbit mendistribusikan langsung ke Toko Buku Wadas Kelir dengan perjanjian yang telah disepakati.

Pemasaran Toko Buku Wadas Kelir melalui *online* dan *offline*. Melalui media online yaitu sosial media seperti *WhatsApp*, *instagram*, dan *facebook* sangat membantu mempermudah dalam promo. Selain *online*, Toko Buku Wadas Kelir juga memasarkan produk secara *offline* yaitu bekerjasama dengan even-even di Wadas Kelir maupun luar Wadas Kelir. Keuntungan dari memasarkan buku dan lainnya digunakan untuk kesejahteraan pengelola Toko Buku Wadas Kelir khususnya dan membantu juga operasional kegiatan di RKWK.

Toko Buku Wadas memiliki tim yang terdiri dari pimpinan toko, bendahara dan anggota. Semua bekerja sesuai jam kerja yang telah disepakai tim toko. Siang hari, dimanfaatkan tim toko buku untuk *delivery*

²⁸ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

order atau mengantarkan pesanan buku ke pembeli. Pengiriman buku tidak hanya di wilayah Purwokerto saja tetapi juga sampai ke luar wilayah Jawa.²⁹



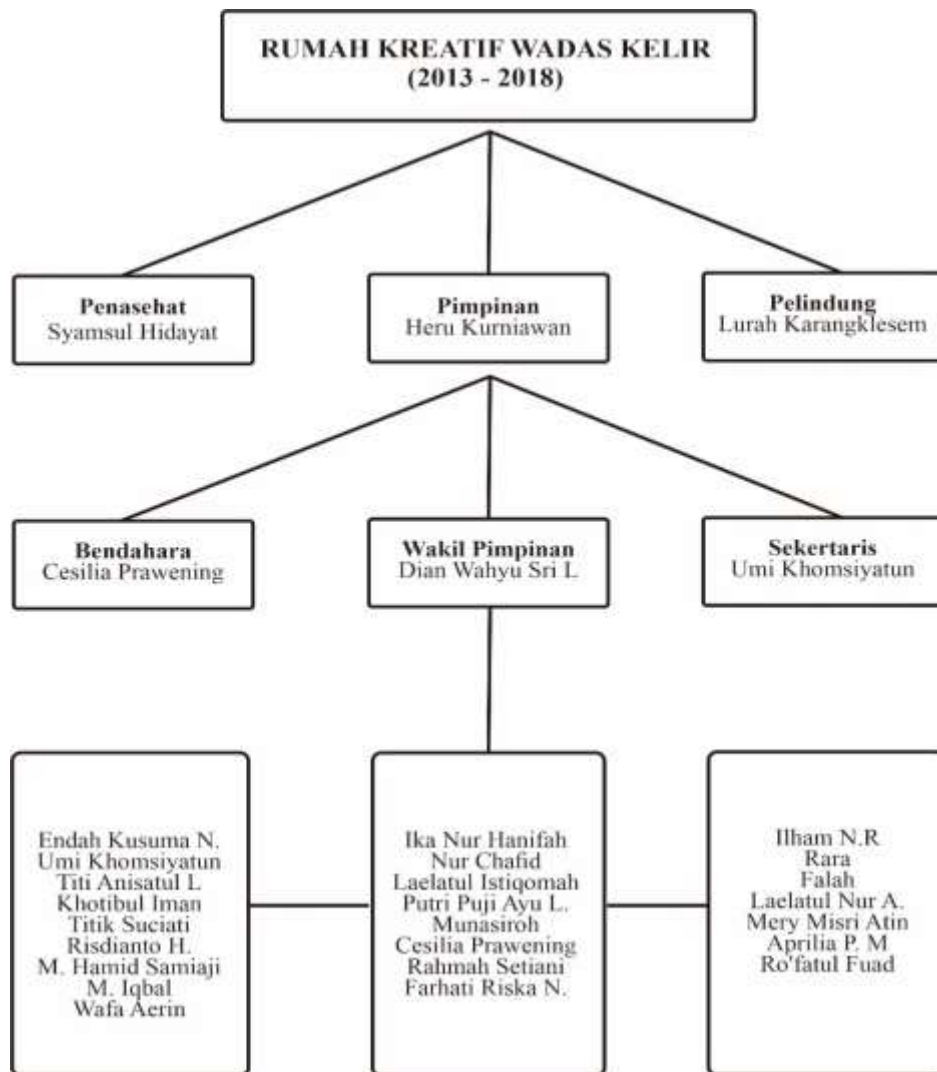
Gambar 3 Unit-unit Rumah Kreatif Wadas Kelir³⁰

²⁹ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

³⁰ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

9. Susunan Kepengurusan Rumah Kreatif Wadas Kelir

Susunan Kepengurusan RKWK mengalami perubahan dari sebelumnya yaitu untuk pelindung awalnya Ketua RT dan pelindung menjadi di bawah Lurah semenjak menjadi Desa Binaan dan diresmikan sebagai Kampung Literasi.



Gambar 4 Struktur Kepengurusan Rumah Kreatif Wadas Kelir ³¹

³¹ Sumber data: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

B. Sejarah Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan pada Anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir

Sejak masa balita, anak-anak belajar dari orangtuanya dimulai dari mendengarkan dan berbicara seperti berbicara peristiwa yang dialami sehari-hari. Dalam hal ini, anak-anak telah memiliki kemampuan menyimak dan berbicara. Setelah keterampilan menyimak dan berbicara, kemudian anak belajar keterampilan membaca dan menulis. Keterampilan menulis sebagai salah satu aspek keterampilan bahasa merupakan tahap akhir yang dikuasai oleh anak-anak. Anak-anak dapat memiliki keterampilan menulis dengan baik jika anak-anak telah memiliki keterampilan membaca. Kemampuan membaca dan menulis perlu dipupuk sejak dini sehingga memiliki keterampilan menulis yang baik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhitung bulan September sampai Desember 2018 di Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK), proses pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan yang dilakukan di RKWK awali dari original sejarah anak-anak di RKWK, perlakuan yang diberikan kepada anak-anak, dan hasil dari perlakuan yang diberikan, sebagai berikut:

1. Original Sejarah Kondisi Anak-anak di RKWK

RKWK menjadi tempat untuk bermain dalam mengembangkan keterampilan menulis yang membutuhkan proses panjang. Proses yang panjang karena faktor lingkungan di Wadas Kelir yang berada di pinggiran kota Purwokerto dengan SDM yang masih tergolong rendah. Proses berdirinya RKWK yang dipimpin oleh Heru tidak serta merta diterima oleh anak-anak dan warga sekitar. Heru yang dibantu Dian dan relawan mengelola dengan disiplin dan telaten dimulai dari kondisi awal membaca dan kondisi awal menulis sebagai berikut:

a. Kondisi awal membaca di RKWK

Pada tahun 2013, Heru Kurniawan dan keluarga pindah ke jalan Wadas Kelir yang kemudian nama jalan tersebut menjadi ide awal dari nama Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK). Di sekitar RKWK, terdapat

banyak anak-anak yang selisih umurnya tidak jauh dengan Makhfiy anak pertama Heru.

Setelah beberapa hari di Wadas Kelir, Heru prihatin melihat anak-anak sekitar yang lebih senang bermain terutama waktu sore hari. Mereka bermain memanfaatkan lingkungan yang masih alami baik kebun warga, hutan maupun sungai. Anak-anak ke kebun warga yang masih kosong untuk bermain sepak bola, petak umpet, dan permainan lainnya yang menjadi hiburan dan kebahagiaan tersendiri untuk anak-anak. Anak-anak bahkan sering diperingatkan dan diusir oleh pemilik kebun kosong karena sering bermain sampai sore bahkan dalam bermain kadang merusak tanaman di sekitar kebun.

Tempat lain selain kebun, anak-anak juga sering beralih ke hutan yang tidak jauh dari rumah pemukiman warga untuk sekedar bermain maupun mencari kayu bakar. Di bawah pohon yang rindang itulah anak sering memanfaatkan untuk bermain. Selain hutan, anak-anak juga suka bermain di sungai. Anak-anak lebih suka memancing dan kadangkala anak-anak bermain air di pinggir sungai ataupun berenang setelah lelah bermain. Hampir setiap hari anak-anak hanya bermain tanpa kegiatan lain.

Selain bermain bebas seharian tanpa kegiatan lain, sebagian anak yang lain lebih senang mengurung diri di rumah dengan bermain *game* dan *gadget* ataupun menonton acara televisi dari pagi, siang sore bahkan sampai malam. Anak-anak yang masih belum memahami mana yang baik dan mana yang tidak sering melihat tontonan yang kurang mendidik. Tontonan tersebut yang membuat anak mengikuti tokoh yang diperankan tanpa dicerna terlebih dahulu baik atau tidaknya perbuatan ataupun kata-kata tersebut. Anak-anak mengikuti perkataan dan perbuatan dari tokoh tersebut yang syarat dengan kata-kata yang kasar, penuh ejekan dan tidak jarang sampai bermain tangan.

Heru Kurniawan menjelaskan beberapa faktor yang membuat anak-anak lebih senang di rumah bermain *game* dan *gadget*, menonton televisi maupun bermain di luar rumah antara lain:³²

- 1) Belum adanya perpustakaan.
- 2) Minimnya bahan bacaan bagi anak-anak di lingkungan sekolah.
- 3) Belum adanya bimbingan belajar di daerah Wadas Kelir.
- 4) Rendahnya tingkat pendidikan orangtua dan masih minimnya warga yang ingin melanjutkan pendidikan tinggi (Sarjana S1, S2 dan S3).
- 5) Kurangnya minat baca dan pembiasaan membaca pada anak-anak.
- 6) Banyaknya orangtua yang bekerja di luar rumah sehingga kurang memperhatikan anak-anak.
- 7) Karangklesem masih termasuk banyak kategori keluarga pra-sejahtera sehingga belum mampu memasukkan anaknya ke bimbingan belajar ataupun tempat les.

Dari beberapa faktor tersebut, anak-anak lebih senang bermain sepanjang hari. Dampak bermain yang bebas membuat anak memiliki kebiasaan yang kurang baik yaitu bermain dengan cara yang kasar, suka main tangan, dan perkataannya tidak baik. Orangtua di Wadas Kelir semakin gelisah dan khawatir karena anak-anak setiap hari hanya bermain. Banyak bermain, membuat anak-anak Wadas Kelir memiliki nilai yang kurang bagus di sekolah karena mereka kurang semangat belajar bahkan ada beberapa yang minder tidak percaya diri. Orangtua tidak mampu melakukan apapun yang membuat mereka semangat belajar baik dimasukkan tempat les maupun membelikan buku-buku sebagai bahan bacaan. Orangtua di sekitar Wadas Kelir rata-rata berpenghasilan dan

³² Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan pada hari Sabtu, tanggal 6 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

berpendidikan rendah sehingga kurang membantu mengoptimalkan belajar anak.

Hal tersebut membuat Heru dan Dian resah terhadap anaknya. Dian juga sering mendapat cerita dari ibu-ibu tetangga rumah bahwa mereka juga resah terhadap anak-anak.

Saya sudah berusaha mendatangi anak-anak dan ikut bermain bersama mereka. Tapi, mereka malu dan bahkan meninggalkanku saat itu mba, hahaha...bisa yah anak-anak menolak ajakan bermain. Dan disitulah saya dan istripun merasa sedih, sangat resah dan merasa belum bisa memecahkan masalah ini. Semalaman saya dan istri berdiskusi dan akhirnya memiliki ide yang dibilang nekad, tapi ini harus dilakukan. Bagaimana kalau anak-anak tetangga kita kumpulkan dan ajak ke rumah? Kemudian, istriupun menyepakati ide nekad tersebut.³³

Heru dan Dian membuat beberapa langkah untuk mendekati anak-anak meliputi:

- 1) Dian melobi tetangga samping, depan dan belakang rumah untuk bermain di rumah.
- 2) Disediakan mainan untuk anak-anak serta buku-buku bacaan anak
- 3) Jika ada yang mau datang, dijanjikan dibacakan dongeng atau dibacakan buku yang dipilih.
- 4) Anak-anak yang memiliki tugas sekolah akan didampingi untuk belajar
- 5) Disediakan jajan, makanan dan minuman yang siapa saja boleh makan dan minum tanpa merasa malu
- 6) Bagi anak-anak yang sering membaca dan mampu menceritakan ke teman-temannya bisa mendapatkan hadiah.³⁴

Heru dan Dian terus berusaha membujuk dan mengajak anak-anak untuk datang ke rumah. Anak-anak saat diajakpun menolak dan lebih

³³ Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan pada hari Sabtu, tanggal 6 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat

³⁴ Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan pada hari Sabtu, tanggal 6 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

memilih untuk bermain. Majalah Bobo adalah majalah yang menjadi ide awal Heru mendekati Maghfi dan anak-anak Wadas Kelir. Makhfiy memiliki banyak Majalah Bobo dan buku-buku dongeng yang disukai anak-anak. Awalnya anak-anak banyak yang menolak dan lebih senang melanjutkan bermain. Tetapi, ada beberapa anak yang mau diajak membaca buku. Mereka tertarik dengan gambar-gambar yang ada di majalah Bobo. Heru dan Dian tidak hanya mengajak membaca saja, tetapi ada permainan-permainan dari majalah yang dibaca hingga membuat anak-anak tertawa dan menikmati permainannya.

Nur Chafid menjelaskan bahwa setelah anak-anak mulai menikmati permainan, keesokan harinya anak-anak datang kembali untuk membaca buku dan bermain bersama Pak Guru panggilan akrab untuk Heru.

Anak-anak mulai bertambah setiap harinya yang datang ke RKWK karena cerita dari satu anak ke anak yang lain dari pengalaman mereka membaca sambil bermain yang menyenangkan. Pak Guru tu asyik mba, Pak Guru selalu membuat permainan yang berbeda-beda setiap harinya dari apa yang dibaca oleh anak-anak. Antusias anak-anak semakin meningkat dalam membaca tetapi buku bacaan yang mereka baca hanya boleh dibaca di tempat dan tidak boleh dibawa pulang karena administrasinya belum terkelola dengan baik.³⁵

Orangtua di sekitar Wadas Kelir menyampaikan bahwa mereka ingin Heru dan istrinya membuat perpustakaan agar anak-anak bisa meminjam buku untuk dibawa pulang dan dibaca di rumah. Permintaan orangtua di sekitar Wadas Kelir kemudian ditindaklanjuti oleh Heru dan istrinya serta relawan yang membantu. Akhirnya, atas inisiasi anak-anak dan remaja Wadas Kelir yang sering bermain dan belajar di RKWK

³⁵ Hasil wawancara dengan Nur Chafid selaku Ketua Sekolah Literasi pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Mushola Baitul Hidayah.

terbentuklah TBM (Taman Baca Masyarakat). Hal tersebut dijelaskan oleh Cessilia Prawening sebagai berikut:³⁶

Sejarah awal terbentuknya TBM tu ya mba, dari permintaan orangtua sekitar yang merasa senang dengan kegiatan di RKWK. Mereka merasakan adanya perubahan dari anak-anak yang awalnya hanya bermain tanpa mengenal waktu berubah menjadi rajin membaca. Karena di rumah mereka hanya ada buku sekolah, anak-anak menjadi bosan dan menginginkan pinjam ke RKWK. Akhirnya Pak Guru membentuk perpustakaan. Kalau nama TBM si sejak adanya Kampung Literasi mba.

Terbentuknya TBM Wadas Kelir ini, mulai teradministrasi dengan baik yaitu berawal dari peminjaman dan pengembalian buku yang tertata dengan baik. Pengelolaan TBM ini, dilakukan oleh anak-anak yang sering datang ke Wadas Kelir yang rumahnya berdekatan dengan rumah Heru. Rumah Heru dimanfaatkan untuk perpustakaan yaitu kamar paling depan samping kiri sebagai tempat buku-buku perpustakaan. Seperti penjelasan berikut:

Rumah ini sudah seperti rumah mereka sendiri agar mereka mau membaca disini. Untuk itu, kamar yang paling depan saya jadikan perpustakaan yang menyimpan buku-buku. Anak-anak bisa masuk tanpa rasa ragu ketika di depan. Anak-anak boleh meminjam buku-buku yang terpajang di rak-rak buku. Perpustakaan ini juga mulai memiliki administrasi yang baik, dibantu oleh anak-anak sekitar yang memiliki inisiatif sendiri untuk mencatat buku yang dipinjam dan yang dikembalikan.³⁷

Beberapa anak yang dari awal berdirinya RKWK sudah ikut dan sampai sekarang masih aktif sebagai relawan remaja yaitu Nanda Rakhmah Hidayah juga menceritakan pengalamannya sebagai berikut:

Dulu Nanda ga suka baca, Nanda sangat malu keluar rumah dan jarang bermain dengan teman-teman. Setelah diceritakan ada

³⁶ Hasil wawancara dengan Cessilia Prawening selaku Ketua TBM Wadas Kelir, pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Wadas Kelir.

³⁷ Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan pada hari Sabtu, tanggal 6 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

perpustakaan, Nanda pingin ikutan. Ternyata setelah ikut rasanya asyik karena membacanya ga membosankan. Pak Guru selalu memberikan kejutan permainan kalau kita menyelesaikan bacaan yang ditunjuk Pak Guru. Nanda jadi suka ke rumah Pak Guru dan Nanda suka menjaga perpustakaan kalau ada yang pinjam.³⁸

Selain Nanda, ada anak-anak yang membantu mengelola perpustakaan yaitu Wiwi, Aisyah, Indah, Sri, Bayu, Diki, dan Mughni. Semakin hari semakin banyak anak yang datang untuk membaca sambil bermain dengan Heru dan istrinya. Heru dan pengelola perpustakaan membuat kegiatan-kegiatan yang setiap kegiatannya melibatkan buku-buku sebagai bahan bacaan dan permainan. Anak-anak semakin antusias dengan adanya kegiatan-kegiatan tersebut. Akhirnya, Heru membuat jadwal kegiatan pembelajaran yang dilakukan setiap sore hari mulai dari hari Rabu sampai dengan hari Minggu pukul 16.00 WIB. Heru mengembangkan permainan yang dilakukan agar anak tertarik membaca dengan lima kecerdasan yaitu kecerdasan bahasa, kecerdasan musik, kecerdasan gerak, kecerdasan warna, dan kecerdasan sains.

Kegiatan meminjam buku, dibaca dan bermain menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk anak-anak di sekitar Wadas Kelir. Setiap sore hari, rumah Heru diramaikan oleh anak-anak. Anak-anak yang awalnya malas untuk membaca, perlahan-lahan mulai menyukai membaca, meski ada yang dipaksa karena keinginan orangtua.

Orangtuapun berduyun-duyun ikut mengantarkan anaknya memastikan anaknya benar-benar ke TBM di rumah Heru. Perlahan-lahan tidak hanya anak-anak yang meminjam buku tetapi juga orangtuanya. Antara anak dan orang tua secara kompak meminjam buku setiap harinya di Rumah Kreatif Wadas Kelir.

³⁸ Hasil wawancara dengan Nanda Rakhmah Hidayah pada hari Sabtu, tanggal 3 November 2018 di Kantor Pusat Pendidikan Masyarakat.

Cesilia Prawening menjelaskan bahwa TBM di Rumah Kreatif Wadas Kelir menjadi tempat yang setiap sore selalu ramai anak-anak. Anak-anak yang biasanya bermain di kebun, di sungai, di hutan, dan bermain *gadget* seharian, berangsur-angsur mulai menyukai membaca. Minat membaca meningkat dapat dilihat dari beberapa faktor berikut: *pertama*, anak-anak meminta agar buku yang ada di TBM Wadas Kelir ditambahi koleksinya karena sebagian besar buku telah dibaca oleh anak-anak. *Kedua*, kegiatan membaca didampingi oleh pengelola dengan berbagai metode. Anak-anak yang masih belum bisa membaca, diajak untuk memilih buku dan kemudian dibacakan oleh pengelola. Dengan cara ini, anak-anak yang masih malas membaca menjadi bersemangat.³⁹

b. Kondisi awal menulis anak di RKWK

Pada tahun 2013, di rumah Heru mulai banyak anak yang berdatangan untuk sekedar bermain, menyanyi, bahkan sudah mulai banyak yang meminjam buku untuk dibaca. Setelah anak merasakan nyaman dan asyik, Heru mengajak anak-anak untuk membuat karya tulisan yang nantinya karya tersebut dikirim ke media massa dan anak-anak mendapatkan honor menulis.

Menulis bagi anak-anak di Wadas Kelir terutama menulis ide yang ada di pikiran adalah kegiatan yang sangat berat. Anak-anak sudah terbiasa bermain dengan alam yang membuat mereka enggan untuk diajak memikirkan ide yang menjadi bahan tulisan. Anak-anak lebih suka bermain dari pada menulis.

Menurut penjelasan dari Muhamad Hamid Samiaji selaku Pengajar menjelaskan bahwa pada awalnya mengajak anak-anak menulis dengan

³⁹ Hasil wawancara dengan Cessilia Prawening selaku Ketua TBM Wadas Kelir, pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Wadas Kelir.

berbagai permainan yang kreatif yang membuat anak-anak tertarik untuk mengikuti kegiatan.

Pak Guru itu ya mba, pendekatan yang dilakukan terhadap anak-anak sangat menginspirasi saya dalam mengajar dan menghadapi anak-anak yang masih malas dan merasa tidak bisa untuk menulis. Pak Guru selalu memberikan ide-ide segar yang ditampilkan setiap harinya untuk menyemangati anak-anak disini mba. Anak-anak yang awalnya enggan dan malu kesini akhirnya menjadi ketagihan dan terlihat di raut mereka rasa sedih karena permainan usai dan hari sudah mulai petang. Selain membaca, Heru selalu menghadirkan kreativitas untuk menjaga anak-anak agar tetap suka membaca. Setelah permainan selesai, anak-anak didampingi untuk menulis. Menulis pada awal berdirinya RKWK dirasakan anak-anak masih sangat sulit. Padahal menulis yang dilakukan adalah mengungkapkan apa yang dipikirkan oleh anak-anak. Heru Kurniawan menghadirkan ide yang terus dihadirkan berbeda setiap harinya.⁴⁰

Hamid juga menambahkan penjelasannya bahwa pendekatan yang dilakukan oleh Pak Guru kepada anak-anak menjadi inspirasi ketika mengajar nantinya. Inspirasi yang diperoleh antara lain:

- 1) Pak Guru memberikan *reward* untuk anak yang mendapatkan poin paling tinggi. *Reward* yang diberikan kepada anak-anak itu bisa berupa buku, mainan, uang, jalan-jalan dan lain-lain. *Reward* bisa diambil setiap minggunya atau sebulan satu kali tergantung poin yang sudah terkumpul.
- 2) Pak Guru membuat permainan-permainan yang selalu baru setiap pertemuan.

Ide yang dihadirkan setiap hari salah satunya melalui permainan-permainan. Permainan tersebut, diambil dari bahan bacaan yang telah dibaca oleh anak-anak. Saat pertama diajak menulis, anak-anak menolak karena belum terbiasa untuk menuangkan ide dalam bahasa tulis.

⁴⁰ Hasil wawancara dengan M. Hamid Samiaji pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018
Mushola Baitul Hidayah

Makhfiy suka menulis sejak masih sekolah di Taman Kanak-kanak. Ayah sering mendongengi sebelum tidur dan Ayah itu banyak dongengnya. Setiap hari pasti dongengnya berbeda-beda. Diam-diam aku pingin seperti Ayah yang suka menulis. Saat disuruh ikut lomba, aku mau.⁴¹

Dari cerita Makhfiy tersebut, Heru melatih Makhfiy untuk terus kreatif. Heru melakukan hal yang sama untuk memulai memantik ide anak-anak di RKWK. Akhirnya, tidak hanya Makhfiy saja yang belajar tetapi juga anak-anak di lingkungan rumah Heru.

Kegiatan sore hari untuk membaca dan menulis dilakukan di teras rumah, di ruang keluarga, di jalan, dan di teras-teras warga. Sesekali anak-anak diajak keluar rumah jalan-jalan disekitar Wadas Kelir misal ke sawah, ke sungai, ke warung dan tempat lainnya yang tidak jauh dari RKWK.

Ada motivasi dari Heru kepada anak-anak saat pertama mengajak menulis.⁴²

- 1) Anak-anak perlu belajar menulis karena suatu saat ada lomba di sekolah, anak-anaklah yang akan terpilih untuk mewakili.
- 2) Jika sudah menulis, anak-anak bisa mengirimkan karyanya ke media massa dan setelah dimuat, anak-anak dapat berkesempatan mendapatkan honor penulisan.
- 3) Jika sudah terbiasa menulis, maka semakin mudah untuk membuat buku dan nantinya anak-anak menjadi penulis cilik.
- 4) Menulis itu hal yang menyenangkan karena menulis bisa menjadi sahabat saat anak-anak bahagia, sedih maupun mengalami hal lucu.
- 5) Yang paling penting, orangtua akan bangga kepada anak-anak.

⁴¹ Hasil wawancara dengan Kanz Maghfiy pada hari Sabtu, tanggal 3 November 2018 di teras Rumah Kreatif Wadas Kelir.

⁴² Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir pada hari Sabtu, tanggal 6 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

Saat anak-anak dimotivasi oleh Heru, tidak banyak anak yang mau dan tertarik. Meli menceritakan tentang pengalamannya ketika pertama kali diajak menulis sebagai berikut:

Meli ngga mau lah, Meli malas nulis, bingung mau nulis apa? Saat itu Pak Guru mengambil buku dan bukunya ada gambar kupu-kupu. Naah, pada saat Pak Guru bertanya gambar apakah ini? Serentak anak menjawab kupu-kupu. Tapi aku jawab kumad. Semua melihatku. Pak guru bertanya kumad itu apa? Kujawab kupu-kupu pencari madu. Sejak saat itu aku dapat poin tertinggi dan dapat hadiah. Aku jadi semangat bermain sambil belajar menulis.⁴³

Menulis menjadi suatu hal yang menyenangkan bagi anak-anak setelah salah satu anak dimuat dikoran, anak-anak semakin semangat untuk terus menulis seperti lainnya yang karyanya sudah masuk dikoran. Menulis dan dapat dimuat di Koran menjadi motivasi untuk terus belajar dan bermain di RKWK.

2. Perlakuan yang Diberikan Melalui Konsep Keterampilan Menulis Kreatif

Rumah Kreatif Wadas Kelir sudah mulai melatih kemampuan bahasa anak sejak usia dini. Utamanya adalah kemampuan dalam menulis, dilatih dengan jangka waktu yang tidak sebentar karena memerlukan proses yang panjang. Cara untuk melatih kemampuan bahasa anak agar baik salah satunya yaitu melalui permainan-permainan untuk mengembangkan kecerdasan anak. RKWK menjembatani proses belajar dan mengembangkan keterampilan menulis kreatif pada anak-anak melalui permainan yang dilakukan oleh relawan sebagai tim Pengajar.

Menulis kreatif yang dilaksanakan di Rumah Kreatif Wadas Kelir suatu kegiatan untuk menafsirkan kehidupan. Melalui karyanya, penulis ingin mengkomunikasikan sesuatu kepada pembaca. Karya kreatif merupakan interpretasi evaluatif yang dilakukan penulis terhadap kehidupannya,

⁴³ Hasil wawancara dengan Meli, pada hari Sabtu, 3 November 2018 di Gerobak Baca Rumah Kreatif Wadas Kelir.

kemudian direfleksikan melalui bahasa pilihan masing-masing. Karya kreatif adalah kehidupan kita dalam keseluruhan, sehingga menulis kreatif merupakan kegiatan yang sangat penting diterapkan untuk siswa. Dalam usaha pengembangan keterampilan menulis kreatif, para guru telah berusaha menerapkan berbagai macam model pembelajaran, dengan harapan siswa dapat termotivasi untuk menekuni keterampilan menulis kreatif, salah satunya adalah dengan berbasis permainan.

Pengembangan keterampilan menulis kreatif yang dilaksanakan di RKWK merupakan bentuk kepedulian pimpinan RKWK terhadap pendidikan khususnya anak-anak. Berlatar belakang dari pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, Heru meluangkan waktunya untuk mengajarkan anak-anak pentingnya membaca dan menulis. Membaca dan menulis yang dilaksanakan di Wadas Kelir menyeluruh mulai dari PAUD, TBM, Sekolah Literasi, Bimbel, TPQ, Paket B, Paket C dan Literasi Malam. Semua kegiatan tersebut berbasis literasi yang dimulai dengan membaca selama lima belas menit dan diakhiri dengan produksi karya. Salah satu tujuan produksi karyanya adalah menulis kreatif. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Titi Anisatul Laely berikut ini:

Hampir semua kegiatan di bawah unit pendidikan berbasis literasi mba, soalnya Pak Guru mempunyai tujuan yaitu mengajarkan anak-anak cinta membaca dan menulis, eh ga hanya anak-anak tapi yang sekolah di Paket B dan C yang rata-rata sudah bukan usia sekolah juga ada kegiatan literasi dulu diawal pembelajaran. Kegiatan literasi ini menyeluruh mba, mulai dari pagi yaitu PAUD, siang TBM, sore Sekolah Literasi dan malam ada Bimbel, TPQ, Paket B dan C, serta kegiatan literasi malam. Ga lama kok membacanya kurang lebih lima belas menit. Nah, setelah literasi, kemudian tujuan akhirnya saitu membuat produk atau hasil karya, salah satunya ya menulis kreatif mba.⁴⁴

⁴⁴ Hasil wawancara dengan Titi Anisatul Laely pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Kantor Pusat Pendidikan Masyarakat Wadas Kelir.

Menulis kreatif dalam pembelajaran yang dilaksanakan di RKWK merupakan implementasi dari pengembangan kecerdasan bahasa dari lima kecerdasan yang dikembangkan di Wadas Kelir. Pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengembangkan kecerdasan bahasa meliputi membaca, menyimak, berbicara dan menulis.

Pengembangan keterampilan menulis di Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK) terdapat dalam kegiatan yang diberi nama “Sekolah Literasi”. Setiap sore, mulai hari Rabu sampai Minggu pukul 16.00-17.30 WIB, menjadi tempat anak-anak di RKWK untuk bermain dan belajar dalam sekolah literasi. Berdasarkan wawancara dengan Titi Anisatul Laely, selaku Koordinator seluruh unit pendidikan di RKWK memberikan penjelasan sebagai berikut:

Sejarah awalnya Sekolah Literasi bernama “Kelas Bermain” mulai tahun 2013 sampai dengan 2015, kemudian pada tahun 2015 akhir diberi nama Teras Seni. Teras Seni kemudian berganti menjadi “Sekolah Kreatif” pada tahun 2016. Pada bulan September 2016 diresmikan menjadi Kampung Literasi oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas melalui SKB Purwokerto. Sekolah Kreatif berganti menjadi Sekolah Literasi. Kegiatan Sekolah Literasi merupakan kegiatan sekolah yang berbasis literasi dan terdapat kegiatan untuk mengasah keterampilan menulis yang diadakan setiap Rabu sampai Minggu sore hari dan menjadi daya tarik anak-anak di sekitar RKWK.⁴⁵

Semenjak adanya kegiatan di RKWK yaitu tahun 2013, belajar sambil bermain dengan lima kecerdasan yang dikembangkan untuk anak-anak menjadi keterampilan menulis kreatif berdasar pada konsep yang diterapkan di RKWK.

Nur Chafid menjelaskan mengenai konsep pengembangan keterampilan menulis kreatif di RKWK meliputi: literasi, permainan, produk,

⁴⁵ Hasil wawancara dengan Titi Anisatul Laely pada hari Sabtu tanggal 13 Oktober 2018 di Kantor Pusat Pendidikan Masyarakat Wadas Kelir.

apresiasi atau tidak lanjut.⁴⁶ Penjelasan konsep pengembangan keterampilan menulis kreatif sebagai berikut:

a. Literasi

RKWK berkembang menjadi tempat pembelajaran yang berbasis literasi. Seluruh kegiatan berbasis literasi mulai dari kegiatan PAUD, Sekolah Literasi, TPQ, Bimbel, Paket B setara SMP dan Paket C setara SMA IPS. RKWK sebagai lembaga yang bertujuan mengembangkan kreativitas anak menjadikan literasi sebagai salah satu konsep dasar dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di setiap pendidikan RKWK. Konsep literasi ini digunakan karena salah satu pembelajaran yang dilakukan adalah pengembangan untuk kecerdasan bahasa, khususnya keterampilan menulis.⁴⁷

Keterampilan menulis yang berawal dari pembiasaan literasi selama lima sampai lima belas menit menjadi keunikan tersendiri yang dilaksanakan Pengajar di RKWK sebagai pusat belajar dan bermain untuk anak-anak. RKWK mengembangkan literasi pada anak-anak, relawan dan masyarakat sekitar, beberapa hal yang mendukung pembiasaan literasi untuk mengembangkan keterampilan menulis di RKWK yaitu:

1) Sekolah Literasi

Sekolah Literasi adalah sekolah yang tidak seperti sekolah biasanya. Sekolah literasi menjadi sekolah yang menyenangkan bagi anak-anak. Dimana anak-anak belajar sambil bermain dan menghasilkan karya baik itu tulisan, nyanyian, gerakan maupun film. Sekolah literasi dilaksanakan sore hari untuk anak-anak sepulang sekolah diawali dengan aktivitas membaca dari anak-anak sekolah

⁴⁶ Hasil wawancara dengan Nur Chafid selaku Ketua Sekolah Literasi pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Mushola Baitul Hidayah.

⁴⁷ Hasil wawancara dengan Cesilia Prawening selaku Ketua TBM Wadas Kelir pada hari Sabtu, 13 Oktober 2018 Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Wadas Kelir.

literasi, dilanjutkan dengan permainan, menulis karya dan diakhiri dengan unjuk karya.

2) Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Wadas Kelir.

TBM Wadas Kelir dirintis untuk tempat membaca, meminjam buku dan membantu para penulis mencari referensi. Pengajar di RKWK menyadari bahwa untuk menjadi penulis yang baik, seseorang harus memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas karena luasnya pengetahuan seseorang sangat berkorelasi dengan banyaknya ide dan gagasan yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, literasi dipilih sebagai jalan untuk membuka wawasan dan pengetahuan anak-anak.

3) Motor Pustaka

Motor yang membawa buku-buku keliling menuju sekolah-sekolah dan masyarakat yang ingin dikunjungi merupakan motor yang diberikan oleh Perpunas melalui Forum Taman bacaan Masyarakat Pusat. Motor Pustaka mendekatkan literasi kepada masyarakat yang lokasinya jauh dari TBM Wadas Kelir.

4) Diskusi Malam

Diskusi yang diadakan malam hari untuk relawan, remaja, anak-anak dan warga Wadas Kelir. Diskusi ini sebagai pendukung literasi yang dikembangkan dan dibiasakan di RKWK.

5) Pelatihan-pelatihan baik *online* maupun *offline*

Pelatihan yang diadakan oleh RKWK baik secara *online* maupun *offline* untuk membantu memfasilitasi pelatihan kepenulisan bagi yang ingin belajar menulis.⁴⁸

⁴⁸ Hasil wawancara dengan Cesilia Prawening selaku Ketua TBM Wadas Kelir pada hari Sabtu, 13 Oktober 2018 Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Wadas Kelir.

Dengan beberapa hal yang mendukung pembelajaran di RKWK, membuat orangtua sekitar RKWK merasa lebih tenang. Banyak orangtua yang awalnya khawatir dengan keadaan anak-anak yang disibukan dengan bermain *gadget* dan melihat televisi berjam-jam, berangsur-angsur belaraih menjadi anak yang suka bermain di sekitar gerobak baca Wadas Kelir. Tidak hanya bermain, tetapi anak-anak lebih sering membawa buku-buku bacaan yang bisa dipinjam disana. Sesekali ada anak yang meminta dibacakan buku pilihannya kepada relawan. Dengan semangat, relawan membacakan buku tersebut sebagai wujud pembiasaan literasi untuk anak di RKWK. Titi Anisatul Laely menjelaskan tentang literasi sebagai berikut: Bentuk literasi pendukung kegiatan pengembangan keterampilan menulis kreatif yang diterapkan di RKWK adalah penyajian teks yang sesuai dengan tema pembelajaran. Tiap-tiap anak diberi sebuah bacaan di awal pembelajaran dan diminta untuk membacanya selama lima belas menit. Setelah anak-anak selesai membaca, Pengajar memberi pertanyaan tentang bacaan tersebut dan anak-anak diminta untuk menjawab secara bergantian maupun rebutan, mba. Langkah ini ya mba, dimaksudkan untuk menumbuhkan minat anak-anak dalam membaca dan sangat membantu memperluas pengalaman anak-anak. Banyaknya pengalaman yang diperoleh anak-anak menjadi bekal untuk menumbuhkan ide dan gagasan untuk ditulis.⁴⁹

b. Permainan

Rumah Kreatif Wadas Kelir menjadi tempat yang ramah dengan anak-anak. Pembelajaran di RKWK menggunakan kegiatan yang dekat dunia anak yaitu bermain. Di mana pun, anak-anak pasti memiliki permainan yang mereka dapatkan dari generasi sebelumnya maupun

⁴⁹ Hasil wawancara dengan Titi Anisatul Laely pada hari Sabtu, 3 November 2018 di Gerobak Baca Pusat belajar Masyarakat.

permainan-permainan yang merupakan inovasi-inovasi baru pada jamannya. Inovasi permainan yang diciptakan oleh Pengajar sendiri maupun melihat dari inovasi lainnya yang membawa anak-anak suka dengan permainan tersebut.

Anak-anak suka permainan yang membuatnya menjadi aktif, kreatif dan lebih semangat. Permainan menjadi salah satu kegiatan yang paling banyak menyita waktu anak-anak karena di dalamnya terdapat karakteristik universal yang dibutuhkan oleh anak-anak, yaitu suasana yang menyenangkan dan pemenuhan kebutuhan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Interaksi yang dilakukan dengan teman sebaya dapat menumbuhkan sikap peduli, menumbuhkan sikap kompetisi yang baik yang diciptakan oleh Pengajar.

Pengajar di RKWK menyadari bahwa begitu dekatnya permainan dengan dunia anak-anak menjadikan permainan sebagai media yang sangat efektif untuk pembelajaran. Permainan dapat dikondisikan sedemikian rupa sehingga anak-anak dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tanpa tekanan. Setelah anak merasa senang dan tanpa tekanan, anak akan lebih mudah menyerap apa yang akan disampaikan oleh Pengajar. Seperti yang disampaikan oleh Putri Puji Ayu Lestari sebagai berikut ini:

Anak-anak kan suka bermain, dengan bermain anak-anak kan merasa senang dan enjoy. Setelah itu anak-anak tidak merasa tertekan dan mudah memahami materi yang diberikan. Ya udah makanya kalau disini prinsipnya bermain anak senang sambil belajar.⁵⁰

Pengajar dapat menumbuhkan minat terhadap konten yang akan diajarkan yaitu muatan pembelajaran yang diintegrasikan dalam permainan tersebut. Dalam proses pembelajaran tersebut, anak-anak di RKWK menemukan masalah yang harus dipecahkan, sehingga dengan bermain

⁵⁰ Hasil wawancara dengan Putri Puji Ayu Lestari pada hari Sabtu, 13 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

anak-anak akan terkondisikan untuk berpikir bagaimana memecahkan masalah tersebut baik diselesaikan sendiri maupun dengan kelompok masing-masing. Permainan selain untuk memecahkan masalah juga terdapat unsur kompetisi dari satu anak dan anak lainnya sehingga anak-anak akan termotivasi untuk menjadi yang terbaik atau menjadi pemenangnya. Disini, sistem pemberian poin pada anak-anak RKWK menentukan siapa yang akan menjadi pemenang dalam permainan. Semakin anak-anak tinggi poinnya, maka kesempatan menjadi pemenang berpeluang besar.

Pengajar atau relawan di RKWK dapat merancang suatu permainan yang diselaraskan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam praktik keterampilan menulis kreatif, permainan membuat anak-anak merasa lebih nyaman karena mereka ada di dunia mereka sehari-hari. Tantangan dari Pengajar/relawan untuk memecahkan masalah yang ada dalam permainan agar dapat menumbuhkan rasa penasaran sehingga anak-anak di RKWK terus terdorong untuk berpikir kreatif. Sebagaimana pendapat dari salah satu Pengajar yaitu Putri Puji Ayu Lestari sebagai berikut:

Setiap mengajar ya mba, anak-anak penasaran dengan permainan yang hendak dimainkan, makanya relawan sebagai Pengajar harus punya permainan yang baru agar anak-anak tidak bosan. Meskipun ya mba, kita juga ngga melulu buat permainan baru, tapi juga dengan permainan tradisional. Anak-anak semakin tertantang untuk menyelesaikan permainan yang diberikan relawan sebagai Pengajar.⁵¹

Permainan menjadi salah satu daya tarik anak-anak mau belajar di RKWK. Sifat permainan yang demikian itu diterapkan dalam pembelajaran di RKWK yang menjadi dasar setiap aktivitas yang dilakukan di RKWK.

⁵¹ Hasil wawancara dengan Putri Puji Lestari pada hari Sabtu, 13 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

Setiap aktivitas pembelajaran selalu dikemas dalam bentuk permainan. Permainan juga memberikan tantangan tersendiri untuk Pengajar dalam hal ini meliputi Heru, Dian dan relawan untuk terus membuat inovasi permainan yang menarik perhatian anak-anak setiap pembelajaran.

Nur Chafid menjelaskan mengenai konsep pembelajaran dengan berbasis permainan yang diterapkan meliputi:⁵²

- 1) Pengkondisian anak dengan permainan yaitu melihat kondisi anak agar semangat belajar dengan berbagai permainan yang membuat mereka belajar tanpa terkekang.
- 2) Mengajak anak untuk bermain dengan hal-hal yang menyenangkan yaitu menyiapkan permainan sedemikian rupa agar anak merasa senang.
- 3) Menyuguhkan persoalan dalam setiap permainan yaitu anak diajak untuk berpikir menyelesaikan persoalan yang disiapkan Pengajar. Dengan persoalan tersebut, anak akan mengeksplor pikiran mereka.
- 4) Mengajak anak untuk melakukan observasi dan ekperimentasi.

Nur Chafid menambahkan penjelasannya mengenai proses aaktivitas permainan untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif dimulai membuat perencanaan, interaksi, menentukan penilaian dan mempersiapkan untuk apresiasi, dengan penjelasan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan permainan

Perencanaan adalah tahap awal yang dilakukan sebelum kegiatan dilaksanakan. Perencanaan menjadi hal yang penting dilakukan untuk kelancaran dan kesuksesan sebuah kegiatan. Seperti halnya ketika kegiatan permainan yang dilaksanakan di RKWK.

Endah Kusuma Ningrum selaku Pengajar mengatakan seluruh relawan wajib mempersiapkan perencanaan sebelum permainan dilaksanakan. Ide

⁵² Hasil wawancara dengan Nur Chafid selaku Ketua Sekolah Literasi pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Mushola Baitul Hidayah.

perencanaan permainan berasal dari satu orang Pengajar maupun berasal dari diskusi tim Pengajar yang bertugas pada hari itu.⁵³

2) Interaksi

Interaksi merupakan proses permainan yang dilaksanakan dari perencanaan yang telah dibuat. Permainan yang dilaksanakan di RKWK yang memiliki ruang lingkup, batasan, interaksi dan tujuan permainan yang telah Pengajar siapkan. Anak-anak bermain selama kurang lebih satu jam atau sesuai batas waktu yang ditentukan oleh Pengajar.

3) Penilaian

Ada tiga penilaian yang dilakukan oleh Pengajar yaitu penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian produk atau karya.

4) Apresiasi

Apresiasi merupakan tahap penghargaan terhadap usaha anak-anak dalam membuat karya dengan mengirimkannya ke media massa, memajang di Majalah Dinding (Mading) maupun mengunggahnya ke *youtube* Rumah Kreatif Wadas Kelir agar dapat dinikmati dan ditonton oleh banyak orang.⁵⁴

c. Produksi

Istilah produksi di RKWK digunakan untuk kegiatan menghasilkan karya anak-anak dan relawan dari Sekolah Literasi baik berupa tulisan, film, gambar, dan karya-karya lain yang dihasilkan. Penelitian yang dilakukan peneliti ini yaitu fokus pada produksi yang menghasilkan karya berupa tulisan. Pengajar memberikan tugas kepada anak-anak RKWK untuk menuliskan gagasannya dalam bentuk tulisan sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Tulisan berasal dari ide-ide

⁵³ Hasil wawancara dengan Endah Kusuma Ningrum selaku pengajar Sekolah Literasi pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Wadas Kelir.

⁵⁴ Hasil wawancara dengan Nur Chafid selaku Ketua Sekolah Literasi pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Mushola Baitul Hidayah.

permainan yang dimainkan relawan dalam mengajar. Tulisan tersebut berupa surat, puisi, pantun, cerita pendek, cerita pengalaman, dan dongeng.

Menulis dilakukan oleh Pengajar kepada anak-anak agar anak-anak terbiasa membuat karya tulisan dari pikiran mereka sendiri. Tulisan tersebut kemudian disetorkan kepada relawan untuk dikumpulkan dan ditindak lanjuti. Anak-anak senang menulis karena Pengajar selalu membuat ide permainan baru yang merangsang mereka untuk semangat belajar dan menulis.

Malva suka menulis, karena tulisan Malva bisa masuk Majalah Dinding (Mading). Apalagi kalau karya Malva masuk koran, nanti Malva bisa dapat uang buat jajan atau di tabung.⁵⁵

Seperti tulisan Malva tersebut, merupakan bukti otentik tahap produksi dalam pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan dimana setiap tulisan anak-anak yang dihasilkan atau diproduksi setelah sesi permainan selesai. Tidak semua proses pembelajaran menghasilkan produksi tulisan karena menyesuaikan situasi pada saat pembelajaran. Dengan demikian, proses produksi karya atau tulisan-tulisan anak-anak di RKWK merupakan inti dari pembelajaran yang dilaksanakan.

d. Apresiasi/tindak lanjut

Apresiatif berarti bersifat menghargai. Dalam konteks pembelajaran menulis kreatif yang berbasis permainan, apresiasi dapat dimaknai sebagai wujud dari sikap menghargai pembelajar sebagai individu dan menghargai karya atau produk yang dihasilkannya. Menghargai pembelajar sebagai individu berarti mengakui dan menghormati eksistensinya sebagai seseorang yang memiliki keunikan dan berbeda dengan pembelajar yang lain. Sementara itu, menghargai karya pembelajar berarti memberikan penilaian terhadap hasil karya tersebut dengan sikap dan cara yang positif

⁵⁵ Hasil wawancara dengan Malva, pada hari Sabtu tanggal 3 November 2018 di Gerobak Baca Pusat belajar Masyarakat.

tanpa memojokan atau merendahkan semangat anak-anak dalam menulis. Hasil karya mereka adalah hasil terbaik yang diberikan dan terus didampingi agar semakin baik.

RKWK dalam mengadakan pembelajaran memberikan apresiasi kepada anak-anak. Penghargaan atau apresiasi yang diberikan Pengajar di RKWK terhadap anak-anak terjadi dalam proses interaksi aktif-kreatif dalam mengembangkan keterampilan menulis, dimana Pengajar menghormati dan menghargai pendapat, pertanyaan, tingkah laku, dan sikap-sikapnya sebagai anak. Anak diberi kebebasan mengungkapkan ide gagasannya, dan Pengajar siap mendengarkan, menyimak dan menanggapi setiap ide anak-anak.

Apresiasi yang diberikan kepada anak-anak di RKWK yang telah menyelesaikan tulisannya sesuai imajinasi mereka melalui dua hal. *Pertama*, apresiasi langsung yang wujudnya berupa penghargaan atas karya anak-anak secara langsung saat pembelajaran berlangsung. *Kedua*, apresiasi dengan mengirimkan hasil tulisan ke media massa dan penerbit. Pengajar/relawan di RKWK menjadi fasilitator untuk mengirimkan karya anak-anak. Anak-anak merasa senang dan menunggu-nunggu setiap Minggu karya siapa yang masuk di media massa. Anak-anak yang dimuat karyanya menjadi lebih termotivasi untuk terus menulis. Motivasi ini timbul karena setiap karya yang dimuat di media massa mendapatkan honorarium dan royalti dari penerbit. Hal ini dirasakan ini diceritakan oleh Ibunya Malva yaitu Bunda Ade Wiwit Baety sebagai berikut:

Saya kaget sekali ketika mendapat kiriman dari bapak pos yang memberikan surat untuk mengambil honor Malva menulis di salah satu media massa. Lah, saya kira Malva Cuma bermain di RKWK kok malah bisa dapat uang. Uang akhirnya diambilkan oleh salah satu relawan karena saya belum pengalaman ambil uang honor

menulis. Wah, Malva senang sekali dan menjadi lebih bersemangat menulis.⁵⁶

Tidak hanya Bunda Ade Wiwit Baety tetapi juga Ibunya Malva yaitu Ibu Tati Supriati menceritakan semangatnya Meli saat karyanya masuk koran dan wajah ceria Ibunya Meli menceritakan perubahan Meli sebagai berikut:

Meli itu kalau di rumah selalu membaca kemudian menulis. serasa tak punya bosan si Meli mbak, katane biar dimuat di koran. Soalnya kalau karyanya dimuat akan diberi hadiah dari kakak-kakak atau juga Pak Guru. Padahal dulu Meli sangat pemalu dan malas menulis.⁵⁷

Konsep pengembangan keterampilan menulis kreatif menjadi dasar dilaksanakannya kegiatan pengembangan keterampilan menulis di RKWK. Pengembangan keterampilan menulis yang dilaksanakan di Rumah Kreatif Wadas Kelir tidak jauh berbeda dengan pembelajaran menulis di sekolah. Empat aspek kemampuan berbahasa di RKWK terus dikembangkan karena satu sama lain saling berkaitan. Empat aspek tersebut yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari keempat aspek berbahasa tersebut ada dalam kegiatan pembelajaran sekolah literasi. Keterampilan menulis menjadi fokus dalam penelitian ini dan menulis menjadi salah satu *output* dari kegiatan “Sekolah Literasi” yang diadakan di RKWK dengan berbagai kreativitas permainan.

Kreativitas dalam kegiatan menulis pada Sekolah Literasi dapat dilihat dari adanya tempat belajar untuk anak-anak, khususnya pada penelitian ini yakni di RKWK merupakan tempat pendidikan untuk mengembangkan bakat yang dimilikinya. RKWK sudah banyak menghasilkan berbagai produk dalam kegiatan harian yang dilaksanakan pada hari Rabu sampai dengan Minggu.

⁵⁶ Hasil wawancara dengan Bunda Ade Wiwit Baety selaku ibunda Malva dan Bilqis pada hari Kamis, tanggal 10 November 2018

⁵⁷ Hasil wawancara dengan Ibu Tati Supriati selaku ibunda Meli pada hari Kamis, tanggal 10 November 2018.

Produk tersebut berupa tulisan, gambar dan juga film. Peneliti akan fokus menceritakan pengembangan keterampilan menulis kreatif dalam pada pembelajaran di RKWK.

Pembelajaran yang dilaksanakan di RKWK bertumpu pada dua hal yaitu siswa dan materi. Siswa yang dalam pembelajaran di RKWK berarti anak-anak dan materinya yaitu soal literasi dengan orientasi utama menulis kreatif. Proses menulis anak ini didasarkan pada pemahaman atas materi yang telah di sampaikan, hasil diskusi, pengayaan bahan, serta teknik-teknik yang telah didiskusikan dengan permainan-permainan yang menyenangkan. Hal tersebut diperkuat dengan wawancara peneliti dengan Muhammad Hamid Samiaji, selaku Pengajar/relawan RKWK:

Pembelajaran keterampilan menulis kreatif yang dilaksanakan melalui sekolah literasi dengan membaca literasi diawal setiap pembelajaran baik itu dengan permainan bahasa, warna, gerak, logika matematik yang lebih diorientasikan pada produk menulis.⁵⁸

Berbeda dengan Hamid, Ika Nur Hanifah mengatakan bahwa pada setiap akhir pembelajaran dapat menuliskan sebuah produk yang berupa karya, contohnya menulis puisi, cerpen, cerita pengalaman atau lainnya. Hasil wawancara ini juga berbeda dengan Ika Nur Hanifah, selaku Pengajar/relawan RKWK:

Keterampilan menulis kreatif yang dilaksanakan di RKWK lebih menciptakan pada pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak, dimulai dari membaca, memberi contoh hingga membuat karya.⁵⁹

⁵⁸ Hasil wawancara dengan Muhammad Hamid Samiaji pada hari Sabtu tanggal 13 Oktober 2018 di Gerobak Baca Pusat Belajar Masyarakat (PBM).

⁵⁹ Hasil wawancara dengan Ika Nur Hanifah pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Gerobak Baca Pusat Belajar Masyarakat (PBM).

Berbeda lagi wawancara dengan Ilham Nur Ramli yang mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan tetap melalui bermain, karena RKWK menerapkan pembelajaran dilakukan dengan bermain.

Dengan permainan, anak-anak tidak merasa bosan dan merasa ada tantangan yang berbeda setiap kali pembelajaran. anak-anak enjoy dan senang, apalagi jika menang bisa menyelesaikan permainan, anak-anak akan mendapatkan poin yang bisa ditukar dengan *reward*.⁶⁰

Pernyataan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk keterampilan menulis kreatif yang dilaksanakan di RKWK melalui membaca literasi di setiap awal pembelajaran, dengan berbagai permainan agar anak semakin senang dalam pembelajaran dan menghasilkan produk karya di akhir pembelajaran. RKWK menerapkan pembelajaran menulis kreatif yang berbasis permainan hingga menghasilkan sebuah produk yang berupa karya, yang nantinya dapat dimuat di berbagai media massa. Adanya proses kegiatan keterampilan menulis kreatif yang dilaksanakan di RKWK menggunakan pembelajaran dengan bermain yang menghasilkan suatu kreativitas berupa produk. Hasil karya anak-anak tersebut nantinya dapat dipublikasikan di Majalah Dinding (Mading) dan juga dikirim ke media massa.

Praktik keterampilan menulis di RKWK tidak secara eksplisit dinyatakan sebagai pembelajaran menulis, melainkan terintegrasi dalam pembelajaran pengembangan kreativitas yang meliputi kreativitas bahasa, kreativitas musik, kreativitas gerak, kreativitas warna, dan kreativitas angka/logika matematika. Pengajar menerapkan integrasi pembelajaran menulis yang sangat jelas terlihat dalam pembelajaran di RKWK. Setiap pembelajaran akan melibatkan permainan dengan salah satu dari kreativitas tersebut.

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Ilham Nur Ramli pada hari Sabtu, 13 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

Hasil Wawancara dengan Nur Chafid tentang proses keterampilan menulis kreatif di RKWK melalui beberapa tahap yaitu menentukan topik dan judul (pencarian ide), merenung atau mengeksplorasi gagasan, proses penulisan, proses penyuntingan dan publikasi. Proses pembelajaran keterampilan menulis kreatif di RKWK melalui beberapa tahap yaitu menentukan topik dan judul, merenung atau mengeksplorasi gagasan, proses penulisan, proses editing atau revisi dan publikasi.⁶¹ Berikut proses aktivitas kegiatan menulis di RKWK:

a. Tahap menentukan topik dan judul (Pencarian Ide)

Proses menemukan topik dan judul (pencarian ide) di RKWK dilakukan dengan berbagai hal yaitu anak-anak mengingat pengalaman sehari-hari dan juga momen terbaru yang sedang hangat dibicarakan (moment kekinan). Salah satu contoh wawancara dengan Cesilia Prawening tentang proses menemukan menentukan topik dan judul.

Anak-anak awalnya kebingungan jika disuruh menentukan topik yang akan ditulis. Nah, relawan tugasnya menstimulasi ide dari anak-anak yaah salah satu cara paling mudah yaitu dari pengalaman sehari-hari mereka. Anak-anak kan rata-rata dari desa, ide bisa diambil dari hal yang sering mereka lihat dipedesaan, misal saat panen, saat menanam padi, petani, atau hal lainnya. Bisa juga momen terkini yaitu momen yang sedang hangat-hangatnya dibicarakan yaitu momen-momen istimewa anak-anak. Momen itu misalnya peringatan hari ibu, peringatan hari guru, musim hujan dan sebagainya. Anak-anak diajak untuk menghubungkan aspek kekinian dengan aspek sosial menjadi tulisan yang menarik sesuai pengalamannya seperti saat musim hujan dan petani.⁶²

Anak-anak distimulasi untuk menentukan ide yang akan menjadi bahan tulisan. ide bisa datang dari apa saja. Penjelasan dari Ika Nur Hanifah untuk mendapatkan ide sebagai berikut.

⁶¹ Hasil wawancara dengan Nur Chafid selaku Ketua Sekolah Literasi pada hari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Mushola Baitul Hidayah.

⁶² Hasil wawancara dengan Cesilia Prawening selaku pengajar padahari Sabtu, tanggal 13 Oktober 2018 di Taman Bacaan Masyarakat (TBM).

Benda inspiratif, peristiwa atau kejadian berkesan, cerita kenyataan dari nilai. Hahaha...tapi bukan nilai ujian. Nilai disini yang dimaksud nilai religius, nilai integritas, nasional atau bahkan gotong royong. Misal saya sedang mengajar sekolah literasi saya membawa gambar bunga tulip (benda inspiratif). Bunganya cantik dan indah. Anak-anak diminta membuat ide dari gambar bunga tulip yang mereka lihat sesuai imajinasi masing-masing. Anak-anak bebas berpendapat tentang apa yang mereka pikirkan. Kaya Dini, anaknya kan lucu dan Tulip menurut Dini itu bunga sendiri tetapi tidak indah kalau sendirian hahahaha.(Hani tertawa teringat ekspresi Dini).⁶³

Tahap menentukan ide ini dengan membayangkan hal-hal yang nyata serta menggunakan imajinasi sehingga anak dapat menuangkan hasilnya ke dalam bentuk tulisan. Menurut Hamid dan Anis selaku Pengajar RKWK, mengatakan bahwa cara anak dalam menentukan tulisan agar sesuai dengan kondisi yang di alami yaitu dengan cara mengaitkan dengan pengalaman-pengalaman sosialnya dan menuliskan isi hatinya kedalam sebuah tulisan. Begitu pula dengan Iqbal mengatakan bahwa dalam diri anak hanya akan menulis dengan instruksi relawan. Dengan ini, anak akan mengadaptasikan diri terhadap kondisi di dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan Meli dan Malva selaku anak-anak yang belajar di RKWK mengatakan bahwa pada saat hendak menulis, yang pertama kali dilakukan yaitu:

Kalo disini, kakak ngajarin untuk membayangkan tema yang sedang dibahas, misalnya saat belajar tentang tema sekolah, ya yang dibayangkan guru, teman-teman dan lainnya. Berbeda dengan yang diajarkan sebelumnya, disini dengan yang pertamakali dibayangkan itu hal-hal kita alami karena dapat membuat lebih mudah buat kita

⁶³ Hasil wawancara dengan Ika Nur Hanifah pada tanggal 13 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat (PBM).

nulis. Ide-ide juga muncul dibantu oleh kakak-kakak yang mengajar.⁶⁴

Ungkapan tersebut diperkuat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap anak-anak ketika pembelajaran bahwa menentukan ide dengan membayangkan hal-hal yang nyata dialami anak-anak membantu anak dalam proses menentukan ide apabila anak merasa kesulitan, relawan membantu membantu alur ceritanya sebagai alternatif untuk melanjutkan cerita. Memahami kondisi dapat memudahkan mereka menemukan gagasan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, dengan hal ini anak-anak perlu didampingi dan diberi arahan dari relawan.

Dalam proses menulis, anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok. Anak yang sudah remaja yaitu anak yang sudah masuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Anak yang sudah masuk Sekolah Dasar dan masih PAUD/TK. Anak yang sudah remaja mereka sudah bisa menentukan judul atau ide sendiri sedangkan anak-anak yang masih PAUD/TK dan Sekolah Dasar perlu dibimbing dan didampingi secara intens.

b. Tahap Pengendapan atau Renungan

Tahap pengendapan atau perenungan yang diberikan dikaitkan dengan kondisi dan aspek kekinian, sehingga dapat memudahkan anak untuk berpikir, menuliskan isi hatinya serta mengaitkan pengalaman-pengalaman sosialnya untuk dijadikan ide sebagai sumber inspirasinya. Misal dengan membaca, anak akan tahu hal-hal yang sedang terjadi terkini (*booming*) dan anak akan tahu maka anak menuliskan sebuah karya yang akan di sesuaikan dengan hal-hal tersebut.

Ini merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan oleh anak-anak setelah penentuan topik dan judul dari ide pikiran, Pengajar dan anak-anak

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Meli dan Malva, pada hari Sabtu tanggal 3 November 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat (PBM).

kembali berdiskusi. Seperti yang diceritakan oleh Nur Chafid sebagai berikut:

Anak-anak saat tahap perenungan ini biasanya akan berhenti. Loo..kok bisa? Ya, karena anak-anak mengalami rasa bingung mau memulai dari mara. Nah sebagai Pengajar, relawan mendengarkan terlebih dahulu cerita anak-anak. Jika mereka berhenti dan mengalami kebingungan, Pengajar memancing dengan kata “ terus gimana selanjutnya?”. Kadang anak-anak juga ada yang menulis ga selesai-selesai sampai bertanya “ kak, ini kok ga selesai-selesai si, ada aja ceritanya”. Nah disinilah Pengajar memberikan apresiasi dengan pujian “Baguus, berarti kamu pandai menulis”. Kunci anak-anak dalam melewati kesulitan dalam menulis adalah telaten dan sabar serta pendampingan yang intens terhadap anak-anak. Mereka biasanya malah memiliki inisiatif sendiri bertanya bila merasa kesulitan.⁶⁵

Anak dalam mengeksplorasikan gagasan dilakukan dengan cara melakukan permainan-permainan kreatif sesuai konteks masa kini. Pengajar atau Relawan memberikan contoh terlebih dahulu, anak bercerita satu per satu yang kemudian dituangkan dalam sebuah tulisan sehingga anak dapat menghasilkan sebuah karya. Anak diberi kebebasan dalam mengeksplorasikan gagasannya. Dalam memperoleh gagasan anak perlu dibimbing dan diarahkan oleh Pengajar. Saat ada ada yang diam, bengong dan bingung tidak kunjung menulis idenya, maka Pengajar di RKWK mendekati dan membantunya untuk bercerita terlebih dahulu hal-hal yang menyenangkan mengenai pengalaman-pengalaman yang akan ditulis dan selanjutnya diajak untuk menuliskan idenya. Anak-anak tersenyum bahagia apabila Pengajar membantu untuk memancing ide gagasannya.

Apabila ide sudah diperoleh, anak-anak di RKWK diberi kebebasan dalam mengeksplorasikan gagasannya. Dalam memperoleh gagasan, Pengajar di RKWK memberikan apresiasi berupa pujian agar

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Nur Chafid, pada hari Sabtu tanggal 13 Oktober 2018 di Mushola Baitul Hidayah.

anak semangat dalam menuangkan ide ke dalam tulisan. Apabila ide sudah di dapat maka direnungkan dan diendapkan ide tersebut untuk selanjutnya ditulis oleh anak-anak.

c. Tahap Penulisan

Pada tahap penulisan, anak menulis tidak dipaksa harus langsung menulis sendiri. Anak-anak dibimbing dan dibantu apabila merasa kesulitan untuk menulis. Dalam proses penulisan anak-anak langsung menuliskan hal yang diperintahkan oleh Pengajar. Menurut wawancara dengan Nanda, Aisah dan Wiwi selaku anak didik yang mengikuti pembelajaran dari awal adanya RKWK menyatakan bahwa setelah mendapatkan ide mereka langsung mengerjakan, karena kalau tidak langsung ditulis kadang-kadang mereka dapat lupa.

Ungkapan tersebut diperkuat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap anak-anak bahwa dalam mengikuti pembelajaran anak mengerjakan dengan serius, percaya diri, mau untuk bertanya apabila merasa kesulitan, serta jika diberi tugas langsung dikerjakan dengan sungguh-sungguh. Ika Nur Hanifah menjelaskan mengenai proses penulisan berikut:

Menurut saya yah, menulis itu prinsipnya harus jadi dan ga usah berpikir jelek yang penting jadi. Jelek dan tidaknya itu perspektif orang kan berbeda-beda. Naah,,, saat bersama anak-anak lebih baiknya kita memberi tahu waktu dari awal sehingga anak-anak mampu menentukan tulisan mau panjang atau pendek. Apabila anak-anak mengalami kebingungan ide saat penulisan, maka Pengajar memberikan alternatif alur cerita yang akan ditulis.⁶⁶

Tahap penulisan ini, anak-anak yang masih usia PAUD hanya distimulasi untuk bercerita kemudian relawan menuliskannya sebagai

⁶⁶ Hasil wawancara dengan Ika Nur Hanifah pada tanggal 13 Oktober 2018 di Saung Pusat Belajar Masyarakat (PBM).

karya. Sedangkan untuk usia Sekolah Dasar sudah bisa menuliskan sendiri dari ide yang didapat. Nera misalnya, meski masih kelas satu Madrasah Ibtidaiyah, Nera mampu menulis idenya ke dalam bentuk tulisan dengan bahasa anak-anak yang apa adanya. Karya tulisan anak akan dibantu oleh Pengajar diketik untuk dokumentasi dan dipublikasikan.

BANJIR

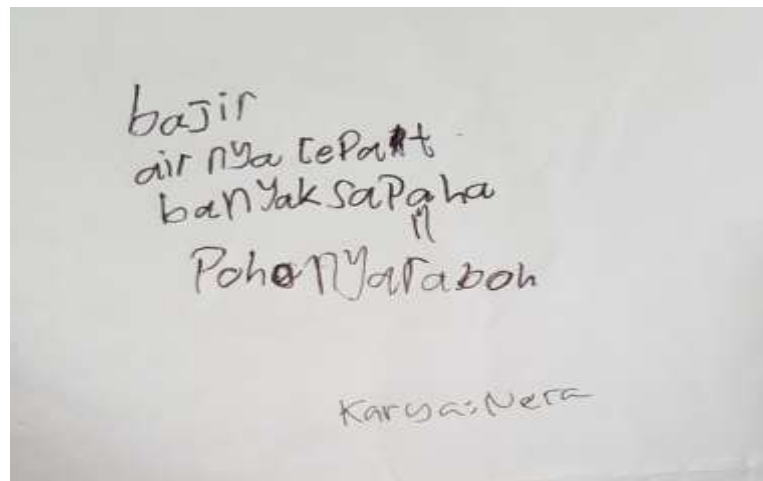
Airnya cepat

Banyak sampah

Pohonnya robo

Karya : Snerayuza Herudian

Sekolah : MI Diponegoro 03 Karangklesem⁶⁷



Gambar 5 Karya salah satu anak dalam menulis

d. Tahap editing atau revisi

Tahap editing dan revisi tulisan yang sudah jadi harus diteliti kembali sebelum di publikasikan. Hasil Observasi yang dilakukan peneliti saat pembelajaran, setelah anak-anak mengerjakan tugasnya mereka membaca ulang karya yang telah dibuat, karena pada saat menulis kadang-

⁶⁷ Sumber data: dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelit tahun 2018.

kadang kata-katanya ada yang kurang tepat saat proses menulis. Tetapi karya yang dapat dimuat di media massa, dilihat kembali oleh tim kreatif RKWK.⁶⁸

Anak-anak mempresentasikan hasil karyanya dengan percaya diri dan tegas dalam berpendirian. Pada akhir kegiatan, Pengajar memberikan poin atau tanda “bintang”. Apabila mendapat poin atau bintang sudah banyak, maka anak-anak mendapat *reward* berupa hadiah, pujian, jajan, uang serta motivasi agar lebih banyak dalam berkarya.

3. Goal atau Hasil Perlakuan dalam Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan

Tahap pengembangan keterampilan menulis kreatif tidak lepas dari kreativitas Pengajar dalam proses pembelajaran. Kreativitas tersebut meliputi lima kecerdasan yang menjadi ciri khas Wadas Kelir. Pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan dari sejarah perkembangannya, mulai tahun 2013 sampai tahun 2018 mengalami perkembangan yang signifikan. Berikut perkembangan beberapa anak RKWK yang belajar semenjak masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) hingga sekarang yaitu, Aisyah Nur Oktavia, Wiwi Susanti, Nanda Rahmah Hidayah.

Pertama, pada tanggal 23 Juli 2013 pertama kali peringatan Hari Anak Nasional yang diadakan oleh Heru Kurniawan mengajak anak-anak sekitar rumah belajar sambil bermain. Awalnya anak hanya disodori beberapa majalah dan buku sambil bermain, tetapi setelah beberapa kali pertemuan anak-anak diajak untuk mulai menulis dengan berbagai permainan.

Aisyah, Wiwi, Bayu, dan Indah masih duduk di bangku Sekolah Dasar kelas V saat pertama kali belajar dan mereka masih malu-malu. Namun setelah beberapa kali pertemuan, mereka sudah tidak malu lagi. Muncul rasa percaya diri dan akrab dengan tim Pengajar. Senada dengan Aisyah, Wiwi, Bayu yaitu

⁶⁸ Observasi dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 3 Oktober 2018

Nanda dan Sri yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar kelas IV merasakan pengalaman yang sama saat pertama kali belajar menulis di RKWK masih belum percaya diri. Namun, Pak Guru panggilan akrab dari anak-anak untuk Heru Kurniawan membuat anak-anak asyik tanpa merasa beban dalam menulis. Seperti yang diungkapkan oleh Aisyah berikut:

Kalau disini senang, banyak main-mainnya si. Kalau di sekolah kan banyak mikir jadi cepet capek. Kalau belajar disini asyik sambil bermain terus menulis dan akhirnya tulisannya dimuat dimedia massa. Ga nyangka bisa masuk koran, padahal kan cuma bermain-main sama kakak-kakak disini.⁶⁹

Kedua, Pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada tahun 2014-2015, Wiwi Susanti memperoleh prestasi juara II cipta puisi se-Jawa tengah. Kegigihan Wiwi untuk terus belajar menulis puisi mengantarkan Wiwi menjadi juara II.

Keempat, Pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada tahun 2016 yaitu Nanda menjuarai lomba Nasional yaitu lomba menulis surat untuk Presiden. Nanda yang pemalu namun telaten mengasah bakatnya menulis menjadi juara nasional.

Kelima, Pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada tahun 2017 yaitu Wiwi Susanti juara II *stand up comedy* yang diadakan Arpusda tingkat kabupaten Banyumas. Selain menulis puisi, Wiwi juga mencoba hal baru untuk membuat *script stand up comedy* dan dengan mental yang telah terbangun di RKWK mengantarkan Wiwi untuk memperoleh juara II.

Ketujuh, Pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada tahun 2018 yaitu Aisyah mendapat juara II lomba menulis karya ilmiah populer Arpsda tingkat kabupaten Banyumas, juara II lomba menulis cerita pendek tingkat kabupaten Banyumas, juara top lima puluh cerita

⁶⁹ Hasil wawancara dengan Aisyah pada hari Sabtu, tanggal 3 November 2018 di Gerobak Baca Pusat Belajar Masyarakat.

tupperware, juara I lomba karya tulis ilmiah tingkat kabupaten Banyumas. Wiwi Susanti juara I lomba pidato dan mejadi duta kependudukan dalam lomba pidato kependudukan. Aisyahpun tidak ketinggalan untuk mencoba mengembangkan bakat menulisnya dengan telaten sehingga mengantarkan Aisyah mendapatkan juara.

Heru senantiasa tidak putus asa untuk melakukan inovasi di RKWK. Dampak yang paling dirasakan dari keterampilan menulis kreatif bagi anak-anak dilingkungan Wadas Kelir adalah setiap karya-karya mereka mendapatkan penghargaan yang baik dari para Pengajarnya. Semakin banyak karya yang dihasilkan dari keterampilan menulis, banyak kesempatan yang diperoleh para Pengajarnya maupun anak-anak yang mendapat kesempatan untuk bisa menghasilkan karya yang lebih baik. Berikut rincian dampak yang dirasakan oleh anak-anak maupun lingkungan RKWK.⁷⁰

a. Bagi anak-anak

- 1) Anak berkesempatan mengikuti lomba-lomba baik skala regional maupun nasional
- 2) Anak masuk sekolah favorit melalui jalur prestasi dan portofolio
- 3) Lebih semangat membaca

b. Bagi Pengajar

- 1) Mendapat berbagai karya buku sesuai bakat minat masing-masing
- 2) Kebebasan untuk membuat karya dari ide masing-masing membuat Pengajar semakin mengeksplorasi saat pembelajaran menjadi bahan penelitian dan tulisan
- 3) Mendapatkan kesempatan masuk PTN dengan jalur portofolio
- 4) Mendapat kesempatan untuk memperoleh beasiswa unggulan dari Kemendikbud

⁷⁰ Sumber data: dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018

- 5) Berkesempatan mengikuti perjalanan dan mempromosikan Indonesia ke Jepang melalui Kemenpora

c. Bagi Orangtua

- 1) Semangat untuk mendampingi anak belajar
- 2) Kepercayaan terhadap anak semakin besar

Kegiatan sekolah literasi yang diadakan setiap hari Rabu sampai Minggu membawa dampak yang baik untuk anak-anak, Pengajar dan juga warga sekitar. Kegiatan yang awalnya hanya terpusat di rumah Heru kini, sudah mulai dilaksanakan di tempat-tempat lain dalam lingkup satu Rukun Warga (RW).

Heru terus membuat inovasi untuk mempertahankan kegiatan-kegiatan yang diadakan di RKWK meliputi:⁷¹

a. Wisata Literasi

Dampak dari kegiatan wisata literasi dirasakan oleh warga sekitar. Salah satunya yaitu adanya *living* kos untuk setiap wisatawan yang datang ke Wadas Kelir. Ini menambah pemasukan bagi warga masyarakat sekitar terutama di RT 7 dan RW 5. Selain dari *living* kos, pusat oleh-oleh di sekitar Wadas Kelir juga menjadi sasaran sebagai bekal mereka kembali ketempat halaman mereka. Pariwisata di daerah Purwokerto juga menjadi salah satu daya tarik tambahan untuk wisata literasi sekaligus memperkenalkan ke para penulis yang belajar di wisata literasi.

b. Kelas Menulis *Online*

Kelas menulis *online* telah berjalan selama dua tahun terakhir dan telah menghasilkan karya yang tidak sedikit. Karya-karya merek merupakan karya yang dihasilkan dari setiap tantangan menulis yang diberikan oleh Heru dan tim. Karya yang telah dibuat kemudian dipublikasikan dan dikirim dan bahkan

⁷¹ Hasil wawancara dengan Heru Kurniawan selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

ada yang dibukukan secara individu. Buku-buku hasil karya mereka kemudian dijual baik secara konvensional maupun secara *online*.

Dampak yang dirasakan dari menulis ini tidak hanya dirasakan oleh anak-anak saja, tetapi juga oleh orang-orang yang mau belajar menulis. Menurut Heru, kunci mendapatkan tulisan agar memiliki karya yang banyak adalah telaten dan konsisten. Semakin sering menulis maka semakin mahir dan paham kekurangan dari tulisan-tulisan sendiri. Inilah kunci yang terus diyakinkan oleh Heru kepada anak-anak, relawan dan yang mau menulis di RKWK.

Dampak menulis dari anak-anak, remaja, relawan dan penulis dari luar RKWK menjadikan Heru kewalahan melayani naskah buku yang semakin banyak. Selain fokus bidang pendidikan, akhirnya terciptalah unit bidang ekonomi yang menangani naskah-naskah yang dikirim bekerjasama dengan penerbit mayor maupun minor dari hasil menulis kreatif di Wadas Kelir. Dampak dirasakan dari menulis kreatif semakin membawa kemajuan dan perkembangan yang cukup pesat dari RKWK. Dari perkembangan tersebut, peneliti akan fokus meneliti perkembangan menulis kreatif pada anak-anak di RKWK.

C. Praktik Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan di RKWK

Sekolah literasi menjadi pusat kegiatan anak-anak untuk bermain dan belajar setelah pulang sekolah. Menulis menjadi salah satu produk yang dihasilkan dari pembelajaran dan permainan yang telah dilaksanakan. Permainan-permainan yang diberikan menstimulasi anak-anak untuk menulis secara kreatif dari apa yang sudah dicontohkan sesuai dengan imajinasi masing-masing anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan Peneliti, pada kegiatan praktek membaca dan menulis, anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu anak-anak yang masih usia 3-6 tahun masih dibacakan oleh Pengajar dan tahap penulisan, anak-anak hanya dibimbing untuk bercerita apa yang mereka pikirkan kemudian Pengajar menuliskan apa yang mereka ceritakan. Anak-anak yang sering

mengikuti sekolah literasi usia 3-6 tahun yaitu Zaka, Bilqis, Anya, Indah, Iza, Aqila, Lutfi, Zaki Akmal, dan Lita. Untuk anak yang berusia 7 sampai 12 tahun, sudah bisa membaca sendiri, jika masih ada yang belum lancar Pengajar akan membimbingnya untuk di *read aloud* bersama dengan yang usia PAUD dan TK. Mereka yang usia Sekolah Dasar yaitu umur 7-12 sudah mampu menulis sendiri apa yang mereka baca, apa yang mereka pikirkan dan apa yang mereka rasakan. Jika masih ada yang kesulitan, Pengajar mendampingi anak-anak untuk menstimulasi ide-ide mereka untuk ditulis. Anak-anak yang sering mengikuti sekolah literasi dari umur 7 sampai 12 tahun yaitu Malva, Meli, Fita, Luna, Salwa, Makhfiy, Tegar, Nera, Devin, Hanif, Latif, Meli, Rido. Anak-anak usia 13-18 tahun adalah anak-anak yang sudah remaja dan dikatakan sudah mampu mandiri. Mereka sudah mampu membaca dan menulis serta mencari ide sendiri tentang tema yang sudah ditentukan.

Berikut ini permainan yang telah dilaksanakan di RKWK untuk membantu anak-anak menulis kreatif:

1. Keterampilan Menulis Kreatif Surat

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hari Rabu, 10 Oktober 2018, permainan bahasa yang dilaksanakan di RKWK dalam proses keterampilan menulis kreatif yaitu melalui “permainan surat persahabatan” surat persahabatan adalah surat yang ditulis oleh anak-anak saat belajar yang ditujukan untuk teman atau sahabatnya. Surat persahabatan ini merupakan hasil karya anak yang digunakan sebagai salah satu alat untuk menyampaikan perasaan anak.

Adapun tujuan dari permainan untuk melatih kepekaan terhadap social, melatih kecerdasan emosional dan melatih kecerdasan bahasa dalam mengenalkan dan membuat surat untuk sahabat. Maksud dari tujuan tersebut yaitu permainan ini membantu memudahkan anak menulis surat untuk sahabat ini selain untuk melatih anak untuk menulis dan mengenalkan cara membuat

surat pada anak, surat ini juga digunakan oleh anak untuk mengekspresikan perasaan pada temannya.

Dalam proses penulisannya, anak-anak didampingi oleh Pengajar yang bertugas pada sore itu. Peran Pengajar dalam proses pembuatan surat untuk sahabat yakni mengarahkan dan membantu anak agar anak memiliki ide dan gagasan tentang apa yang akan di tuliskan untuk sahabatnya. Surat ini boleh berisi ucapan terimakasih, ucapan maaf, ucapan rasa bahagia karena telah menjadi teman yang baik, atau ungkapan perasaan yang lain yang ingin disampaikan kepada temannya. Surat ini bukan hanya ditujukan kepada temannya, melainkan boleh juga ditujukan kepada relawan yang ada di RKWK. Adapun proses pelaksanaannya sebagai berikut:⁷²

a. Perencanaan

Sebelum permainan dimulai, para Pengajar melakukan persiapan terlebih dahulu yaitu membuat perencanaan. Perencanaan ini digunakan oleh Pengajar agar saat pelaksanaan proses permainan bersama anak semuanya menjadi terarah dan hasil dari tujuan permainan dapat tercapai dan dapat menghasilkan karya sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun yang dilakukan dalam hal perencanaan meliputi: mempersiapkan permainan yang akan dimainkan sebelum masuk ke inti yaitu “menulis surat persahabatan”, menyiapkan bahan literasi yang akan digunakan sebagai bahan bacaan, dan menentukan jenis produk atau karya yang akan dihasilkan di akhir permainan.

Setelah produk atau karya jadi, selanjutnya diolah atau ditindak lanjuti. Semua hal itu masuk kedalam proses perencanaan sebelum melaksanakan permainan tersebut. Perencanaan biasanya dilakukan satu hari atau sebelum melakukan proses bermain tersebut.

⁷² Hasil Observasi yang dilakukan pada hari Rabu, 10 Oktober 2018.

b. Interaksi

Kegiatan bermain di lakukan di PBM Wadas Kelir dimulai sejak pukul 16.00 WIB. Apabila ada anak yang belum datang, anak-anak biasanya akan menghampiri temannya di rumah. Setelah menghampiri teman-teman, sebelum pembukaan pembelajaran, anak-anak diarahkan untuk menyapu dan menyiram tanaman yang ada disekitar PBM. Anak datang ke PBM kemudian anak diarahkan untuk membaca buku cerita yang sudah disediakan menunggu pembelajaran dimulai sebagai berikut:⁷³

- 1) Setelah anak-anak berkumpul di PBM, kemudian Pengajar mengajak anak-anak membentuk lingkaran dan berdoa sebelum memulai kegiatan. Berdoa dipimpin oleh anak yang ditunjuk atau yang suka rela memimpin doa. Setelah berdoa, Pengajar selanjutnya menanyakan kabar dan memberikan poin pada anak yang berangkat ke PBM sudah shalat ashar, sudah mandi, dan sudah membaca buku.
- 2) Pengajar memberikan anak-anak waktu untuk membaca buku yang mereka suka selama sepuluh menit, kemudian anak-anak menceritakan isi dari buku yang telah dibaca secara berurutan. Mely, Malva, Luna, hanif, Latif, Nera, Tegar, Anin, Kafka, Salwa, Rofi, Dini, Putra, sudah bisa membaca sendiri, sedangkan Keyla, Bilqis, Anya,
- 3) Tujuannya agar anak menceritakan kembali apa yang telah dibaca dan dipahami dari buku tersebut. Anak yang bercerita, mendapatkan poin dari Pengajar.
- 4) Setelah kegiatan pembukaan selesai, dilanjutkan Pengajar memberitahukan anak-anak tentang pembelajaran hari ini. Hari ini, anak-anak belajar tentang menulis surat persahabatan. Sebelum mulai menulis surat, Pengajar membagikan selembar kertas dan alat tulis untuk menulis.

⁷³ Hasil Observasi yang dilakukan pada hari Rabu, 10 Oktober 2018.

- 5) Hal pertama yang ditanyakan oleh Pengajar adalah menanyakan apa fungsi dari surat? Anak-anak pun menjawab sesuai pengetahuan mereka. Pengajar juga menjelaskan sejarah singkat tentang surat dan prangko, agar anak-anak memperoleh pengetahuan tentang surat sebelum menulis surat. Sebelum menulis surat, Pengajar memberikan permainan surat persahabatan jawab cepat dari sejarah surat dengan menyebutkan kata terbalik. Permainan ini mengajak anak untuk konsentrasi membalik kata.

Contoh: T A R U S itu surat

Anak-anak mendengarkan dengan seksama contoh yang diberikan. Kemudian setiap anak-anak bersiap menjawab kata terbalik yang diucapkan Pengajar. S O P R O T N A K, P O L P M A, T A M A L A, S O P K A P, M A L A S, S A T R E K, O K G N A R P

Anak-anak tertawa dan menikmati permainan karena ada kata yang sulit diucapkan bila dibalik seperti O K G N A R P. Permainan selesai dimenangkan oleh Malva.

- 6) Setelah permainan selesai, Pengajar menginstruksikan anak untuk menulis surat, langkah *pertama* yang dilakukan oleh Pengajar adalah memerintahkan anak untuk menulis tanggal pembuatan surat, kemudian anak-anak menuliskan nama teman atau sahabat yang akan diberi surat tersebut.
- 7) Setelah itu anak diarahkan untuk menuliskan salam dan menanyakan kabar tentang teman atau sahabatnya yang akan dituju. Sekitar Anak-anak mulai terlihat serius dalam menulis dari apa yang mereka pikirkan tentang sahabatnya. Pengajar mengarahkan anak untuk menuliskan perasaan yang ingin disampaikan pada teman atau sahabatnya, perasaan yang dituliskan boleh perasaan bahagia, rindu, permintaan maaf, atau menceritakan hal lain. tidak semua anak-anak bisa menulis, dalam hal ini teman-teman yang belum bisa menulis didampingi Pengajar. Sekitar

dua puluh menit, anak-anak Setelah selesai menulis surat, anak kemudian melipat surat, dan diajarkan membuat amplop kreatif sesuai keinginan anak, untuk kemudian surat tersebut diberikan kepada teman atau sahabat yang dituju.⁷⁴

Setiap kali menulis, anak-anak tidak semuanya bisa menulis karena masih ada yang usia PAUD juga ikut belajar. Pengajarlah yang mengajaknya berbicara untuk menayakan ide surat untuk siapa dan isi tulisannya apa dibantu Pengajar menulis. kalau usia SD sudah bisa nulis semua.⁷⁵

Berikut contoh surat yang dibuat oleh Malva:

Jum'at 12 Oktober 2018
Untuk temanku Ayi

Assalamualaikum wr.wb

Haii Ayi apa kabar? Semoga kamu baik-baik saja ya, aku Malva teman mu yang tinggal di Wadas Kelir. Ayi terima kasih ya, karena saat tahun baru kamu sudah bermain ke rumahku sambil membawakanku makanan. Aku suka sekali makanannya. Enak dan lembut.

Selain Ayi bawa makanan enak, Ayi juga sudah mau bermain denganku dengan mainan seadanya. Kita bermain sepeda keliling desa yang jadi tempat kelahiranku. Tapi alangkah malangnya sepeda yangkamu pakai gembos di tengah jalan karena paku. Akhirnya, kita bersama-sama menuntun sepeda. Kita bisa tertawa bersama. Rasanya hari itu aku bahagia sekali karena kita bisa duduk santai dibawah pohon kelapa sambil melihat padi yang hampir menguning. Kita berbagi cerita tentang sekolah kita masing-masing.

Aku berharap lain kali kita bisa bermain bersama lagi, aku ingin berbagi cerita dengan mu.

Aku akan menunggumu.

Wassalamualaikum
Dari temanmu Malva

⁷⁴ Hasil Observasi yang dilakukan pada hari Rabu 10 Oktober 2018.

⁷⁵ Hasil wawancara dengan Titi Anisatul Laely di Saung Pusat Belajar Masyarakat.

Karya : Malva

Sekolah : MI Diponegoro 03 Karangklesem⁷⁶

c. Penilaian

Penilaian yang dilakukan oleh Pengajar untuk menilai anak-anak meliputi tiga hal yaitu: *pertama* penilaian sikap, penilaian ini didasari atas semangat dan antusias anak-anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Saat anak-anak semangat dalam mengikuti kegiatan maka anak akan mendapatkan poin.

Kedua penilaian produk atau hasil karya, penilaian produk atau hasil karya ini adalah penilaian karya yang telah dibuat oleh anak yang dalam pertemuan kali ini yaitu menulis surat. *Ketiga* penilaian pengetahuan yang dinilai dari pengetahuannya dalam menjawab permainan atau menganalogi kata yang dimainkan.

d. Apresiasi

Apresiasi yaitu penghargaan terhadap anak melalui pemberian poin ataupun bintang prestasi yang nantinya apabila mendapatkan poin banyak dan telah memenuhi kriteria pemberian hadiah, maka anak akan mendapatkan *reward* atau hadiah dalam bentuk lain. Selain *reward*, anak-anak juga berhak mendapatkan apresiasi dari karyanya untuk dipublikasikan di media sosial, majalah dinding maupun media massa.

2. Keterampilan Menulis Kreatif Puisi

Setelah melakukan observasi pada hari Jum'at, 12 Oktober 2018 dapat dideskripsikan bahwa keterampilan menulis puisi pada anak-anak tidak muncul dengan sendirinya, tetapi keterampilan menulis puisi pada anak-anak harus dilatih secara rutin. Dengan bantuan orang dewasa anak-anak dapat berlatih untuk meningkatkan kreativitas dalam hal menulis puisi. Keterampilan menulis puisi anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir diperoleh melalui kegiatan bermain

⁷⁶ Sumber: Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir

yang di pandu oleh Pengajar. Menurut Kak Endah, selaku Pengajar berpendapat sebagai berikut:

Permainan bahasa di RKWK mengatakan bahwa menulis puisi sudah terlatih dari awal RKWK berdiri. Praktik kegiatan menulis puisi ini tidak hanya dilakukan saat sekolah literasi namun juga dilakukan di TBM Wadas Kelir.⁷⁷

Adapun tujuan dari permainan ini yaitu untuk melatih kepekaan sosial, kepekaan lingkungan dan melatih kecerdasan bahasa anak melatih membuat puisi. Keterampilan menulis kreatif puisi dilakukan oleh Pengajar melalui kegiatan bermain seperti yang dilakukan oleh Endah, Putri dan Rahma, dalam mengajarkan menulis puisi Putri dan Rahma menggunakan permainan “kreatif menyusun kata”. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih anak untuk menciptakan puisi. Permainan ini mengajarkan untuk mengolah kata yang telah dikumpulkan untuk kemudian disusun menjadi sebuah puisi. Adapun langkah-langkah yang dipersiapkan oleh Pengajar sebelum mengajar ataupun saat mengajar sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum permainan dimulai, para Pengajar melakukan persiapan terlebih dahulu yaitu membuat perencanaan. Perencanaan ini digunakan oleh Pengajar agar saat proses bermain bersama anak semuanya menjadi terarah dan hasil dari tujuan bermain dapat tercapai dan dapat menghasilkan karya sesuai dengan apa yang diharapkan.

Adapun yang dilakukan dalam hal perencanaan meliputi: permainan apa yang akan dimainkan sebelum masuk ke inti yaitu “kreatif menyusun kata”, menyiapkan bahan literasi yang akan digunakan sebagai bahan bacaan sebelum masuk ke kegiatan inti, kemudian menentukan jenis produk atau hasil apa yang akan dihasilkan di akhir permainan. Setelah produk atau

⁷⁷ Hasil wawancara dengan Endah Kusuma Ningrum pada hari Sabtu, tanggal 12 Oktober 2018 di Saung Pusat belajar Masyarakat.

hasil tulisan jadi makan akan diolah atau akan di tindak lanjuti bagaimana. Semua hal itu masuk kedalam proses perencanaan sebelum melaksanakan permainan tersebut. Perencanaan biasanya dilakukan satu hari atau sebelum melakukan proses bermain tersebut.

b. Interaksi

Kegiatan bermain di lakukan di PBM Wadas Kelir dimulai sejak pukul 16.00 WIB. Anak datang ke PBM kemudian anak diarahkan untuk membaca buku cerita yang sudah disediakan, apabila ada anak yang belum datang, anak-anak akan menghampirinya di rumah. Sebelum pembelajaran dimulai, Pengajar beserta anak-anak membiasakan menyapu dan menyiram tanaman yang ada disekitar PBM.

- 1) Setelah anak-anak kumpul di PBM, kemudian membuat lingkaran dan berdoa sebelum memulai kegiatan. Setelah berdoa, Pengajar menanyakan kabar anak-anak dan memberikan poin kepada anak yang berangkat ke PBM sudah membaca buku.
- 2) Pengajar membagikan kertas literasi puisi pada anak-anak, dan memberi waktu sepuluh menit untuk membaca puisi tersebut. Pengajar mengajarkan cara membaca puisi dan anak-anak mengikuti membaca puisi dengan ekspresi dan penjiwaan.
- 3) Setelah membaca, selanjutnya anak-anak menulis satu kata benda disekelilingnya untuk dijadikan bahan membuat puisi. *Pertama* yakni persiapan menentukan tema yaitu lingkungan sekitar. Anak-anak menyiapkan bolpoin dan potongan kertas untuk mencatat.

Setelah menulis di kertas, anak-anak melipatnya dan memasukan ke dalam kotak. Kertas dikocok dan masing-masing anak mengambil kocokan tersebut. Anak-anak bernyanyi sambil menutup mata mengambil satu kertas. Setelah menerima kertas, anak-anak diinstruksikan membukanya dengan cepat dan menyebutkan empat kata

acak berkaitan dengan tulisan dikertas. Secara bergantian, anak membaca kata acak dan lainnya siap menjawab.

Dari kata melati contoh empat kata: MEKAR, MELATI, BERSERI, BUNGA

Permainan selesai dan pemenangnya adalah Meli. Setelah selesai, Pengajar melanjutkan dengan tahap *kedua* tahap pencarian ide untuk puisi seperti yang dicontohkan. *Ketiga* tahap pengendapan atau perenungan, yaitu tahap merenungkan apa yang telah dipikirkan untuk menjadi sebuah puisi. Masing-masing anak menulis dari kertas yang diperoleh dan menulis empat kata untuk dijadikan puisi.

Misal Meli mendapatkan kata “Mawar” kemudian menuliskan empat kata dari satu benda yang telah diperoleh yaitu tentang Mawar.

Indah

Harum

Berseri-seri

Siram

Tahap *keempat* yakni penulisan, anak-anak menulis yang telah dipikirkan menjadi sebuah puisi. Empat kata tersebut, menjadi kata diawal puisi yang dibuat. Selama dua puluh menit, anak-anak sibuk dengan kertas dan bolpoinnya untuk menulis puisi.⁷⁸ Meli misalnya, dia lebih memilih duduk dipojok dan memisahkan diri dari teman-teman untuk menulis puisi sebagai berikut:

BUNGA

Indah bunga-bunga di taman kebunku
Membuat hati menjadi senang

Tak pernah bosan kumemandangnya
Menjadi penyemangat dalam jiwaku

⁷⁸ Hasil observasi yang dilakukan pada hari Jum'at, 12 Oktober 2018.

Harumnya semerbak sampai ke kamarku
 Mengalahkan aroma di sekelilingnya
 Tak tahan ingin kumenciumnya
 Meski aku tak memetikanya

Berseri-seri setiap kumemandangnya
 Warna merah yang menunjukkan berani
 Warna putih yang menunjukkan suci
 Mengalahkan keindahan lainnya

Sirami kebahagiaan dalam hidupku
 Mawar yang tumbuh subur
 Kuharap terus kan berbunga
 Menemani setiap hariku

Karya : Meli
 Sekolah : SD Negeri 4 Karangklesem⁷⁹

Tahap *ke lima* tahap editing dan revisi. Tahap ini anak-anak meminta bantuan kepada Pengajar untuk mengeditnya. Anak-anak diberi masukan dari karya puisi yang telah dibuat dan anak-anak dengan senang hati mengedit karyanya. Merekapun tidak sungkan untuk bertanya jika masih bingung.

Tahap *keenam* adalah publikasi. Setelah naskah dibaca, kemudian diedit. Naskah yang puisi yang sudah melewati tahap edit siap dikirim ke media massa anak-anak.

c. Penilaian

Penilaian yang dilakukan oleh Pengajar untuk menilai anak-anak meliputi tiga hal yaitu: *pertama* penilaian sikap, penilaian ini didasari atas semangat dan antusias anak-anak dalam mengikuti kegiatan. Saat anak-anak semangat dalam mengikuti kegiatan maka anak akan mendapatkan poin tambahan. *Kedua* penilaian produk atau hasil karya adalah penilaian

⁷⁹ Dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir.

karya yang telah dibuat oleh anak dalam hal ini berbentuk puisi. Selanjutnya yang *ketiga* penilaian pengetahuan yaitu penilaian pemahaman anak dalam menjawab atau menganalogi kata sesuai instruksi permainan.

d. Apresiasi

Apresiasi yang dilakukan oleh Pengajar meliputi dua hal yaitu hasil karya puisi dipajang di Majalah Dinding (Mading) RKWK dan yang kedua apabila sampai karya dimuat dimedia massa, maka anak-anak akan mendapatkan poin tambahan dan juga hadiah dari Pengajar.

3. Keterampilan Menulis Kreatif Pantun

Setelah melakukan observasi pada Rabu, 17 Oktober 2018 dapat di deskripsikan bahwa keterampilan menulis pantun pada anak tidak muncul dengan sendirinya, keterampilan menulis pantun pada anak harus sering dilatih. Tujuan permainan bermain sajak yaitu melatih konsentrasi, melatih kepekaan terhadap sosial, dan dengan bantuan Pengajar, anak-anak dapat berlatih untuk meningkatkan kreatifitas dan kecerdasan bahasa dalam menulis pantun melalui kegiatan bermain.

Keterampilan menulis kreatif pantun dilakukan oleh Pengajar melalui kegiatan bermain seperti yang dilakukan oleh Ilham dan Endah, dalam mengajarkan menulis pantun Ilham dan Endah menggunakan permainan “bermain sajak”. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih anak untuk menciptakan pantun. Permainan ini mengajarkan untuk mengolah kata yang telah dikumpulkan untuk kemudian disusun menjadi sebuah pantun. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh Pengajar dalam keterampilan menulis pantun sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum permainan dimulai, Pengajar melakukan persiapan terlebih dahulu yaitu membuat perencanaan. Perencanaan ini digunakan oleh Pengajar agar proses bermain bersama anak semuanya menjadi terarah dan hasil dari tujuan bermain dapat tercapai dan dapat menghasilkan karya sesuai dengan yang diharapkan. Adapun yang dilakukan dalam hal perencanaan meliputi:

menentukan permainan yang akan dimainkan dan menyiapkan bahan literasi yang akan digunakan sebagai bahan bacaan pada tahap ini, Pengajar juga menentukan jenis produk atau hasil karya yang akan dibuat di akhir permainan. Setelah produk atau hasil karya jadi, kemudian Pengajar menentukan langkah untuk menindak lanjuti produk atau hasil karya tersebut. Semua hal itu masuk kedalam proses perencanaan sebelum melaksanakan permainan tersebut. Perencanaan biasanya dilakukan satu hari atau sebelum melakukan proses bermain tersebut.

b. Interaksi

Anak-anak menyapu dan menyiram tanaman sekitar PBM sebelum kegiatan dimulai kemudian anak-anak diarahkan untuk membaca buku cerita yang sudah disediakan. Kegiatan bermain dimulai pukul 16.00 WIB.

- 1) Setelah anak-anak kumpul di PBM, kemudian membentuk lingkaran untuk berdoa, dilanjutkan menanyakan kabar dan memberikan poin bagi yang sudah membaca buku.
- 2) Pengajar memberikan waktu anak-anak untuk menceritakan buku yang telah dibaca.
- 3) Selanjutnya anak-anak bermain permainan “bermain sajak”, yaitu anak-anak mengumpulkan kata untuk bahan membuat pantun. Adapun tahapan yang dilakukan oleh Pengajar dalam proses pembuatan pantun diantaranya: *Pertama* tahap persiapan. Pengajar mengajak ke halaman PBM dan duduk di meja sebelah gerobak baca. Anak-anak menyiapkan bolpoin dan kertas untuk mencatat kata yang dibacakan oleh Pengajar yang terdiri dari lima huruf dalam garis di sekitar gerobak baca.

— — — — —

Tahap kedua pencarian ide, tahap pencarian ide untuk membuat pantun yaitu berawal dari permainan. Dalam permainan kata, Pengajar mengajak anak-anak melihat lima garis tersebut diawali dengan huruf K, di pakai di setiap rumah, kantor maupun gedung-gedung. Kafka

menjawab dengan jawaban yang benar yaitu KUNCI. Permainan dilanjutkan dari masing-masing anak yang membuat kata yang sama untuk dijawab oleh teman-temannya. Permainan selesai. Pemenang dengan point tertinggi yaitu Tegar.

Tahap ketiga tahap penulisan, tahap penulisan ini anak-anak dibimbing untuk menulis kata yang telah dikumpulkan untuk dijadikan bahan pantun. *Tahap keempat*, tahap pengendapan atau perenungan, tahap perenungan ini anak-anak kemudian dituntun untuk mencari kata yang huruf belakangnya sama.

Bubu

Kaki

Laku

Hati

Tahap kelima, tahap penulisan, yakni anak-anak menulis apa yang telah disebutkan menjadi pantun yang diinginkan. Anak yang kesulitan membuat pantun, dibimbing Pengajar untuk membantunya. Anak-anak terlihat senang membuat pantun meskipun biasanya dianggap sulit karena jarang membuat. Pengajar menginstruksikan menulis pantun dibuat hanya empat baris, tujuannya agar anak-anak paham tentang penulisan pantun. Contoh: Karya Tegar

**Minum susu sambil Bubu
Susunya tumpah kena kaki
Walaupun susah mengubah laku
Yang penting tetap berbaik hati**

Karya : Tegar

Sekolah : SD Negeri 4 Karangklesem⁸⁰

⁸⁰ Sumber : dokumentasi RumahKreatif Wadas Kelir

Tahap keenam editing atau revisi. Anak yang masih belum paham dibantu oleh Pengajar untuk editing pantun yang telah dibuat. *Tahap ketujuh* tahap publikasi, yakni pantun yang sudah dibuat kemudian dipublikasikan ke media massa yang menerima pantun untuk anak-anak. Proses ini, anak-anak mengetik sendiri karyanya atau dibantu oleh relawan untuk dikirimkan.

c. Penilaian

Penilaian yang dilakukan oleh Pengajar untuk menilai meliputi tiga hal yaitu: *pertama* penilaian sikap, penilaian ini didasari atas semangat dan antusias anak-anak dalam mengikuti kegiatan. Anak-anak yang semangat dalam mengikuti kegiatan akan mendapatkan poin tambahan. *Kedua* penilaian produk atau hasil karya, penilaian hasil atau karya ini adalah penilaian karya yang telah dibuat oleh anak berupa pantun. *Ketiga* penilaian pengetahuan yaitu penilaian pemahaman anak dalam menjawab atau menganalogi kata sesuai instruksi permainan.

d. Apresiasi

Apresiasi yang diberikan oleh Pengajar meliputi dua hal yaitu hasil karya pantun terbaik dipajang di Majalah Dinding (Mading) RKWK dan yang kedua apabila sampai karya dimuat di media massa, maka anak-anak akan mendapatkan point tambahan dan juga hadiah dari Pengajar.

4. Keterampilan Menulis Kreatif Dongeng

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Rabu, 31 Oktober 2018 permainan yang dilaksanakan dalam proses keterampilan menulis kreatif melalui permainan yaitu komando angka. Tujuan permainan komando angka yaitu anak-anak belajar mengembangkan kemampuan logika matematika, meningkatkan kreativitas, melatih konsentrasi, melatih kepekaan social dan melatih kecerdasan bahasa dalam menulis dongeng. Dongeng yang

ditulis anak-anak merupakan karya yang digunakan untuk menuangkan ide sesuai imajinasi dan fantasi mereka.

Dalam proses penulisan dongeng, anak-anak didampingi oleh Pengajar yang bertugas untuk mengarahkan agar anak-anak memiliki ide gagasan untuk menulis dongeng. Anak-anak bebas untuk menuliskan peristiwa yang telah dialami untuk difantasi sesuai imajinasi mereka. Dongeng yang ditulis terdapat tokoh, latar dan alur imajinasi anak. Tokoh dalam dongeng anak, bisa dari tokoh manusia yang tidak ada di dunia nyata, binatang yang dapat berbicara, benda-benda mati yang bisa berbicara seperti manusia, benda-benda yang hidup seperti tanaman beserta bunga dan buahnya yang juga hidup berbicara layaknya manusia. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum permainan dimulai, Pengajar melakukan persiapan terlebih dahulu yaitu membuat perencanaan. Perencanaan ini digunakan oleh Pengajar agar saat melaksanakan proses permainan bersama anak-anak semuanya menjadi terarah dan hasil dari tujuan permainan dapat tercapai dan dapat menghasilkan karya sesuai dengan apa yang diharapkan.

Perencanaan meliputi: penentuan permainan yang akan dimainkan, menyiapkan bahan literasi yang akan digunakan sebagai bahan bacaan. Untuk pertemuan kali ini, bahan literasi yang disiapkan yaitu buku-buku dongeng. Kemudian Pengajar menentukan jenis produk atau hasil apa yang akan dihasilkan di akhir permainan. Setelah produk atau hasil tulisan jadi, maka karya anak-anak akan diolah atau akan di tindak lanjuti. Selain menyiapkan bahan bacaan dan menentukan produk yang akan dihasilkan, Pengajar juga menyiapkan media untuk memperlancar kegiatan disesuaikan dengan permainannya. Untuk pertemuan kali ini, Pengajar yaitu Cesi, Hamid dan Hani menyiapkan bahan kertas yang sudah dipotong dengan ukuran yang disesuaikan kebutuhan dalam permainan, gunting untuk

menggunting kertas jika kertas yang dibutuhkan dalam permainan kurang, bolpoin, spidol, lembar kreatif dan buku.

Semua hal tersebut, disiapkan dan masuk dalam proses perencanaan sebelum melaksanakan permainan. Perencanaan biasanya dilakukan satu hari atau sebelum melakukan proses bermain tersebut.

b. Interaksi

Kegiatan bermain biasanya dilaksanakan di PBM Wadas Kelir dimulai sejak pukul 16.00 WIB. Akan tetapi, anak-anak semangat berangkat lebih awal pukul 15.30 WIB. Mereka ingin lebih awal melakukan aktivitas yang biasa dilakukan oleh Pak Guru dan relawan sebelum pembelajaran dimulai yaitu menyapu dan menyiram tanaman. Setelah selesai menyapu dan menyiram tanaman, anak-anak berlari menuju gerobak baca. Anak-anak membaca sambil menunggu teman-temannya yang belum datang.

- 1) Waktu menunjukkan pukul 16.00 WIB. Pengajar mengajak anak-anak untuk duduk membentuk lingkaran. Sebelum kegiatan dimulai, Pengajar menunjuk salah satu anak untuk memimpin doa. Setelah berdoa, dilanjutkan dengan menanyakan kabar anak-anak sambil memberikan poin awal kepada anak-anak. Poin ini akan diberikan kepada anak-anak yang berangkat ke PBM sudah shalat 'ashar, sudah mandi, dan sudah membaca buku di Gerobak Baca.
- 2) Pengajar memberikan komando atau arahan agar anak-anak mengambil buku dalam keranjang warna merah dan biru. Setiap anak berhitung terlebih dahulu. Anak yang menyebutkan angka ganjil, akan mengambil buku di keranjang biru dan anak yang menyebutkan angka genap mengambil di keranjang merah.
- 3) Hitungan ketiga, anak harus mengambil buku sesuai dengan ketentuan angka yang telah disebutkan. Anak-anak tertawa karena harus cepat mengambil buku dongeng dan membaca buku dongeng yang sudah

dipilih sesuai judul dongeng yang dipilih. Apabila ada yang belum bisa membaca, Pengajar mendampingi membaca dengan cara *read aloud*. Anak-anak dipandu tidak hanya sebatas membaca saja, tetapi memahami isi dari dongeng yang telah dibaca. Pengajar kemudian memberikan potongan kertas dan bolpoin untuk menulis.

- 4) Setelah kegiatan membaca selesai, Pengajar memberitahukan tentang permainan hari ini. Pengajar memberikan komando untuk membuka buku dongeng sesuai dengan halaman yang ditentukan oleh Pengajar. Pengajar meminta konsentrasi, karena apabila Pengajar mengucapkan angka empat misalnya, anak-anak harus membuka halaman empat dan anak-anak disuruh untuk mencari kata yang berjumlah empat huruf dan ditulis di kertas yang telah disediakan.

Contoh: S A P I = 4, S U S U = 4, R U M P U T = 5, P U T I H = 5

Anak yang tercepat memperoleh kata dengan jumlah yang sesuai komando angka maka dia akan memperoleh poin tinggi. Dalam permainan ini, yang menang adalah Meli dan Hanif.⁸¹

Setelah permainan komando angka selesai, kemudian dilanjutkan proses pembuatan dongeng. Tahap *pertama* persiapan, anak-anak diminta untuk menulis di kertas potongan nama hewan atau nama benda yang paling disukai dari buku dongeng tersebut. Pengajar mengajarkan teknik dengan berbagai macam suara untuk mendongeng. Anak-anak tertawa saat mempraktikkan suara kakek-kakek dan nenek-nenek. Ada yang masih malu tapi tetap menirukan suara kakek dan nenek. Setelah berlatih teknik berbagai macam suara untuk mendongeng. Setelah semua menulis, kemudian Pengajar memberikan komando agar kertas yang ditulis diberikan ke teman samping kanannya, terus berjalan sampai hitungan komando selesai.

⁸¹ Hasil observasi yang dilakukan pada hari Rabu, 31 Oktober 2018.

Setelah hitungan komando selesai, semua anak disuruh untuk membuka kertasnya. Masing-masing anak memperoleh kertas yang bertuliskan nama hewan yang paling disukai temannya dari buku dongeng yang telah dibaca. Selanjutnya tahap *kedua*, pencarian ide dari tulisan di kertas tersebut, anak di beri arahan untuk menulis dongeng dari kertas yang telah diperoleh dari temannya. Selanjutnya tahap *ketiga* perenungan. Anak diberi waktu selama lima menit untuk merenungkan tulisan tersebut menjadi dongeng dengan bantuan empat kata ajaib dari ciri-ciri yang dimiliki dari hewan.

Anin misalnya mendapat kertas dengan tulisan “semut” maka tokoh utama dalam dongeng anin adalah semut, Anin kemudian menulis di lembar kreatif .

KECIL

MENANGIS

PUTUS ASA

PENOLONG

Selanjutnya, tahap *keempat* tahap penulisan yang mana anak membuat dongeng dengan alur cerita dari empat kata ajaib, anak membuat yang telah dibuat dengan tokoh semut. Dari kata yang sudah dipilih, anak-anak dituntun untuk membuat kalimat dari kata yang dipilih tersebut. Semua anak menulis, ada yang menulis sendiri dan ada yang dibimbing menulis oleh Pengajar karena belum lancar membaca dan menulis. Misal Anin sudah mampu menulis sendiri dari permainan tersebut membuat karya dongeng seperti di bawah ini.

Semut Manis Menangis

Pada suatu hari, semut berjalan pelan menuju kebun tempat berkumpul bersama hewan lainnya. Semut menangis, ia merasa

paling kecil dan tidak sehebat teman-temannya. Semut terus menangis meratap nasibnya. Datanglah kupu-kupu yang secepat kilat terbang menemui semut.

“Kenapa tiba-tiba kamu menangis sedih semut?” tanya kupu-kupu.

Semut tetap menangis dan menunduk. Ia menceritakan kesedihannya. Kupu-kupu mendengarkan cerita semut dengan seksama. Kupu-kupu menghela napas panjang.

Kupu-kupu berpikir sejenak, kemudian ia memperlihatkan sosok siput yang sangat pelan dan berjalannya lebih pelan dari pada semut. Siput tak pernah putus asa berjalan menuju tempat yang ia inginkan. Melihat hal tersebut seikit lega karena ia bisa berjalan lebih cepat dari siput. Kemudian, kupu-kupu mengajak semut melihat kaki seribu. Dengan kakinya yang banyak, pasti tidak mudah untuk berjalan sampai tujuan. Semut mengangguk paham, bahwa badan kecilnya bukan berarti tidak punya kelebihan. Justru badan kecilnya bisa masuk kemanapun.

Terbukti semut bisa masuk ke dalam telinga pemburu yang akan membunuh kelinci. Karena semutlah keluarga kelinci selamat. Kini, semut lebih semangat dan dia siap bekerja lebih giat tanpa mengeluh.

Karya : Anin

Sekolah : SD Negeri IV Karangklesem⁸²

Tahap *kelima* yaitu tahap edit atau revisi tulisan anak-anak yang masih belum bisa membuat dongeng dibantu oleh Pengajar untuk menyelesaikan dongeng dan edit kata yang masih kurang tepat. Setelah selesai diedit, tahap *keenam* yaitu publikasi dongeng anak-anak yang sudah selesai kemudian ditindak lanjuti oleh Pengajar untuk dikirim ke media massa. Anak-anak sangat berharap karya mereka masuk media massa.

c. Penilaian

Penilaian yang dilakukan oleh Pengajar meliputi tiga hal yaitu: *pertama* penilaian sikap, penilaian ini didasari atas semangat dan antusias

⁸² Sumber: dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

anak-anak dalam mengikuti kegiatan. Anak-anak yang semangat dalam mengikuti kegiatan mendapatkan poin tambahan. *Kedua* penilaian produk atau hasil karya yang telah dibuat oleh anak yaitu dongeng. Selanjutnya penilaian saat anak-anak mau maju dan membacakan dongeng karyanya di hadapan teman-teman. *Ketiga* penilaian pengetahuan yaitu penilaian pemahaman anak dalam menjawab atau menganalogi kata sesuai instruksi dalam permainan.

d. Apresiasi

Apresiasi yang dilakukan oleh Pengajar meliputi dua hal yaitu hasil karya dongeng terbaik dipajang di Majalah Dinding (Mading) RKKW dan yang kedua apabila sampai karya dimuat dimedia massa, maka anak-anak mendapatkan poin tambahan dan juga hadiah dari Pengajar.

5. Keterampilan Menulis Kreatif Cerita Pendek

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Jum'at, 2 November 2018 permainan yang dilaksanakan dalam proses keterampilan menulis kreatif yaitu permainan gerak katak berbisik dengan tujuan agar anak mengasah kecerdasan kinestetik dan verbal lingualnya. Tujuan permainan yaitu Melatih kecerdasan bahasa, melatih kecerdasan kinestetik, melatih kecerdasan warna, melatih kepekaan terhadap social, dan melatih konsentrasi anak. Dengan permainan tersebut, anak-anak juga belajar mengembangkan kemampuan dalam menulis cerita pendek. Cerita pendek yang ditulis anak-anak merupakan karya yang digunakan untuk menuangkan ide sesuai imajinasi dan fantasi mereka.

Dalam proses penulisan cerita pendek, anak-anak didampingi oleh Pengajar yang bertugas untuk mengarahkan agar anak-anak memiliki ide gagasan untuk menulis. Anak-anak bebas untuk menuliskan peristiwa yang telah dialami untuk difantasi sesuai imajinasi mereka.

a. Perencanaan

Sebelum permainan dimulai, Pengajar melakukan persiapan terlebih dahulu yaitu membuat perencanaan. Perencanaan ini digunakan oleh Pengajar agar saat melaksanakan proses permainan dalam pembelajaran bersama anak semuanya menjadi terarah, hasil dari tujuan permainan dapat tercapai, dan dapat menghasilkan karya sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun yang dilakukan dalam perencanaan meliputi: penentuan permainan yang akan dimainkan dan menyiapkan bahan literasi yang akan digunakan sebagai bahan bacaan sebelum masuk ke dalam kegiatan inti. Pengajar menentukan jenis produk atau hasil apa yang akan dihasilkan di akhir permainan. Setelah produk atau hasil karya jadi, maka karya anak-anak akan diolah atau akan di tindak lanjuti.

Selain menyiapkan bahan bacaan dan menentukan produk yang akan dihasilkan, Pengajar juga menyiapkan media untuk memperlancar kegiatan disesuaikan dengan permainannya. Untuk pertemuan kali ini, Pengajar menyiapkan bahan berupa kertas yang sudah dipotong dengan ukuran yang disesuaikan kebutuhan dalam permainan, gunting, bolpoin, spidol, lembar kreatif dan buku. Semua hal tersebut, disiapkan dan masuk dalam proses perencanaan sebelum melaksanakan permainan. Perencanaan biasanya dilakukan satu hari atau sebelum melakukan proses bermain tersebut.

b. Interaksi

Waktu sudah menunjukkan pukul 16.00 WIB anak-anak sudah berkumpul di PBM setelah anak-anak menyapu, menyiram tanaman di halaman PBM dan sholat berjama'ah di mushala.

- 1) Anak-anak kemudian duduk di meja panjang dekat gerobak baca. Pembelajaran dilakukan di meja panjang gerobak baca. Anak-anak mengambil buku dan membacanya. Pengajar datang kemudian mengucapkan salam dan meminta salah satu dari anak-anak untuk memimpin doa. Suasana yang mendung membuat anak-anak tidak

- banyak yang berangkat. Pengajar tetap punya cara agar anak-anak tetap semangat yaitu olahraga bersama “goyang kewer-kewer” yang disukai oleh anak-anak. Selain goyang kewer-kewer dan senam pinguin. Gerak bersama diiringi musik membuat anak-anak berkeringat dan semangat.
- 2) Pengajar memberikan waktu lima menit untuk istirahat. Selanjutnya Pengajar mengajak untuk membuat kreasi lampion. Permainan kreasi lampion dilakukan oleh tim. Karena yang berangkat sedikit, tim hanya dibagi menjadi dua. Setiap tim diberi balon dan lem. Setiap tim diberi tugas untuk mencari daun yang ditempelkan di balon. Warna dari daun yang dicari adalah daun berwarna coklat.
 - 3) Setiap tim berlari menuju kebun disamping PBM. Mereka antusias mengambil daun yang akan ditempel di balon. Mereka kemudian berlari menuju balon yang sudah ditiup oleh salah satu tim. Tim dibagi-bagi tugasnya. Setiap tim berlomba-lomba dengan hati-hati menempel daun ke balon. Tim yang pertama kali selesai adalah tim Malva dan yang kedua adalah tim Nera.
 - 4) Setelah kreasi lampion selesai, dilanjutkan dengan menulis cerita pendek dengan permainan yaitu katak berbisik. Masing-masing tim berhadap-hadapan dan berjarak antar anggotanya lima langkah. Pemimpin tim diberikan kertas oleh Pengajar yang berisi kalimat untuk dibisikkan kepada teman lainnya dengan cara melompat. Kalimat yang pertama berisi kalimat “kakiku sakit kena kuku kaki kakakku”, dimenangkan oleh kelompok Nera dan permainan ke dua dengan kalimat “ular melingkar di atas pagar bundar-bundar dimenangkan oleh tim Malva.

Setelah selesai anak diberi kertas dan bolpoin. Tahap penulisan cerita pendek dimulai dengan persiapan. Masing-masing anak sudah siap menulis. Tahap *kedua* pencarian ide yaitu dari permainan katak berbisik terdapat kata kunci kaki, sakit, kuku, kakak, ular, melingkar, di atas

pagar bundar. Dari kata tersebut, anak diarahkan untuk menulis cerita pendek yang berhubungan dengan kata tersebut.

Tahap *ketiga* pengendapan atau perenungan setelah memperoleh ide untuk dijadikan sebuah tulisan dengan latar, tokoh dan alur cerita yang dibuat sendiri dari pengalaman atau dari orang lain. Selanjutnya, setelah merenungkan dilanjutkan dengan tahap *keempat* penulisan yaitu mengembangkan realitas apa yang dialami melalui imajinasi dan fantasi. Di bawah ini karya Kafka yang mendapat ide dari kata kaki.

SEPATU UNTUK SYAMIL

Setiap Sabtu dan Minggu, Syamil selalu menemani ibunya untuk berbelanja ke pasar. Ia senang karena di pasar terdapat banyak pedagang yang menjual berbagai kebutuhan. Syamil ingin ikut ibu ke pasar karena ingin melihat sepatu-sepatu yang bagus.

Di Sabtu pagi, Syamil sudah siap menemani ibu belanja ke pasar. Syamil memakai kaos biru kesukaannya. Mereka berangkat ke pasar dengan berjalan kaki. Saat di depan toko sepatu, syamil menarik tangan ibu ke dalam toko sepatu.

“Ibu, yuk liat sepatu sebentar,” ajak Syamil.

Ibu tidak menjawab pertanyaan Syamil malah menarik tangan Syamil agar tidak masuk ke toko. Syamil sedih dan tidak mau lagi menemani ibu ke toko.

Semenjak kejadian itu, ibu selalu ke pasar sendiri. Ibupun sedih karena belum mampu membelikan sepatu untuk syamil. Ibu berdoa setelah selesai sholat mendoakan Pak Guru Syamil yang sudah meninggal dan meminta agar diberi kemudahan dalam mencari rezeki. Isak tangis ibu terdengar oleh Syamil. Syamil mendekati ibu. Dipeluknya ibu erat-erat dan meminta maaf.

“Maafkan Syamil telah membuat ibu bersedih,” ucap syamil sambil menangis.

Ibu memeluk Syamil dan berjanji akan membelikan Syamil sepatu. Keesokan harinya, Syamil berlari dari sekolah sambil membawa hadiah dari bu guru.

“Ibu,,Syamil dapat hadiah,” ucap Syamil.

“Syukurlah nak, ayuk coba dibuka. Kamu dapat hadiah apa?” tanya ibu penasaran.

Syamil menceritakan bahwa berkat doa ibu, Syamil menjadi juara kelas dan mendapat hadiah dari Bu Guru. Syamil dan ibu berpelukan mengucapkan Syukur. Dengan kesabaran Syamil, akhirnya Syamil dapat atas hasil kerja kerasnya belajar. Ternyata kado tersebut berupa tas dan uang. Uang tersebut oleh Syamil dimanfaatkan untuk membeli sepatu baru yang diinginkannya.

Karya : Kafka

Sekolah : SD Negeri 2 Karangklesem⁸³

Tahap *kelima* editing yaitu tahap seluruh karya anak, diteliti dan dibaca kembali di depan teman-teman. Apabila masih ada kekeliruan maka segera diperbaiki tata tulisnya dipandu oleh Pengajar. Tahap *keenam* publikasi, Sebelum publikasi, yaitu karya yang sudah jadi diketik sendiri oleh anak-anak atau diketik oleh Pengajar untuk dipublikasikan. Bagi yang beruntung memperoleh poin paling tinggi maka akan mendapat kesempatan untuk dipublikasikan ke Majalah Dinding (Mading) atau media massa.

c. Penilaian

Untuk pertemuan kali ini, dalam keterampilan menulis cerita pendek, penilaian yang dilakukan meliputi penilaian sikap, penilaian permainan dan penilaian karya. Penilaian sikap meliputi disiplin tidak telat, semangat dan antusias belajar. Penilaian permainan yaitu penilaian dari poin dalam menyelesaikan tugas dalam permainan, sedangkan penilaian karya meliputi hasil dari menulis cerita pengalaman yang akan dipajang di Majalah Dinding (Mading) dan dikirim ke media massa.

⁸³ Sumber: dokumentasi unit Sekolah Literasi Rumah Kreatif Wadas Kelir

d. Apresiasi

Apresiasi yang diberikan kepada anak-anak meliputi dua hal yaitu hasil karya cerita pendek dipajang di Majalah Dinding (Mading) RKWK, kemudian yang kedua apabila sampai karya cerita pendek dimuat di media massa, maka anak-anak mendapatkan poin tambahan dan juga hadiah dari Pengajar.

6. Keterampilan Menulis Kreatif Cerita Pengalaman

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Rabu, 7 November 2018, permainan yang dilaksanakan di RKWK dalam proses keterampilan menulis kreatif melalui permainan yaitu dengan permainan halang rintang bola. Tujuan permainan Halang rintang bola yaitu melatih kecepatan, kekompakan dan Konsentrasi, Melatih kepekaan sosial, mengembangkan kecerdasan kinestetik dan kecerdasan bahasa dalam menulis cerita pengalaman.

Dalam proses penulisan cerita pengalaman, anak-anak didampingi oleh Pengajar yang bertugas untuk mengarahkan agar anak-anak memiliki ide gagasan untuk menulis. ide gagasan ditulis dari pengalaman yang pernah dialami baik di rumah, di sekolah, di tempat wisata ataupun di tempat umum. Pengalaman yang ditulis oleh anak-anak itu seperti pengalaman yang dirasa unik dan pengalaman kejutan. Pengalaman unik yang ditulis merupakan pengalaman yang diperoleh dari kejadian yang khas ataupun jarang terjadi. Sedangkan pengalaman dari kejutan merupakan pengalaman yang tidak terduga sebelumnya. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum permainan dimulai, para Pengajar melakukan persiapan terlebih dahulu yaitu membuat perencanaan. Perencanaan ini digunakan oleh Pengajar agar saat melaksanakan proses permainan dalam pembelajaran bersama anak semuanya menjadi terarah dan hasil dari tujuan permainan

dapat tercapai dan dapat menghasilkan karya sesuai dengan apa yang diharapkan.

Adapun yang dilakukan dalam hal perencanaan meliputi: penentuan permainan yang akan dimainkan dan menyiapkan bahan literasi yang akan digunakan sebagai bahan bacaan sebelum masuk ke dalam kegiatan inti. Untuk pertemuan kali ini, bahan literasi yang disiapkan yaitu sejarah tentang bola. Kemudian Pengajar menentukan jenis produk atau karya apa yang akan dihasilkan di akhir permainan. Setelah produk atau karya tulisan jadi, maka karya anak-anak akan diolah atau akan di tindak lanjuti.

Selain menyiapkan bahan bacaan dan menentukan produk yang akan dihasilkan, Pengajar juga menyiapkan media untuk memperlancar kegiatan disesuaikan dengan permainannya. Untuk pertemuan kali ini, Pengajar menyiapkan bahan berupa kertas yang sudah dipotong, bola, penutup mata, bolpoin, lembar kreatif dan buku.

Semua hal tersebut, disiapkan dan masuk dalam proses perencanaan sebelum melaksanakan permainan. Perencanaan biasanya dilakukan satu hari atau sebelum melakukan proses bermain tersebut.

b. Interaksi

Waktu sudah menunjukkan pukul 16.00 WIB, anak-anak sudah siap di PBM. Kegiatan menyiram tanaman yang dilakukan sebelum kegiatan, ditunda untuk kegiatan pembelajaran..

- 1) Anak-anak duduk di kursi dekat gerobak baca sambil membaca buku yang sudah disediakan oleh Pengajar. Pengajar datang dan memberikan salam kepada anak-anak tanda pembelajaran dimulai. Dipimpin oleh salah satu anak, berdoa dimulai. Setelah berdoa, Pengajar menjelaskan tentang permainan halang rintang bola. Siapa yang bisa menyelesaikan permainan, maka akan mendapatkan kesempatan untuk menyiram tanaman sesuai dengan tulisan yang ada di dalam kertas.

2) Anak-anak dibuat menjadi dua tim. Setiap tim ditunjuk untuk melewati halang rintang bola berwarna yang dikomandoi pemimpin kelompok. Mereka harus melewati warna yang ditentukan Pengajar. Permainan dimulai kedua tim semangat melewati halang rintang. Tim ke satu, dipimpin Meli dan pemain halang rintangnya Malva. Tim kedua pemimpinnya Latif dan pemainnya Tegar. Para pemain halang rintang, tidak boleh menyanggol warna selain yang ditunjuk. Akhirnya, permainan selesai dengan pemenang kelompok Latif. Kelompok Latif kemudian mengambil kertas masing-masing dan menyirami tanaman, dilanjutkan dengan kelompok Meli.⁸⁴

3) Setelah menyiram tanaman, dilanjutkan untuk menulis cerita pengalaman. Langkah yang dilakukan oleh Pengajar yaitu tahap *pertama* persiapan yaitu mempersiapkan bolpoin dan kertas untuk membuat cerita pengalaman. Tahap *kedua* pencarian ide dari permainan yang telah dimainkan berupa warna, bola, tanaman dan air. Dari keempatnya, anak-anak memilih salah satu untuk dijadikan cerita pengalaman.

Setelah memilih, dilanjutkan dengan tahap *ketiga* pengendapan atau perenungan. Dalam cerita tersebut, merupakan cerita yang pernah dialami anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Dari pengalaman tersebut, anak-anak merasakan bahagia atau sedih dari cerita pengalaman tersebut untuk dituliskan menjadi cerita pengalaman. Selanjutnya tahap *keempat* penulisan. Masing masing yang sudah dipilih oleh anak ditulis menjadi bahan tulisan yang menarik. Di bawah ini contoh karya cerita pengalaman dari Hanif:

⁸⁴ Hasil Observasi yang dilakukan pada hari Rabu, tanggal 7 November 2018.

Membantu Pak Guru Menyapu dan Menyiram Tanaman

Pak Guru setiap pagi selalu menyapu jalan depan rumah sampai di PBM. Pak Guru tidak sendiri. Pak Guru sering dibantu kakak relawan. Pak Guru dan kakak relawan sering tertawa karena keseruan bersih-bersih. Bersih-bersih dari pertigaan sampai depan kantor, PBM dan mushola. Kata Pak Guru, bersih-bersih itu membuat badan dan lingkungan sehat. Bersih-bersih juga termasuk olahraga, badan berkeringat karena bergerak sehat.

Aku, Nera dan Zaka penasaran ingin ikut bersih-bersih. Saat malam hari, aku, Nera dan Zaka berbisik-bisik untuk ikut bersih-bersih. Sore hari tanpa disuruh Pak Guru, aku, Nera, Tegar dan Zaka berbagi tugas. Aku menyapu jalan, Tegar menyapu dalam PBM dan Zaka menyiram tanaman. Tiba-tiba Kafka dan Anin datang, mereka langsung mengambil sapu dan ikut bersih-bersih. Kami tertawa bahagia ternyata pekerjaan bersih-bersih itu menyenangkan.

Keesokan harinya, kami sepakat sebelum sekolah literasi kami bersih-bersih terlebih dahulu. Kami berbagi tugas. Mely, Malva, Fita dan Fima juga ikut membantu. Wah, makin senang rasanya bersih-bersih. Membantu Pak Guru menyapu dan menyiram tanaman itu bukan hal yang berat. Apalagi dilakukan bersama, rasanya lebih ringan tugasnya.

Kakak relawan selalu memberikan poin untuk yang berangkat awal dan ikut bersih-bersih dan menyiram tanaman. Aku berlomba dengan Nera, Zaka dan Tegar untuk mandi lebih awal dan ikut bersih-bersih. Kami juga ikut shalat berjama'ah. Kata Pak Guru jika shalat berjama'ah rajin, keinginan akan tercapai. Aku ingin seperti Pak Guru menjadi Dosen dan penulis yang selalu menjaga kebersihan dengan menyapu dan menyiram tanaman.

Karya : Hanif

Sekolah : MI Diponegoro 3 Karangklesem⁸⁵

Selanjutnya tahap *kelima* editing atau revisi yaitu mengedit karya tulisan berupa cerita pengalaman yang didampingi oleh Pengajar. Pengajar mengecek karya cerita pengalaman anak-anak. Tahap yang terakhir

⁸⁵ Sumber: dokumentasi Rumah Kreatif Wadas Kelir tahun 2018.

tahap *keenam* publikasi hasil karya anak-anak berupa cerita pengalaman untuk dipasang di Majalah Dinding (Mading) RKWK dan dikirim ke media massa.

c. Penilaian

Untuk pertemuan kali ini, penilaian yang dilakukan meliputi *pertama* penilaian sikap semangat dan antusias belajar. *Kedua* penilaian produk atau hasil karya yang telah dibuat anak-anak dari menulis cerita pengalaman. *Ketiga* penilaian pengetahuan yaitu penilaian pemahaman anak dalam menjawab atau menganalogi kata sesuai instruksi permainan.

d. Apresiasi

Apresiasi yang dilakukan oleh Pengajar meliputi dua hal yaitu hasil karya puisi dipajang di Majalah Dinding (Mading) RKWK dan yang kedua apabila sampai karya dimuat di media massa, maka anak-anak akan mendapatkan point tambahan dan juga hadiah dari Pengajar.

D. Analisis Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan pada Anak-anak di Rumah Kreatif Wadas kelir Purwokerto Selatan

Hurlock mengemukakan bahwa permainan adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa pertimbangan hasil akhir.

Dalam praktiknya, sebagaimana wawancara yang dilakukan peneliti dengan Heru selaku pimpinan dan para Pengajar di Rumah Kreatif Wadas Kelir, awalnya permainan yang dilaksanakan didesain dan direncanakan dengan berbagai permainan baik permainan tradisional maupun permainan yang diciptakan hanya untuk mengalihkan anak-anak dari bermain *gadget*, menonton TV dan bermain tanpa mengenal waktu. Permainan yang dilakukan dengan tujuan agar anak senang dan mau datang kembali untuk bermain bersama. Setelah mereka merasa nyaman, permainan yang awalnya hanya untuk kesenangan saja, kemudian dijadikan sebagai kegiatan untuk menghasilkan karya. Permainan yang dilaksanakan meliputi permainan tradisional seperti petak umpet, sunda manda, engklek, ular naga.

Sedangkan permainan yang dimodifikasi atau diciptakan oleh Pengajar meliputi permainan cartung calis, perang kata, kreatif menyusun kata, halang rintang bola, katak berbisik, surat persahabatan bermain kata dalam buku, mencari kata dalam kalimat, cermin kebahagiaan, tebak angka. Permainan-permainan tersebut, dilaksanakan dan dirancang secara variatif agar anak-anak tidak merasa bosan dan mendapatkan pengalaman baru dari setiap tantangan yang diberikan oleh Pengajar. Permainan juga dilaksanakan agar anak memiliki jiwa sportif dan terus meningkatkan pemahaman mereka dalam bermain sehingga menjadi pemenang.

Menurut Dave Gray, Seorang pemain harus tahu kapan *game* berakhir, kondisi yang diperjuangkan oleh pemain, yang dipahami dan disepakati oleh semua pemain. Kadang-kadang sebuah *game* memiliki jangka waktu tertentu. Sebuah tujuan diraih apabila seseorang telah mencapai poin tertinggi dan dikatakan sebagai juara.

Seperti pendapat Dave Gray tersebut, praktiknya di RKWK mengenai pelaksanaan permainan yang dilaksanakan dalam jangka waktu satu jam yaitu dimulai pukul 16.00-17.00 WIB dan dalam rentang waktu tersebut, permainan dilakukan secara individual maupun kelompok yang mana permainan terdapat unsur kompetisi sehingga jiwa kompetisi anak-anak bermain tumbuh dengan baik dalam diri anak-anak. Dengan kompetisi mendapat poin tertinggi yang menjadi juaranya, anak mendapatkan *reward* dari Pengajar sehingga membuat anak-anak senang dan semangat dalam permainan. Anak yang tertarik dengan permainan dimulai dari anak-anak sekitar RKWK yang sekarang sudah SMA dan ada regenerasi yang mengikuti permainan untuk anak SD atau MI saat ini bahkan anak yang masih di Kelompok Bermain atau PAUD.

Permainan kompetisi itu tidak hanya untuk individual tetapi juga kelompok. Seperti hasil observasi permainan kreasi lampion, katak berbisik, dan halang rintang bola yang bersifat kelompok memiliki tujuan melatih kekompakan dan kerjasama untuk memenangkan permainan. Sedangkan permainan yang individu yaitu kreatif menyusun kata, bermain sajak, permainan komando angka. Permainan

individu maupun kelompok dilaksanakan agar anak tidak merasakan bosan dan memiliki jiwa sportif jika mereka kalah dan tidak menjadi pemenang dalam permainan.

Permainan tersebut dilaksanakan untuk memudahkan anak dalam menulis. Anak-anak senang bermain sambil belajar untuk menuliskan ide-ide kreatif mereka. Dalam permainan terdapat tahapan meliputi perencanaan, interaksi, penilaian dan apresiasi. Dari permainan tersebut, kegiatan menulis menjadi menyenangkan.

Pada tahap perencanaan Pengajar telah mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam permainan, apa yang dibutuhkan sampai pada tahap akhir yakni apa yang akan dihasilkan dari permainan dan tindak lanjut dari hasil permainan tersebut. Setelah melakukan tahap perencanaan, yakni Pengajar melakukan kegiatan yang sudah direncanakan oleh Pengajar. Setelah melaksanakan kegiatan bermain kemudian Pengajar akan melakukan penilaian kepada anak, adapun beberapa hal yang dinilai yakni sikap anak selama mengikuti kegiatan, meliputi semangat anak selama kegiatan, berangkat tepat waktu. Kemudian ada penilaian hasil karya anak, dan yang terakhir penilaian pengetahuan anak. Kemudian pada tahap terakhir yakni memberikan apresiasi atas hasil karya anak yang berupa poin nilai atau bintang prestasi dan publikasi karya di media. Karya yang dihasilkan tidak hanya berupa menulis saja, tetapi penelitian ini fokus hasil karya menulis.

Adapun beberapa permainan yang dilakukan di RKWK dalam upaya mengembangkan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan yakni.

1. Surat persahabatan, surat persahabatan merupakan salah satu permainan yang dilakukan di RKWK dalam usaha untuk mengembangkan kecerdasan bahasa anak melalui keterampilan menulis. Selain itu, tujuan lain dari permainan ini yakni melatih anak kecerdasan sosial emosional untuk mengungkapkan perasaan melalui sebuah tulisan, kemudian melatih anak untuk mengembangkan kemampuan emosional anak, adapun salah satu ungkapan

yang ditunjukkan yakni perasaan bahagia yang ditujukan pada temannya, adapun hasil akhir yang diharapkan dari permainan ini yaitu sebuah karya berbentuk surat yang ditujukan untuk teman atau sahabatnya yang telah datang menjenguknya.

2. Permainan kreatif menyusun kata, permainan kreatif menyusun kata merupakan salah satu permainan yang dilakukan di RKWK dalam usaha untuk mengembangkan kecerdasan bahasa yakni melatih anak untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi anak. Adapun hasil akhir yang diharapkan dari permainan ini yaitu sebuah karya berupa puisi dan bentuk penilaiannya yaitu dengan pemberian poin atau bintang pestasi bagi anak-anak yang membuatnya dan apresiasi yang diberikan yaitu dengan mempublikasikan karya anak dimedia massa atau cetak dan memajangnya di Majalah Dinding (Mading).
3. Bermain sajak, bermain sajak merupakan salah satu permainan yang dilakukan di RKWK dalam usaha untuk mengembangkan keterampilan menulis anak, selain itu tujuan lain dari permainan ini yakni melatih anak untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun anak. Adapun hasil akhir yang diharapkan dari permainan ini yaitu sebuah karya berbentuk pantun, dan bentuk penilaiannya yaitu dengan pemberian poin atau bintang pestasi bagi anak-anak yang membuatnya dan apresiasi yang diberikan yaitu dengan mempublikasikan karya anak dimedia massa atau cetak dan memajangnya di Majalah Dinding (Mading).
4. Permainan komando angka yaitu permainan yang dilakukan dengan komando angka kemudian membuka buku dongeng sesuai komando. Tujuan permainan ini agar anak-anak konsentrasi dan dapat menghasilkan karya berupa dongeng.
5. Permainan kreasi lampion dan katak berbisik yaitu permainan yang dimulai dari tim atau kelompok membuat kreasi lampion dari balon dan daun. Anak-anak yang dapat menyelesaikan kreasi lampion pertama, maka menjadi pemenang. Permainan dilanjutkan katak berbisik yang melatih konsentrasi anak dan

kekompakan anak dalam mengucapkan kalimat yang sudah ditulis. Permainan ini juga bertujuan untuk hasil akhirnya yaitu pembuatan karya cerita pendek.

6. Halang Rintang bola yaitu permainan yang diadakan dengan tujuan melatih konsentrasi anak-anak dan melatih kekompakan anak (kecerdasan sosial). Anak-anak bermain halang rintang dengan semangat kemudian menyiram tanaman sesuai dengan tulisan dalam kertas sambil memahami dan merenungkan untuk dijadikan sebuah cerita. Hasil akhir dari permainan ini yaitu membuat cerita pengalaman.

Menurut Henry Guntur Tarigan, keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang produktif dan efektif. Sebagai keterampilan, menulis tidak datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Sebagaimana Pendapat Henry Guntur Tarigan, di RKWK keterampilan menulis dilaksanakan dalam jangka waktu yang tidak singkat namun, melalui proses panjang dan harus sering latihan. Kemampuan dalam menulis, dipupuk dan dilatih dengan jangka waktu yang tidak sebentar karena memerlukan proses yang panjang. Cara untuk memupuk dan melatih kemampuan bahasa anak agar baik salah satunya yaitu melalui permainan-permainan untuk mengembangkan kecerdasan anak. Meskipun dalam prakteknya, di RKWK dalam proses pembelajaran berbasis permainan yang dilaksanakan tidak semua menghasilkan karya tulisan, tetapi juga karya yang lain seperti pembuatan film pendek atau drama untuk pentas, gambar, dan music. Untuk anak-anak yang ikut dalam pembelajaran awal didirikannya RKWK, mereka sudah banyak menghasilkan karya yang mengantarkan mereka masuk sekolah jalur portofolio.

Menurut Dalman, menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis memiliki tujuan seperti yang diungkapkan Dalman yaitu

tujuan penugasan, estetis, penerangan pernyataan diri, kreatif, dan konsumtif. Sedangkan manfaat menulis menurut Dalman meliputi peningkatan kecerdasan, peningkatan daya inisiatif dan keberanian dan dorongan kemauan untuk mengumpulkan informasi.

Pada prakteknya, menulis kreatif yang dilaksanakan di RKWK suatu kegiatan untuk menafsirkan kehidupan. Melalui karyanya, penulis ingin mengkomunikasikan sesuatu kepada pembaca. Karya kreatif merupakan interpretasi evaluatif yang dilakukan penulis terhadap kehidupannya, kemudian direfleksikan melalui bahasa pilihan masing-masing.

Seperti halnya pendapat Dalman tersebut, berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di RKWK, menulis yang dilakukan oleh anak-anak di RKWK menjadi aktivitas untuk mengungkapkan ide pikiran, gagasan dan pengalaman sehari-hari baik pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain yang difantasi sesuai imajinasi. Tulisan-tulisan dari pengetahuan dan pengalaman yang menyenangkan akan menciptakan tulisan yang kreatif. Menulis kreatif bagi anak adalah menulis dalam konteks bermain, dengan menulis anak mendapatkan hiburan. Menulis bagi anak adalah mengungkapkan pengalaman-pengalaman menyenangkan yang pernah dialami melalui cerita puisi dan novel. Menulis apa yang telah dibaca, menulis apa yang dipikirkan dan menulis apa yang telah dialami menjadi bahan tulisan yang menarik untuk anak-anak. Anak-anak di RKWK yang awalnya tidak bisa menulis atau bisa menulis tapi malas menulis karena merasa susah mengungkapkan ide ke dalam tulisan, dibimbing oleh Pengajar yang diawali dengan membaca, permainan dan menulis seperti yang dicontohkan Pengajar atau mereka mengeksplorasi ide mereka menjadi bahan tulisan yang kreatif. Mereka mengumpulkan informasi menjadi tulisan. Mereka mampu membuat tulisan, berarti mereka telah berani mengungkapkan apa yang mereka pikirkan menjadi sebuah tulisan yang kreatif.

Kreatif menurut Silberman dalam Gusti Yarmi menjelaskan kreatif artinya memiliki daya cipta dan kemampuan berkreasi. Agar tercipta generasi yang kreatif

dalam arti mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain, guru perlu menciptakan kegiatan-kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

Pengalaman-pengalaman anak yang berkesan inilah yang menjadi bahasa dalam menulis kreatif anak sehingga mengeksplorasi pengalaman-pengalaman anak menjadi kunci utama dalam membelajarkan menulis kreatif. Namun yang perlu dipahami mengapa disebut menulis kreatif karena menulis bagi anak-anak tidak semata-mata menceritakan pengalaman yang pernah dialaminya dengan apa adanya. Menulis kreatif bagi anak-anak di RKWK adalah menulis pengalaman yang dialami dengan dikreasikan fantasi dan imajinasi anak-anak. Inilah kreativitasnya, melalui imajinasi dan fantasi, anak-anak mengolah pengalamannya mencari karya kreatif berupa tulisan yang indah. Anak-anak di RKWK menulis ide mereka sendiri menjadikan tulisan yang kreatif berdasarkan apa yang telah dibaca, apa yang telah dipikirkan dan apa yang pernah dialami dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa yang digunakan, juga dengan bahasa anak-anak yang masih apa adanya agar menjadi karya orisinil anak-anak disesuaikan dengan fantasi dan imajinasi anak-anak.

Permainan yang dilaksanakan untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif melalui permainan kreatif menyusun kata dalam garis dilaksanakan dengan tujuan untuk perkembangan intelektual anak. Anak dalam permainan tersebut dituntut untuk konsentrasi dan berfikir cepat terhadap instruksi pertanyaan yang diberikan oleh pegajar. Permainan lampion dilaksanakan dengan tujuan untuk perkembangan sosial anak, dimana anak bekerja sama satu dengan lainnya untuk membuat lampion. Permainan halang rintang yang dilaksanakan dengan tujuan untuk perkembangan fisik dan emosional anak. Permainan tersebut dilaksanakan agar konsentrasi dan percaya terhadap instruksi temannya untuk bergerak menghindari bola yang tidak boleh terinjak. Dengan demikian, permainan yang dilaksanakan di RKWK digunakan oleh Pengajar untuk menyampaikan

pengetahuan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan melalui perkembangan fisik, intelektual, sosial moral serta emosional anak.

Dalman juga mengungkapkan hal yang sama mengenai tahapan-tahapan dalam keterampilan menulis meliputi prapenulisan (persiapan), tahap penulisan, dan tahap pascapenulisan.

1. Tahap Prapenulisan (Persiapan)

Meliputi menentukan topik, menentukan maksud dan tujuan penulisan, menentukan sasaran karangan (pembaca), mengumpulkan informasi pendukung serta mengorganisasikan ide dan informasi.

2. Tahap Penulisan

Yaitu dimulai dari awal karangan untuk memperkenalkan sekaligus menggiring pembaca terhadap topik tulisan kita. Isi karangan menyajikan bahasan topik atau ide utama karangan. Akhir karangan berfungsi untuk mengembalikan pembaca pada ide-ide inti dan penekanan ide-ide penting.

3. Tahap Pascapenulisan

Yaitu meliputi kegiatan penyuntingan dan perbaikan (revisi).

Dari tahap penulisan yang ungkapkan oleh Dalman tersebut, pada praktiknya di RKWK tahapan penulisan dilaksanakan setelah permainan yaitu dalam proses interaksi permainan meliputi tahap *pertama* persiapan, *kedua* pencarian ide, *ketiga* pengendapan, *keempat* penulisan, *kelima* editing dan *keenam* publikasi. Tahap persiapan, pencarian ide ini termasuk dalam prapenulisan. Tahap perenungan dan penulisan merupakan tahap inti untuk menulis mengungkapkan apa yang sudah ada dalam pikiran ke dalam tulisan, dan tahapan ini termasuk tahap penulisan. Tahap editing atau revisi dan tahap publikasi termasuk tahap pascapenulisan.

Tahap *pertama* persiapan yang dilakukan Pengajar di RKWK yaitu mempersiapkan tema yang akan dijadikan tulisan. *Kedua* pencarian ide yang dilakukan dimulai dari contoh yang diberikan oleh Pengajar kemudian anak-anak

menganalogikan dengan bahasa mereka. Anak-anak mengeksplorasi pikirannya dengan pengalaman-pengalam sehari-hari yang dapat dijadikan ide tulisan. Selain dari pengalaman sehari-hari, ide menulis juga diperoleh dari kegiatan pembiasaan literasi atau membaca selama kurang lebih lima belas menit. Semakin banyak anak-anak di RKWK membaca, maka akan semakin kaya kosakata dan referensi yang akan menjadi bahan tulisan.

Ketiga pengendapan dan *keempat* penulisan, pada tahap ini, anak-anak di RKWK fokus menuliskan apa yang telah mereka imajinasikan menjadi sebuah tulisan. Prakteknya, ada anak-anak yang mengalami buntu di tengah proses menulis. Disinilah Pengajar mendampingi untuk menanyakan apa yang mereka pikirkan untuk diceritakan. Dari cerita tersebut, Pengajar memotivasi anak-anak dengan pujian untuk melanjutkan ceritanya. Pengajar juga memberikan masukan atau alternatif jalan cerita lainnya. Hasil akhir tulisan tetap anak-anak yang menentukan sesuai imajinasi mereka. Anak-anak yang belum bias menulis, hanya diajak cerita dan Pengajarlah yang menuntun untuk menulis atau menuliskan bagi yang belum bisa menulis sama sekali. Ini merupakan kegiatan inti dari menulis.

Kelima editing dan *keenam* publikasi. Pada tahap inilah yang dinamakan tahap pasca penulisan. Setelah anak-anak selesai menulis, anak-anak diberi waktu untuk membaca di depan teman-temannya. Ada proses menulis, dan ada proses mendengarkan yang dilakukan oleh anak-anak pada tahap ini. Satu sama lain saling mendengarkan untuk mengoreksi hasil karya teman-temannya. Setelah didengarkan, jika masih ada kesalahan penulisan, anak-anak didampingi oleh Pengajar untuk mengedit atau merivisi. Setelah tulisan selesai diedit, siap untuk dipublikasikan. Tahap publikasi ini yang memotivasi anak-anak semangat menulis. Ada harapan karya mereka dimuat di media massa yang berkesempatan mendapatkan honor. Selain media massa, karya anak-anak terbaik juga berkesempatan mendapatkan *reward*. Berikut tahap penulisan karya surat, puisi, pantun, dongeng, cerita pendek, cerita pengalaman sebagai berikut:

1. Keterampilan Menulis Kreatif Surat

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, keterampilan menulis di RKWK untuk menghasilkan karya berupa surat meliputi:

Tahap prapenulisan untuk menulis surat yaitu tahap persiapan dan pencarian ide. Setelah anak-anak berkumpul membuat lingkaran dan berdoa, anak-anak diberi bacaan tentang sejarah surat. Anak-anak diberi pemahaman tentang surat. Anak-anak kemudian ditanya tentang fungsi surat untuk mengetahui pemahaman anak-anak sebelum menulis surat. Anak-anak diberi permainan kata yang berhubungan dengan surat. Tahap ini merupakan tahap pemanasan agar anak mengenal surat. Dari permainan tersebut, anak merasa senang dan kemudian anak diajak menulis surat untuk orang yang terdekat yaitu untuk mengungkapkan perasaan mereka. Ide tulisan diperoleh anak-anak dengan mengingat orang-orang disekitar yang mereka kenal dan perlu diberi ucapan atas perasaan mereka. Ini menjadi ide awal menulis

Tahap penulisan yaitu perenungan anak meyakinkan apa yang mereka pikirkan untuk dijadikan tulisan. Diawali dari menulis alamat, salam, menanyakan kabar, menulis isi surat yaitu ungkapan perasaan, diakhiri dengan salam. Tulisan ini mereka tulis dengan bahasa anak-anak atau bahasa mereka.

Tahap pascapenulisan yaitu editing dan publikasi. Setelah anak-anak menulis, anak-anak memberikan suratnya kepada Pegajar untuk dibaca kembali. Tujuan dibaca kembali adalah untuk mengedit kesalahan penulisan. Setelah tahap editing selesai, tulisan tersebut dimasukkan ke dalam amplop untuk diberikan kepada teman atau orang yang dipilih mendapatkan surat tersebut. Publikasi surat dilakukan untuk di pajang dimading atau dikirimkan untuk perlombaan.

2. Keterampilan Menulis Kreatif Puisi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, keterampilan menulis di RKWK untuk menghasilkan karya berupa puisi meliputi:

Tahap prapenulisan yaitu tahap persiapan dan pencarian ide. Persiapan dan pencarian ide diawali dari permainan kreatif menyusun kata. Anak mengambil kertas untuk dijadikan empat kata yang mana kata tersebut menjadi awal tiap

paragraf dalam puisi. Anak-anak melihat benda di sekitar. Ide sederhana dari alam sekitar menjadi ide puisi anak-anak di RKWK.

Tahap penulisan yaitu tahap perenungan dan penulisan. Dari empat kata anak mengembangkan menjadi kalimat. Tiap kata menjadi awal kata dalam paragraf. Anak memahami puisi itu kata yang diungkapkan dari pikiran anak-anak dengan imajinasi mereka. Anak yang belum bisa menulis, dibimbing Pengajar untuk menulis.

Tahap pascapenulisan yaitu tahap editing dan publikasi. Tahap ini, anak-anak membacakan karya masing-masing di depan Pengajar dan teman-teman lainnya. Pengajar membantu editing kesalahan penulisan. Anak-anak mengetik sendiri atau dibantu Pengajar yang kemudian dipublikasikan. Publikasi karya yaitu dipajang di mading, dikirim ke media massa dan dikirim ke penerbit.

3. Keterampilan Menulis Kreatif Pantun

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, keterampilan menulis di RKWK untuk menghasilkan karya berupa pantun meliputi:

Tahap prapenulisan yaitu persiapan dan mencari ide pantun. Persiapan dilakukan yaitu membaca dan bermain, kemudian ide diperoleh dari empat kata yang ditulis dengan kata yang berakhiran sama.

Tahap penulisan yaitu tahap pengendapan dan penulisan. Pengendapan disini, yaitu anak-anak menirukan apa yang sudah dicontohkan oleh Pengajar untuk ditulis berdasarkan ide awal yang mereka peroleh.

Tahap pascapenulisan yaitu proses editing dan publikasi. Editing dilakukan dengan cara anak membaca kembali tulisan pantun yang telah dibuat. Pengajar mendampingi anak-anak yang masih ada kesalahan penulisan. Setelah jadi karya pantun, maka selanjutnya karya dipublikasikan di mading, dikirim ke media massa. Dari tahap publikasi inilah anak-anak semangat menulis untuk mendapatkan poin tertinggi sekaligus *reward*.

4. Keterampilan Menulis Kreatif Dongeng

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, keterampilan menulis di RKWK untuk menghasilkan karya berupa dongeng meliputi:

Tahap prapenulisan yaitu tahap persiapan dan pencarian ide. Persiapan dan pencarian ide diawali dari membaca dongeng. Anak-anak bercerita dari dongeng yang dibaca. Kemudian menulis ide dongeng dari kertas yang diperoleh. Salah satu tewan dipilih menjadi tokoh disesuaikan imajinasi anak-anak.

Tahap penulisan yaitu tahap perenungan dan penulisan. Setelah menemukan ide tokoh yang akan menjadi cerita dalam dongeng, kemudian anak-anak merenungkan alur dari dongeng yang akan dibuat yang kemudian mereka tuliskan menjadi dongeng anak.

Tahap pascapenulisan yaitu tahap editing dan publikasi. Anak-anak memberikan hasil dongeng kepada Pengajar untuk editing kesalahan penulisan. Selanjutnya karya dongeng dipublikasikan ke mading, dikirim ke media massa dan ke penerbit. Tahap publikasi inilah tahap yang ditunggu oleh anak-anak karena apabila hasil dongeng terpublikasi anak akan semakin percaya diri dan mendapatkan poin tertinggi serta *reward*.

5. Keterampilan Menulis Kreatif Cerita Pendek

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, keterampilan menulis di RKWK untuk menghasilkan karya berupa cerita pendek meliputi:

Tahap prapenulisan yaitu tahap persiapan dan pencarian ide. Tahap persiapan dan pencarian ide cerita pendek anak-anak di RKWK dimulai dari kata yang masing-masing anak peroleh.

Tahap penulisan yaitu tahap perenungan dan penulisan. Tahap perenungan dan penulisan ini, tindak lanjut dari tahap pencarian ide dari hasil permainan yang dilakukan oleh anak-anak yaitu katak berbisik. Satu kata tersebut dikembangkan menjadi cerita pendek sesuai imajinasi anak-anak. Imajinasi tersebut berdasarkan pengalaman yang pernah mereka alami atau berdasarkan pengalaman yang pernah anak-anak dengar. Pengajar tidak terlalu sulit untuk

mendampingi menulis cerita pendek. Pengajar mendampingi anak-anak yang belum bisa menulis dengan mendengarkan cerita mereka.

Tahap pascapenulisan yaitu tahap editing dan publikasi. Tahap editing dari cerita pendek yaitu pembacaan kembali hasil karya dan Pengajar membantu editing kesalahan penulisan kemudian diketik. Setelah karya cerita pendek jadi, selanjutnya dipajang di mading, dikirim ke media massa dan dikirim ke penerbit. Tahap publikasi cerita pendek ini yang paling disukai anak-anak karena anak-anak menunggu hasil siapa yang akan masuk koran.

6. Keterampilan Menulis Kreatif Cerita Pengalaman

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, keterampilan menulis di RKWK untuk menghasilkan karya berupa cerita pengalaman meliputi:

Tahap prapenulisan yaitu tahap persiapan dan pencarian ide. Tahap ini diawali dengan pengalaman yang pernah mereka alami untuk dijadikan cerita pengalaman. Apa yang mereka rasakan, apa yang mereka alami inilah bahan tulisannya. Anak tidak terlalu sulit mencari ide cerita pengalaman karena ini mengalir seperti kehidupan yang dialami oleh masing-masing anak.

Tahap penulisan yaitu tahap perenungan dan penulisan. Tahap ini anak-anak menuliskan apa yang sudah mereka pikirkan dengan cerita apa yang mereka alami. Anak tidak terlalu sulit, dan jika ada yang kesulitan, Pengajar mendampingi untuk bercerita dan dijadikan tulisan.

Tahap pascapenulisan yaitu tahap editing dan publikasi. Editing untuk karya cerita pengalaman dilakukan untuk mengoreksi kesalahan penulisan. Anak-anak mengetik sendiri kemudian dibantu oleh Pengajar untuk mengirimkan karya ke media massa. Tahap paling ditunggu karena akan mendapatkan point tertinggi serta *reward*.

Dari tahap tersebut, anak-anak yang bisa menulis, yaitu anak-anak yang sudah duduk di bangku MI atau SD seperti Malva, Meli, Fita, Luna, Salwa, Makhfiy, Tegar, Nera, Devin, Hanif, Latif, Rido. Mereka menulis sendiri dari ide yang mereka peroleh. Adapun anak masih usia PAUD, TK, RA seperti Zaka, Bilqis,

Anya, Indah, Iza, Aqila, Lutfi, Zaki Akmal, dan Lita dibantu oleh Pengajar dalam proses menulisnya. Mereka hanya ditanya, dan mereka bercerita kemudian Pengajar menuliskan dari cerita mereka. Dari hasil di lapangan, anak-anak yang belum lancar menulis tidak semua hasil karya bisa dibuat. Tetapi lebih menulis cerita pengalaman mereka.

Dari tahap penulisan tersebut, dalam prakteknya di RKWK menulis tidak hanya melalui tahap prapenulisan, penulisan dan pascapenulisan saja, tetapi juga ada tahap publikasi untuk menindak lanjuti tulisan yang telah dibuat. Publikasi dilakukan dengan pengiriman karya menulis kreatif ke media massa maupun ke penerbit. Tulisan tersebutlah yang mengantarkan anak-anak RKWK mendapatkan berbagai prestasi.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di RKWK mengenai keterampilan menulis kreatif berbasis permianan dari bulan Oktober sampai Desember 2018 dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menyimpulkan hasil penelitian mengenai keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak di RKWK sebagai berikut:

Pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu tahap prapenulisan, tahap penulisan, tahap pascapenulisan sebagai berikut:

1. Tahap prapenulisan meliputi tahap persiapan dan pencarian ide. Tahap persiapan dan pencarian ide dilakukan dari bacaan, dari apa yang dipikirkan dan dari apa yang pernah dialami oleh anak-anak. Dari ide inilah awal mula anak-anak menulis. Jika ada anak yang merasa kesulitan dalam menulis, maka pengajar mendampingi untuk menstimulasi ide atau alternatif ide lain. Anak-anak melanjutkan menulisnya setelah mendapat alternatif lain dari pengajar berdasarkan apa yang mereka pikirkan untuk dijadikan tulisan.
2. Tahap penulisan meliputi tahap pengendapan terlebih dahulu yaitu setelah ide diperoleh, anak-anak menentukan apa yang akan ditulis dari ide yang telah diperoleh. Setelah itu, anak-anak menulis apa yang telah mencari ide dalam tulisan. Anak yang belum bisa menulis, dibimbing untuk bercerita kemudian Pengajar menulis, sedangkan anak yang sudah mampu menulis, didampingi ketika anak merasa buntu melanjutkan ide yang ditulis.
3. Tahap pascapenulisan yaitu tahap anak-anak membacakan, dan memberikan hasil tulisan kepada pengajar untuk diedit tulisan yang telah dibuat dari tata tulis maupun bahasanya. Setelah diedit, anak-anak kemudian mengetik sendiri atau diketikkan oleh pengajar yang kemudian hasil tulisannya dipublikasikan ke media, media massa, maupun ke penerbit.

Menulis menjadi hal yang menarik bagi anak-anak di RKWK dari berbagai permainan yang dilakukan di Rumah Kreatif Wadas Kelir dalam usaha mengembangkan keterampilan menulis berbasis permainan bagi anak sudah bagus, selain permainan yang menyenangkan bagi anak, dari permainan tersebut anak-anak juga dapat menghasilkan sebuah karya tulis. Karya tulis yang dibuat oleh anak-anak dari permainan meliputi: Surat dibuat melalui permainan “surat persahabatan”, Puisi dibuat melalui kegiatan bermain “kreatif menyusun kata”, pantun dibuat melalui kegiatan bermain “bermain sajak”, dongeng dibuat melalui kegiatan bermain “komando angka”, cerita pendek dibuat melalui kegiatan bermain “permainan lampion dan katak berbisik”, cerita pengalaman dilakukan melalui kegiatan permainan “halang rintang bola”.

Dari Permainan ini, hal yang tidak disadari oleh anak adalah anak secara langsung belajar untuk menghasilkan sebuah karya tulis yang nantinya akan dipublikasikan oleh pengajar, baik dipublikasikan di media masa ataupun media cetak. Keterampilan menulis berbasis permainan ini telah berhasil mencetak generasi atau penulis-penulis cilik, hal tersebut dibuktikan dengan telah banyaknya karya anak yang di publikasikan diberbagai media. Sehingga tujuan dari permainan itu sendiri dapat terpenuhi, salah satunya yakni dengan diterbitkannya karya anak.

B. SARAN

Berikut saran atau masukan yang dapat penulis sampaikan terkait dengan penelitian mengenai pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di Rumah Kreatif Wadas Kelir Karangklesem Purwokerto Selatan.

1. Pimpinan dan Pengajar RKWK
 - a. Hendaknya memiliki kebijakan tertulis agar anak mudah terkontrol perkembangannya.
 - b. Memaksimalkan sarana prasarana untuk hasil yang lebih maksimal.
 - c. Kurang meratanya pengembangan keterampilan menulis yang hanya ada di satu titik saja yaitu di RW V Karangklesem belum menyeluruh.

- d. Dokumentasi dengan baik proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan di RKWK.
- e. Pengajar menyiapkan pengganti jika ada kendala agar anak-anak tidak menunggu.

2. Peneliti

Peneliti seharusnya lebih memperdalam perincian tentang pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan. Selanjutnya peneliti dapat melakukan penelitian lebih lanjut yaitu berbasis buku agar lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Restining. *Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi untuk Siswa Kelas VII SMP*. Malang: Program Pascasarjana Universita Negeri Malang. 2017.
- Akhadiyah. Sabarti, et.al. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga. 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2013.
- Asmani, Jamal Ma'ruf. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press. 2012.
- Aziz. Rahmat. Pengaruh Kegiatan Synectic Terhadap Kemampuan Menulis Kreatif. *Jurnal Keberbakatan dan Kreativitas*, Vol.3, N0.2, 2009. (diakses 20 April 2018)
- A., Karsana *Keterampilan menulis*. Jakarta: Karunika. 2002.
- Budiono, Herman. *Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Proses Menulis dan Teori Pemerolehan Bahasa*. *Jurnal Pena* Vol. 2 No. 3 2012. Diakses dalam [https://online.journal.unja.ac.id/index.php/pena /article/view/1438](https://online.journal.unja.ac.id/index.php/pena/article/view/1438). (diakses 18 Agustus 2018).
- Chan at.al. *Isu-isu Kritis Kebijakan Pendidikan Era Otonomi Daerah*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 2010.
- Creswell. John W. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka pelajar. 2016.
- Dalman. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2014
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2009.
- Doyin, Mukh. Wagiran. *Bahasa Indonesia dalam Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Nusa Budaya. 2005.

- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Analisis Data*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2010
- Freeman. Joan dan Utami Munandar. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2000.
- Gray, Dave.et.al. *Game Storming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2015.
- Hamid, Hamdani. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung : Pustaka Setia. 2013.
- Hasil Wawancara dengan Nur Hafid selaku warga Wadas Kelir dan Relawan RKWK pada hari Jum'at, 27 April 2018.
- Hasil Wawancara dengan Nanda Rahmah Hidayah selaku warga Wadas Kelir dan anak yang belajar di RKWK pada hari Jum'at, 27 April 2018.
- Hasil Wawancara dengan Aisyah Nur Oktaviani selaku warga Wadas Kelir dan anak yang belajar di RKWK pada hari Jum'at, 27 April 2018.
- Hasil Wawancara dengan Wiwi susanti selaku warga Wadas Kelir dan anak yang belajar di RKWK pada hari Jum'at, 27 April 2018.
- Wawancara dengan Heru Kurniawan selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir di Saung Pusat Belajar Masyarakat pada hari Sabtu, Tanggal 6 Oktober 2018.
- Wawancara dengan Titi Anisatul Laely selaku Pengajar di Kantor Pusat Pendidikan Masyarakat pada hari Sabtu, Tanggal 6 Oktober 2018.
- Wawancara dengan Heru Kurniawan selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir di Saung Pusat Belajar Masyarakat pada hari Sabtu, Tanggal 6 Oktober 2018.
- Wawancara dengan Heru Kurniawan selaku Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir di Saung Pusat Belajar Masyarakat pada hari Sabtu, Tanggal 6 Oktober 2018.
- Hurlock, Elizabeth B. Terj. Metasari Tjandrasa dan Muslichah Hasil Zarkasih. Jakarta: Erlangga, tt.
- Ismail, Andang. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media. 2006.
- Joan, freeman dan Utami Munandar. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2000.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia. 2014.
- Kurniawan, Heru. *Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Komunikatif dan Apresiatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Kurniawan, Heru. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Kurniawan, Heru. *Kiat Praktis Menjadi Penulis Kreatif dan Produktif*. Yogyakarta: Checklist. 2018.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2005.
- Mariani, N.W at.al. *Pengaruh Implementasi Strategi Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Menulis Kreatif Ditinjau dari Kreativitas Siswa*. Singaraja: Jurnal Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa Jurusan Pendidikan Dasar Vol. 3, tahun 2013.
- Meleong, Lexy. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.
- Montessori, Maria. *The Absorbent Mind*. Yogyakarta: Pustaka pelajar. 2008.
- MS, Zulela *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar*. Jakarta: Mimbar Sekolah Dasar, Volume 1 Nomor 1 April 2014.
- MS, Zulela. *Keterampilan Menulis Narasi Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar. Penelitian bertujuan untuk mengetahui Keterampilan Menulis Narasi Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Jurnal Pendidikan Dasar Volume 8, Edisi 2, Desember 2017.
- Muflihah, *Pembelajaran Menulis Berbasis Kreativitas di Rumah Kreatif Wadas Kelir*, Tesis. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto. 2016.
- Ngalimun, et.al. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Presindo. 2013.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2005.
- Rohmah, Elfi Yulianti. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Teras. 2005.

- Rachmawati, Yeni dan Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group. 2011.
- Santrock. *Lifespan Development*, Terj. Judo Damanik. Jakarta: Penerbit Erlangga. 2002.
- Satria, Minat Menulis Jurnal Ilmiah Di Indonesia Rendah, Selasa, 22 April 2014, <https://ugm.ac.id/id/berita/8905-minat.menulis.jurnal.ilmiah.di.indonesia.renda>, (diakses 20 Juni 2018).
- Semi, Atar. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa. 2005.
- Sudjiono et.al., *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta. PT. Indeks. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sudjiono et.al. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks. 2010.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani. 2012.
- Sulistyo at.al., *Metode Penelitian*. Jakarta: Penaku. 2010.
- Sumiarti. “Pola Pendidikan Cerdas Kreatif dan Berkarakter Praksis di Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto Jawa Tengah” Desertasi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2016.
- Suparno dan Mohammad Yunus. *Ketrampilan Menulis Dasar*. Jakarta: Universitas Departemen Pendidikan Nasional. 2007.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2013.
- Tanzeh, Ahmad. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras. 2009.
- Tarigan, Henry Guntur. *Menulis Sebagai Keterampilan Menulis Bahasa*. Bandung: Angkasa. 2003.
- Uno. Hamzah B. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2009.

- Wedhaswary, Inggried Dwi. “Tradisi Menulis Rendah dari pada Minat Baca”, Kompas, Rabu, 23 November 2011,
<https://edukasi.kompas.com/read/2011/11/23/10491011/Tradisi.Menulis.Lebih.Rendah.daripada.Minat.Baca>. (diakses 20 Juni 2018).
- Widyawati, Lilis. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group. 2016.
- Yarmi, Gusti. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Whole Language Dengan Teknik Menulis Jurnal*. dalam Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan - Vol. 28 No.1 April 2014.

LEMBAR OBSERVASI

(Menulis Surat)

A. Identitas Permainan

Hari tanggal : Rabu, 10 Oktober 2018
Waktu : 16.00-17.30 WIB
Tempat : Saung Pusat Belajar Masyarakat
Pengajar : Muhamad Hamid Samiaji, Cesilia Prawening, dan Ika Nur Hanifah

B. Perencanaan Permainan

Satuan Acara Permainan (SAP)
Media : Potongan kertas dan Lembar kerja kreatif
Nama Permainan : Surat persahabatan

C. Tujuan Permainan

1. Melatih kepekaan terhadap sosial
2. Melatih kecerdasan emosional mengekspresikan perasaan
3. Melatih kecerdasan bahasa dalam mengenalkan dan membuat surat untuk sahabat

D. Kegiatan Permainan

1. Permainan Surat
 - a. Setelah anak-anak berkumpul di PBM, kemudian pengajar mengajak anak-anak membentuk lingkaran dan berdoa sebelum memulai kegiatan. Berdoa dipimpin oleh anak yang ditunjuk atau yang suka rela memimpin doa. Setelah berdoa, pengajar selanjutnya menanyakan kabar dan memberikan poin pada anak yang berangkat ke PBM sudah shalat ashar, sudah mandi, dan sudah membaca buku.
 - b. Pengajar memberikan anak-anak waktu untuk membaca buku yang mereka sukai selama sepuluh menit, kemudian anak-anak menceritakan isi dari buku yang telah dibaca secara berurutan. Tujuannya agar anak menceritakan kembali apa yang telah dibaca dan dipahami dari buku tersebut. Anak yang bercerita, mendapatkan poin dari pengajar.

- c. Setelah kegiatan pembukaan selesai, dilanjutkan pengajar memberitahukan anak-anak tentang pembelajaran hari ini. Hari ini, anak-anak belajar tentang menulis surat persahabatan. Sebelum mulai menulis surat, pengajar membagikan selembar kertas dan alat tulis untuk menulis.
- d. Hal pertama yang ditanyakan oleh Pengajar adalah menanyakan apa fungsi dari surat? Anak-anak pun menjawab sesuai pengetahuan mereka. Pengajar juga menjelaskan sejarah singkat tentang surat dan prangko, agar anak-anak memperoleh pengetahuan tentang surat sebelum menulis surat. Sebelum menulis surat, pengajar memberikan permainan surat persahabatan jawab cepat dari sejarah surat dengan menyebutkan kata terbalik. Permainan ini mengajak anak untuk konsentrasi membalik kata.

Contoh: T A R U S itu surat

Anak-anak mendengarkan dengan seksama contoh yang diberikan. Kemudian setiap anak-anak bersiap menjawab kata terbalik yang diucapkan pengajar. S O P R O T N A K, P O L P M A, T A M A L A, S O P K A P, M A L A S, S A T R E K, O K G N A R P

- e. Anak-anak tertawa dan menikmati permainan karena ada kata yang sulit diucapkan bila dibalik seperti O K G N A R P. Permainan selesai dimenangkan oleh Malva.

2. Praktik Menulis

- a. Anak menulis tanggal pembuatan surat kemudian anak-anak menuliskan nama teman atau sahabat yang akan diberi surat tersebut.
- b. Setelah itu anak diarahkan untuk menuliskan salam dan menanyakan kabar tentang teman atau sahabatnya yang akan dituju. Sekitar Anak-anak mulai terlihat serius dalam menulis dari apa yang mereka pikirkan tentang sahabatnya. Pengajar mengarahkan anak untuk menuliskan perasaan yang ingin disampaikan pada teman atau sahabatnya, perasaan yang dituliskan boleh perasaan bahagia, rindu, permintaan maaf, atau menceritakan hal lain. tidak semua anak-anak bisa menulis, dalam hal ini teman-teman yang belum bisa menulis didampingi pengajar. Sekitar dua puluh menit, anak-anak Setelah selesai menulis surat, anak kemudian melipat surat, dan diajarkan membuat amplop kreatif sesuai keinginan anak, untuk kemudian surat tersebut diberikan kepada teman atau sahabat yang dituju., kemudian anak-anak menuliskan nama teman atau sahabat yang akan diberi surat tersebut.

E. Produk Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan

1. Permainan Surat untuk sahabat
2. Yang mendapatkan penilaian dengan surat terbaik yaitu Malva.

LEMBAR OBSERVASI

(puisi)

A. Identitas Permainan

Hari tanggal : Jum'at, 12 Oktober 2018
Waktu : 16.00-17.30 WIB
Tempat : Saung Pusat Belajar Masyarakat
Pengajar : Endah Kusuma Ningrum, Putri Puji Ayu Lestari dan Rahma

B. Perencanaan Permainan

Satuan Acara Permainan (SAP)
Nama Permainan : Kreatif menyusun
Media : literasi puisi, Potongan kertas dan Lembar kerja kreatif

C. Tujuan Permainan

1. Melatih kepekaan terhadap sosial
2. Kepekaan terhadap lingkungan
3. Melatih kecerdasan bahasa dalam membuat puisi

D. Kegiatan Permainan

1. Permainan Kreatif Menyusun Kata
 - a. Setelah anak-anak berkumpul di PBM, kemudian membuat lingkaran dan berdoa sebelum memulai kegiatan. Setelah berdoa, pengajar menanyakan kabar anak-anak dan memberikan poin kepada anak yang berangkat ke PBM sudah membaca buku.
 - b. Pengajar membagikan kertas literasi puisi pada anak-anak, dan memberi waktu sepuluh menit untuk membaca puisi tersebut. Endah mengajarkan cara membaca puisi dan anak-anak mengikuti membaca puisi dengan ekspresi dan penjiwaan.
 - c. Setelah membaca, selanjutnya anak-anak menulis satu kata benda disekelilingnya untuk dijadikan bahan membuat puisi. *Pertama* yakni persiapan menentukan tema yaitu lingkungan sekitar. Anak-anak menyiapkan bolpoin dan potongan kertas untuk mencatat. Setelah menulis di kertas, anak-anak melipatnya dan memasukan ke dalam

kotak. Kertas dikocok dan masing-masing anak mengambil kocokan tersebut. Anak-anak bernyanyi sambil menutup mata mengambil satu kertas. Setelah menerima kertas, anak-anak diinstruksikan membukanya dengan cepat dan menyebutkan empat kata acak berkaitan dengan tulisan di kertas. Secara bergantian, anak membaca kata acak dan lainnya siap menjawab. Dari kata melati contoh empat kata: MEKAR, MELATI, BERSERI, BUNGA

d. Permainan selesai dan pemenangnya adalah Meli.

2. Praktik menulis Puisi

Setelah selesai permainan, Pengajar melanjutkan dengan tahap *kedua* tahap pencarian ide untuk puisi seperti yang dicontohkan. *Ketiga* tahap pengendapan atau perenungan, yaitu tahap merenungkan apa yang telah dipikirkan untuk menjadi sebuah puisi. Masing-masing anak menulis dari kertas yang diperoleh dan menulis empat kata untuk dijadikan puisi.

Meli mendapatkan kata “Mawar” kemudian menuliskan empat kata dari satu benda yang telah diperoleh yaitu tentang Mawar selanjutnya Meli **Indah, Harum, Berseri-seri Siram**. Tahap *keempat* yakni penulisan, anak-anak menulis yang telah dipikirkan menjadi sebuah puisi. Empat kata tersebut, menjadi kata di awal puisi yang dibuat. Selama dua puluh menit, anak-anak sibuk dengan kertas dan bolpoinnya untuk menulis puisi. Semua anak fokus menulis. Tahap *ke lima* tahap editing dan revisi. Tahap ini anak-anak meminta bantuan kepada pengajar untuk mengeditnya. Anak-anak diberi masukan dari karya puisi yang telah dibuat dan anak-anak dengan senang hati mengedit karyanya. Merekapun tidak sungkan untuk bertanya jika masih bingung. Tahap *keenam* adalah publikasi. Setelah naskah dibaca, kemudian diedit dan diketik, naskah yang puisi yang sudah melewati tahap edit siap dikirim ke media masa anak-anak.

E. Produk Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan

1. Menulis puisi
2. Yang mendapatkan hasil karya terbaik dari menulis puisi adalah Meli.

LEMBAR OBSERVASI

(pantun)

A. Identitas Permainan

Hari tanggal : Rabu, 17 Oktober 2018
Waktu : 16.00-17.30 WIB
Tempat : Saung Pusat Belajar Masyarakat
Pengajar : Endah Kusuma Ningrum dan Ilham Nur Ramli

B. Perencanaan Permainan

Satuan Acara Permainan (SAP)
Nama Permainan : Bermain Sajak
Media : lembar kerja kreatif, dan kertas potongan.

C. Tujuan Permainan

1. Melatih konsentrasi
2. Melatih kepekaan terhadap sosial
3. Meningkatkan kreativitas
4. Mengembangkan kecerdasan bahasa dalam menulis dongeng.

D. Kegiatan Permainan

1. Bermain Sajak
 - a. Setelah anak-anak kumpul di PBM, kemudian membentuk lingkaran untuk berdoa, dilanjutkan menanyakan kabar dan memberikan poin bagi yang sudah membaca buku.
 - b. Pengajar memberikan waktu anak-anak untuk menceritakan buku yang telah dibaca.
 - c. Selanjutnya anak-anak bermain permainan “bermain sajak”, yaitu anak-anak mengumpulkan kata untuk bahan membuat pantun. Adapun tahapan yang dilakukan oleh pengajar dalam proses pembuatan pantun diantaranya: *Pertama* tahap persiapan. Pengajar mengajak ke halaman PBM dan duduk di meja sebelah gerobak baca. Anak-anak menyiapkan bolpoin dan kertas untuk mencatat kata yang dibacakan oleh pengajar yang terdiri dari lima huruf dalam garis di sekitar gerobak baca.

_____.

Tahap kedua pencarian ide, tahap pencarian ide untuk membuat pantun yaitu berawal dari permainan. Dalam permainan kata, Pengajar mengajak anak-anak melihat lima garis tersebut diawali dengan huruf K, di pakai di setiap rumah, kantor maupun gedung-gedung. Kafka menjawab dengan jawaban yang benar yaitu KUNCI. Permainan dilanjutkan dari masing-masing anak yang membuat kata yang sama untuk dijawab oleh teman-temannya. Permainan selesai. Pemenang dengan point tertinggi yaitu Tegar.

2. Praktik Menulis

Setelah tahap persiapan dan pencarian ide dilakukan, *Tahap ketiga* tahap penulisan, tahap penulisan ini anak-anak dibimbing untuk menulis kata yang telah dikumpulkan untuk dijadikan bahan pantun. *Tahap keempat*, tahap pengendapan atau perenungan, tahap perenungan ini anak-anak kemudian dituntun untuk mencari kata yang huruf belakangnya sama: **Bubu , Kaki, Laku, Hati**

Tahap kelima, tahap penulisan, yakni anak-anak menulis apa yang telah disebutkan menjadi pantun yang diinginkan. Anak-anak diberi waktu untuk menulis selama kurang lebih dua puluh menit. Anak yang kesulitan membuat pantun, dibimbing pengajar untuk membantunya. Anak-anak terlihat senang membuat pantun meskipun biasanya dianggap sulit karena jarang membuat. Pantun dibuat hanya empat baris, tujuannya anak paham tentang penulisan pantun.

Tahap keenam editing atau revisi. Anak yang masih belum paham dibantu oleh pengajar untuk editing pantun yang telah dibuat. *Tahap ketujuh* tahap publikasi, yakni pantun yang sudah dibuat kemudian dipublikasikan ke media masa yang menerima pantun untuk anak-anak. Proses ini, anak-anak mengetik sendiri karyanya atau dibantu oleh relawan untuk dikirimkan.

E. Produk Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan

1. Menulis pantun
2. Yang mendapatkan hasil karya terbaik dari menulis puisi adalah Tegar, Meli dan Latif

LEMBAR OBSERVASI

(dongeng)

A. Identitas Permainan

Hari tanggal : Rabu, 31 Oktober 2018
Waktu : 16.00-17.30 WIB
Tempat : Saung Pusat Belajar Masyarakat
Pengajar : Titi Anisatul Laely, Ilham Nur Ramli, Putri Puji Ayu lestari.

B. Perencanaan Permainan

Satuan Acara Permainan (SAP)
Nama Permainan : Komando Angka
Media : buku dongeng, lembar kerja kreatif, dan kertas potongan.

C. Tujuan Permainan

Melatih kecerdasan logika matematika
Meningkatkan kreativitas
Melatih konsentrasi
kepekaan terhadap sosial
Mengembangkan kecerdasan bahasa dalam menulis dongeng

D. Kegiatan Permainan

1. Permainan Komando Angka

- a. Waktu menunjukkan pukul 16.00 WIB. Pengajar mengajak anak-anak untuk duduk membentuk lingkaran. Sebelum kegiatan dimulai, pengajar menunjuk salah satu anak untuk memimpin doa. Setelah berdoa, dilanjutkan dengan menanyakan kabar anak-anak sambil memberikan poin awal kepada anak-anak. Poin ini akan diberikan kepada anak-anak yang berangkat ke PBM sudah shalat 'ashar, sudah mandi, dan sudah membaca buku di Gerobak Baca.
- b. Pengajar memberikan komando atau arahan agar anak-anak mengambil buku dalam keranjang warna merah dan biru. Setiap anak berhitung terlebih dahulu. Anak yang

- menyebutkan angka ganjil, akan mengambil buku di keranjang biru dan anak yang menyebutkan angka genap mengambil di keranjang merah.
- c. Hitungan ketiga, anak harus mengambil buku sesuai dengan ketentuan angka yang telah disebutkan. Anak-anak tertawa karena harus cepat mengambil buku dongeng dan membaca buku dongeng yang sudah dipilih sesuai judul dongeng yang dipilih. Apabila ada yang belum bisa membaca, pengajar mendampingi membaca dengan cara *read aloud*. Anak-anak dipandu tidak hanya sebatas membaca saja, tetapi memahami isi dari dongeng yang telah dibaca. Ilham mengajarkan teknik dengan berbagai macam suara untuk mendongeng. Anak-anak tertawa saat mempraktikkan suara kakek-kakek dan nenek-nenek. Ada yang masih malu tapi tetap menirukan suara kakek dan nenek. Setelah berlatih teknik berbagai macam suara untuk mendongeng, Pengajar kemudian memberikan potongan kertas dan bolpoin untuk menulis.
 - d. Setelah kegiatan membaca selesai, pengajar memberitahukan tentang permainan hari ini. Pengajar memberikan komando untuk membuka buku dongeng sesuai dengan halaman yang ditentukan oleh pengajar. Pengajar meminta konsentrasi, karena apabila pengajar mengucapkan angka empat misalnya, anak-anak harus membuka halaman empat dan anak-anak disuruh untuk mencari kata yang berjumlah empat huruf dan ditulis di kertas yang telah disediakan.

Contoh: S A P I = 4, S U S U = 4, R U M P U T = 5, P U T I H = 5

- e. Anak yang tercepat memperoleh kata dengan jumlah yang sesuai komando angka maka dia akan memperoleh poin tinggi. Dalam permainan ini, yang menang adalah Meli dan Hanif.
- ## 2. Praktik Menulis

Tahap *pertama* persiapan, anak-anak diminta untuk menulis di kertas potongan nama hewan atau nama benda yang paling disukai dari buku dongeng tersebut. Setelah semua menulis, kemudian pengajar memberikan komando agar kertas yang ditulis diberikan ke teman samping kanannya, terus berjalan sampai hitungan komando selesai.

Setelah hitungan komando selesai, semua anak disuruh untuk membuka kertasnya. Masing-masing anak memperoleh kertas yang bertuliskan nama hewan yang paling disukai temannya dari buku dongeng yang telah dibaca. Selanjutnya tahap *kedua*, pencarian ide dari tulisan di kertas tersebut, anak di beri arahan untuk menulis dongeng dari kertas yang

telah diperoleh dari temannya. Selanjutnya tahap *ketiga* perenungan. Anak diberi waktu selama lima menit untuk merenungkan tulisan tersebut menjadi dongeng dengan bantuan empat kata ajaib dari ciri-ciri yang dimiliki dari hewan. Anin mendapat kertas dengan tulisan “semut” maka tokoh utama dalam dongeng anin adalah semut, Anin kemudian menulis di lembar kreatif : KECIL, MENANGIS, PUTUS ASA, PENOLONG

Selanjutnya, tahap *keempat* tahap penulisan yang mana anak membuat dongeng dengan alur cerita dari empat kata ajaib, anak membuat yang telah dibuat dengan tokoh semut. Dari kata yang sudah dipilih, anak-anak dituntun untuk membuat kalimat dari kata yang dipilih tersebut. Semua anak menulis, ada yang menulis sendiri dan ada yang dibimbing menulis oleh pengajar karena belum lancar membaca dan menulis.

Tahap *kelima* yaitu tahap edit atau revisi tulisan anak-anak yang masih belum bisa membuat dongeng dibantu oleh pengajar untuk menyelesaikan dongeng dan edit kata yang masih kurang tepat. Setelah selesai diedit, tahap *keenam* yaitu publikasi dongeng anak-anak yang sudah selesai kemudian ditindak lanjuti oleh pengajar untuk dikirim ke media masa. Anak-anak sangat berharap karya mereka masuk media masa.

E. Produk Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan

1. Menulis dongeng
2. Yang mendapatkan hasil karya terbaik dari menulis dongeng adalah Anin

LEMBAR OBSERVASI

(cerita pendek)

A. Identitas Permainan

Hari tanggal : Jum'at, 2 November 2018
Waktu : 16.00-17.30 WIB
Tempat : Saung Pusat Belajar Masyarakat
Pengajar : Nur Chafid, Cesilia Prawening, Ika Nur Hanifah

B. Perencanaan Permainan

Satuan Acara Permainan (SAP)
Nama Permainan : Kreasi Lampion dan Katak Berbisik
Media : Balon, lem, lembar kerja kreatif dan potongan kertas.

C. Tujuan Permainan

1. Melatih kecerdasan kinestetik
2. Melatih kecerdasan warna
3. Melatih kepekaan terhadap sosial
4. Melatih konsentrasi dan kreativitas
5. Melatih kecerdasan bahasa menulis cerita pengalaman

D. Kegiatan Permainan

1. Permainan Kreasi Lampion dan Katak Berbisik
 - a. Anak-anak kemudian duduk di meja panjang dekat gerobak baca. Pembelajaran dilakukan di meja panjang gerobak baca. Anak-anak mengambil buku dan membacanya. Pengajar datang kemudian mengucapkan salam dan meminta salah satu dari anak-anak untuk memimpin doa. Suasana yang mendukung membuat anak-anak tidak banyak yang berangkat. Pengajar tetap punya cara agar anak-anak tetap semangat yaitu olahraga bersama “goyang kewer-kewer” yang disukai oleh anak-anak. Selain goyang kewer-kewer dan senam pinguin. Gerak bersama diiringi musik membuat anak-anak berkeringat dan semangat.

- b. Pengajar memberikan waktu lima menit untuk istirahat. Selanjutnya Pengajar mengajak untuk membuat kreasi lampion. Permainan kreasi lampion dilakukan oleh tim. Karena yang berangkat sedikit, tim hanya dibagi menjadi dua. Setiap tim diberi balon dan lem. Setiap tim diberi tugas untuk mencari daun yang ditempelkan di balon. Warna dari daun yang dicari adalah daun berwarna coklat.
- c. Setiap tim berlari menuju kebun disamping PBM. Mereka antusias mengambil daun yang akan ditempel di balon. Mereka kemudian berlari menuju balon yang sudah ditiup oleh salah satu tim. Tim dibagi-bagi tugasnya. Setiap tim berlomba-lomba dengan hati-hati menempel daun ke balon. Tim yang pertama kali selesai adalah tim Malva dan yang kedua adalah tim Nera. Setelah kreasi lampion selesai, dilanjutkan dengan menulis cerita pendek dengan permainan yaitu katak berbisik. Masing-masing tim berhadapan-hadapan dan berjarak antar anggotanya lima langkah. Pemimpin tim diberikan kertas oleh pengajar yang berisi kalimat untuk dibisikkan kepada teman lainnya dengan cara melompat. Kalimat yang pertama berisi kalimat “kakiku sakit kena kuku kaki kakakku”, dimenangkan oleh kelompok Nera dan permainan ke dua dengan kalimat “ular melingkar di atas pagar bundar-bundar dimenangkan oleh tim Malva.

2. Praktik Menulis

Setelah selesai permainan, anak-anak diberi kertas dan bolpoin. Tahap penulisan cerita pendek dimulai dengan persiapan. Masing-masing anak sudah siap menulis. Tahap *kedua* pencarian ide yaitu dari permainan katak berbisik terdapat kata kunci kaki, sakit, kuku, kakak, ular, melingkar, di atas pagar bundar. Dari kata tersebut, anak diarahkan untuk menulis cerita pendek yang berhubungan dengan kata tersebut.

Tahap *ketiga* pengendapan atau perenungan setelah memperoleh ide untuk dijadikan sebuah tulisan dengan latar, tokoh dan alur cerita yang dibuat sendiri dari pengalaman atau dari orang lain. Selanjutnya, setelah merenungkan dilanjutkan dengan tahap *keempat* penulisan yaitu mengembangkan realitas apa yang dialami melalui imajinasi dan fantasi.

Tahap *kelima* editing yaitu tahap seluruh karya anak, diteliti dan dibaca kembali di depan teman-teman. Apabila masih ada kekeliruan maka segera diperbaiki tata tulisnya dipandu oleh pengajar. Tahap *keenam* publikasi, Sebelum publikasi, yaitu karya yang sudah jadi diketik sendiri oleh anak-anak atau diketik oleh pengajar untuk dipublikasikan.

Bagi yang beruntung memperoleh poin paling tinggi maka akan mendapat kesempatan untuk dipublikasikan ke Majalah Dinding (Mading) atau media masa.

E. Produk Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan

1. Menulis Cerita Pendek
2. Yang mendapatkan hasil karya terbaik dari menulis cerita pendek adalah Kafka

LEMBAR OBSERVASI

A. Identitas Permainan

Hari tanggal : Rabu, 7 November 2018
Waktu : 16.00-17.30 WIB
Tempat : Saung Pusat Belajar Masyarakat
Pengajar : Hafid, Anis, Cesi dan Risdi

B. Perencanaan Permainan

Satuan Acara Permainan (SAP)

Nama Permainan : Halang Rintang Bola
Media : Bola, Penutup mata, lembar kreatif, potongan kertas dan buku

C. Tujuan Permainan

1. Melatih kecepatan, kekompakan dan Konsentrasi
2. Melatih kepekaan sosial
3. mengembangkan kecerdasan kinestetik
4. Melatih kecerdasan bahasa dalam menulis cerita pengalaman

D. Kegiatan Permainan

1. Permainan Halang Rintang Bola
 - a. Anak-anak duduk di kursi dekat gerobak baca sambil membaca buku yang sudah disediakan oleh pengajar. Pengajar datang dan memberikan salam kepada anak-anak tanda pembelajaran dimulai. Dipimpin oleh salah satu anak, berdoa dimulai. Setelah berdoa, pengajar menjelaskan tentang permainan halang rintang bola. Siapa yang bisa menyelesaikan permainan, maka akan mendapatkan kesempatan untuk menyiram tanaman sesuai dengan tulisan yang ada di dalam kertas.
 - b. Anak-anak dibuat menjadi dua tim. Setiap tim ditunjuk untuk melewati halang rintang bola berwarna yang dikomandoi pemimpin kelompok. Mereka harus melewati warna yang ditentukan pengajar. Permainan dimulai kedua tim semangat melewati halang rintang. Tim ke satu, dipimpin Meli dan pemain halang rintangnya Malva. Tim kedua pemimpinnya Latif dan pemainnya Tegar. Para pemain halang rintang, tidak boleh

menyenggol warna selain yang ditunjuk. Akhirnya, permainan selesai dengan pemenang kelompok Latif. Kelompok Latif kemudian mengambil kertas masing-masing dan menyirami tanaman, dilanjutkan dengan kelompok Meli.

2. Praktik Menulis

Setelah menyiram tanaman, dilanjutkan untuk menulis cerita pengalaman. Langkah yang dilakukan oleh pengajar yaitu tahap *pertama* persiapan yaitu mempersiapkan bolpoin dan kertas untuk membuat cerita pengalaman. Tahap *kedua* pencarian ide dari permainan yang telah dimainkan berupa warna, bola, tanaman dan air. Dari keempatnya, anak-anak memilih salah satu untuk dijadikan cerita pengalaman.

Setelah memilih, dilanjutkan dengan tahap *ketiga* pengendapan atau perenungan. Dalam cerita tersebut, merupakan cerita yang pernah dialami anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Dari pengalaman tersebut, anak-anak merasakan bahagia atau sedih dari cerita pengalaman tersebut untuk dituliskan menjadi cerita pengalaman. Selanjutnya tahap *keempat* penulisan. Masing masing yang sudah dipilih oleh anak ditulis menjadi bahan tulisan yang menarik.

Selanjutnya tahap *kelima* editing atau revisi yaitu mengedit karya tulisan berupa cerita pengalaman yang didampingi oleh pengajar. Pengajar mengecek karya cerita pengalaman anak-anak. Tahap yang terakhir tahap *keenam* publikasi hasil karya anak-anak berupa cerita pengalaman untuk dipasang di Majalah Dinding (Mading) RKWK dan dikirim ke media masa.

E. Produk Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan

1. Menulis Cerita Pendek
2. Yang mendapatkan hasil karya terbaik dari menulis cerita pendek adalah Hanif

PEDOMAN WAWANCARA

Pimpinan Rumah Kreatif Wadas Kelir

1. Apa latar belakang pemikiran diadakannya pembelajaran di RKWK?
2. Bagaimana sejarah didirikannya RKWK?
3. Apa saja Visi dan Misi RKWK?
4. Apa Kurikulum yang diterapkan oleh RKWK?
5. Materi apa saja yang diajarkan di RKWK dan kapan waktu pembelajarannya?
6. Bagaimana Keadaan anak-anak dan Remaja yang belajar di RKWK?
7. Unit kegiatan apa saja yang berada di RKWK?
8. Bagaimana sejarah keterampilan menulis kreatif berbasis permainan yang ada di RKWK?

PEDOMAN WAWANCARA

Ketua Unit Pendidikan Masyarakat, Ketua Sekolah Literasi, Ketua TBM, dan
pengajar

1. Bagaimana cara mengembangkan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan di RKWK?
2. Bagaimana konsep pembelajaran dengan berbasis permainan yang dilakukan di RKWK?
3. Bagaimana konsep keterampilan menulis kreatif berbasis permainan di RKWK?
4. Permainan apa saja yang dilakukan dalam mengembangkan keterampilan menulis kreatif pada anak-anak?
5. Dari manakah ide permainan tersebut?
6. Bagaimana proses aktivitas permainan untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif di RKWK?
7. Apa saja tahapan dari keterampilan menulis kreatif berbasis permainan?
8. Bagaimana cara menyimpulkan bahwa anak tersebut kreatif dalam menulis?
9. Produk atau hasil karya apa saja yang dihasilkan dari keterampilan menulis berbasis permainan?
10. Apa yang anda lakukan terhadap anak-anak yang masih kesulitan dalam belajar mengembangkan keterampilan menulis kreatif?

PEDOMAN WAWANCARA

Dengan Anak-anak

1. Bagaimana Awal mula kalian ikut belajar di RKWK?
2. Apakah kalian mau saat ditawari bermain dan belajar menulis di RKWK?
3. Apakah kalian senang belajar di RKWK?
4. Apakah Kalian suka menulis?
5. Apakah yang membuat kalian suka menulis?
6. Apa yang kalian lakukan ketika kalian akan menulis dengan permainan-permainan di RKWK?
7. Pengalaman apa yang kalian suka setelah belajar menulis sambil bermain?
8. Karya apa saja yang telah kalian peroleh dari menulis?
9. Pernahkah kalian memperoleh juara dari menulis?

PEDOMAN WAWANCARA

Orangtua Anak-anak

1. Apakah ibu mengizinkan anak-anak belajar di RKWK?
2. Apakah sebagai orangtua mendukung anak-anak belajar di sore hari?
3. Perbedaan seperti apa yang terjadi pada anak-anak sebelum bergabung dengan RKWK dan setelah bergabung dengan RKWK?

TRANSKIP WAWANCARA

Hari/Tanggal : Sabtu, 6 Oktober 2018
Responden : Dr. Heru Kurniawan, S.Pd, MA.
Waktu : Pukul 15.00 WIB - selesai
Tema/Topik : Latar Belakang, Sejarah RKWK dan Pengembangan Keterampilan Menulis kreatif berbasis permainan

1. Apa latar belakang pemikiran pembelajaran di RKWK ?

Anak-anak memiliki kecerdasan masing-masing, karena itu tidak ada anak yang dikatakan bodoh. Anak-anak hanya butuh bantuan untuk menemukan bakat minatnya masing-masing sesuai kecerdasan yang dimiliki. Kecerdasan anak meliputi: kecerdasan bahasa, kecerdasan logika matematika, kecerdasan bermusik, kecerdasan sosial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan gambar, kecerdasan refleksi diri dan kecerdasan naturalistik. Salah satu kecerdasan yang dimiliki anak adalah kecerdasan bahasa yang mulai dari kecil, saat pertama belajar berbicara anak sudah terlihat kecerdasan bahasanya.

Kecerdasan bahasa bisa diperoleh melalui pembelajaran yang kreatif. Dengan pembelajaran yang kreatif, akan menstimulasi anak untuk kreatif. Kreativitas anak inilah yang akan menghasilkan sebuah karya yang berasal dari pemikiran anak-anak sesuai stimulusnya.

Melalui Pembelajaran yang kreatif harus terus diupayakan oleh guru, orang tua dan masyarakat untuk membantu kreativitas anak. Melalui kegiatan kreatif inilah anak akan mampu menuangkan ide gagasannya dalam bentuk aktivitas kegiatan yang akan menciptakan anak-anak yang berkarakter.

2. Bagaimana sejarah didirikannya RKWK?

Awalnya, pada tanggal 23 Juli 2011 (Hari Anak Nasional), saya mengajak anak-anak tetangga untuk bermain di rumah saya di perumahan Griya Mulawarman Indah, Karangklesem, Purwokerto Selatan. Saya mengisi dengan kegiatan mendongeng dan membaca. Kegiatan ini awalnya hanya diikuti lima anak kemudian

berkembang menjadi limabelas anak. Setiap Senin-Kamis, mulai pukul 19.00-21.00 WIB, saya mengajar kreativitas anak-anak. Mulai dari menulis, membaca, bermain drama, menggambar, dan sebagainya.

Awalnya kami beri nama Rumah Ajaib. Rumah yang Ajaib karena anak-anak. Sebenarnya kami bukan orang-orang ajaib, tapi kami menganggap diri kami orang-orang ajaib. Untuk itu saya beri nama Rumah Ajaib. Saya selalu menanamkan kepada anak-anak untuk punya mimpi setinggi langit, mimpi-mimpi besar dan harus ditanamkan di hati. Itu yang menurut saya menjadi motivasi. Yang harus kita lakukan untuk mewujudkannya ya dengan belajar, banyak membaca, dan berbuat yang terbaik pokoknya. Makanya waktu itu saya beri nama Rumah Ajaib.

Awal mula inspirasi saya dari Ayah yang seorang guru agama di Sekolah Dasar. Sejak masih belum Sekolah, ayah selalu membelikan majalah Bobo. Saya suka lihat gambarnya saat belum bisa baca dan Ayah yang selalu membacakan. Ayah tidak hanya membacakan buat saya tapi juga buat anak-anak di sekitar rumah saya. Biasanya kegiatan mendongeng Ayah lakukan di teras rumah dan rumah selalu rame banyak anak. Rasanya senang mba, banyak teman. Dari situ saya berpikir Makhfiy juga butuh teman agar belajarnya lebih menyenangkan. Selain kegiatan dirumah, Ayah juga mengajakku ke sekolahnya. Disana saya disuruh ke perpustakaan yang banyak bukunya. Seharian ikut Ayah, saya betah mba. Ya itulah awal mula inspirasi dari sosok Ayah yang selalu mendekatkanku dengan buku.

Pada tanggal 1 Juli 2013 saya dan keluarga pindah rumah di jalan wadas kelir Rt 07/05 Karangklesem. Saya melanjutkan pendidikan kreativitas untuk anak-anak desa dengan nama Rumah Kreatif Wadas Kelir (selanjutnya dikenal dengan RKWK). Saya kemudian berhasil mengajak anak-anak bergabung yang sekarang berkembang dari anak-anak lingkungan sendiri dan anak-anak dari luar RKWK. Akhirnya, saya meminta bantuan mahasiswa untuk menjadi relawan disini membantu saya mengajar.

Saya memberi nama Rumah Kreatif Wadas Kelir atas dasar rebug bersama-sama dengan mimpi saya anak-anak menjadi kreatif karena rumah saya menjadi pusat belajar sambil bermain. Ya, nggak cuma anak-anak, saya, relawan, bahkan masyarakat yang terlibat juga bisa menjadi kreatif. Kreatif itu juga berarti berani berpikir berbeda, anti *mainstream*. Saya selalu memberikan contoh terlebih dahulu

kepada anak-anak dan relawan karena untuk bisa membuat orang lain kreatif, kitanya dulu harus kreatif dan nama Wadas Kelir itu nama jalan yang ke arah rumah ini tepatnya pertigaan setelah SMP 5 itu masuk jalan Wadas Kelir. Wadas artinya batu, karena konon dulu disini banyak batunya. Akhirnya sepakatlah nama dari Rumah Ajaib menjadi Rumah Kreatif Wadas Kelir. Biar orang gampang mengingatnya, kami buat singkatannya yaitu RKWK

Saya memberi nama Rumah Kreatif Wadas Kelir atas dasar rebug bersama istri dengan mimpi saya anak-anak menjadi kreatif karena rumah saya menjadi pusat belajar sambil bermain. Ya, nggak cuma anak-anak, saya, relawan, bahkan masyarakat yang terlibat juga bisa menjadi kreatif. Kreatif itu juga berarti berani berpikir berbeda, anti *mainstream*. Saya selalu memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak-anak dan relawan karena untuk bisa membuat orang lain kreatif, kitanya dulu harus kreatif dan nama Wadas Kelir itu nama jalan yang ke arah rumah ini tepatnya pertigaan setelah SMP 5 itu masuk jalan Wadas Kelir. Wadas artinya batu, karena konon dulu disini banyak batunya. Akhirnya sepakatlah nama dari Rumah Ajaib menjadi Rumah Kreatif Wadas Kelir. Biar orang gampang mengingatnya, kami buat singkatannya yaitu RKWK.

RKWK sudah berdiri selama tiga tahun. Untuk mendapatkan legalitas, pengelola RKWK mendirikan Yayasan Wadas Kelir dan mendaftarkan yayasan tersebut ke Kemenkumham. Saat ini Yayasan Wadas Kelir telah terdaftar di Kemenkumham sebagai Yayasan Sosial Kemanusiaan Non-profit dengan Nomor AHU-0006240.50.80.2014.

Pada tahun 2015 tepatnya bulan November relawan yang awalnya datang hanya mengajar saja dan pulang ke rumah masing-masing, kemudian relawan bermukim atau kos di sekitar rumah Heru. Salah satu tujuannya adalah untuk merumuskan visi misi, tujuan, kurikulum, kegiatan-kegiatan, model pembelajaran dan lain sebagainya. Dengan bermukimnya relawan sebagai pengajar di RKWK semakin memudahkan proses pembelajaran dan kontrol terhadap pembelajaran. Pembelajaranpun tersistemasi dengan baik. Anak-anak terus tumbuh berkembang dengan berbagai kegiatan yang semakin menarik.

Pada tahun 2016 RKWK mendapat program Kampung Literasi dari program Anis Baswedan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di bawah Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas. Ijin operasional dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas melalui Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas Nomor: 32 tahun 2107 tentang program Taman Bacaan Masyarakat (TBM) yang menambah banyak kegiatan di Wadas Kelir. Kegiatan semakin bertambah seperti PAUD, Bimbingan Belajar, Paket B dan paket C. Semua kegiatan membuat RKWK menjadi tempat yang selalu aktif adanya kegiatan dari pagi sampai malam hari baik untuk anak-anak, relawan maupun masyarakat.

3. Apa saja Visi dan Misi didirikannya RKWK?

Rumah Kreatif Wadas Kelir merupakan salah satu pusat kegiatan yang konsen terhadap bidang pendidikan. Pembelajaran yang dilaksanakan di RKWK dirancang dan dipersiapkan sedemikian rupa disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak sehingga mampu mengembangkan kecerdasan anak-anak, membentuk karakter yang baik dan menciptakan kreativitas yang tinggi. Rumah Kreatif Wadas Kelir memiliki visi mewujudkan anak-anak Indonesia yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

4. Apa kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran di RKWK?

Pembelajaran kreatif keislaman dan kebudayaan,

Intelektualitas

Pembelajaran Berbasis Permainan

5. Unit Kegiatan apa saja yang berada di RKWK?

Disini kegiatan dari pagi sampai malam hari, terdiri dari dua pusat kegiatan yaitu Unit Pusat Pendidikan Masyarakat atau P2M dan yang satunya Unit Ekonomi Kreatif. P2M menaungi seluruh yang berkaitan dengan pendidikan mulai dari Sekolah Literasi, TBM, TPQ, Mading, PAUD, Bimbel, Kejar Paket B dan Paket C, Rumah Seni dan Pusat Riset. Sedangkan Pusat unit ekonomi kreatif menaungi Wadas Kelir Studio, PSPKA, Toko Buku dan WKP. Nanti lebih jelasnya bisa tanya Mba Anis untuk pusat pendidikan.

6. Bagaimana proses pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Permainan di RKWK?

Awalnya membelajarkan anak-anak yang datang ke rumahnya dengan cara mendongeng, bercerita, bermain-main, mengajar membaca dan menulis bernyanyi, dan bermain drama. Semua aktivitas menjadi aktivitas baru di rumah. Keyakinan kami bahwa mendidik anak-anak sendiri dengan cara mendidik anak-anak orang lain, sudah termasuk mendidik anak sendiri juga.

7. Hasil dari pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan itu apa saja?

Hasil dari pembelajaran menulis kreatif berbasis permainan tergantung dari pengajar mau menghasikan produk menulis tentang apa? Produk menulis itu banyak meliputi puisi, pantun, cerita pendek, cerita pengalaman, surat, dongeng, berita, skenario film pendek dan masih banyak lagi mba.

8. Bagaimana Sejarah keterampilan menulis kreatif dari awal sampai saat ini?

Dimulai dari keprihatinan anak-anak terkait original sejarah kondisi anak-anak di RKWK, anak-anak yang awalnya tidak suka membaca dan Saya sudah berusaha mendatangi anak-anak dan ikut bermain bersama mereka. Tapi, mereka malu dan bahkan meninggalkanku saat itu mba, hahaha...bisa yah anak-anak menolak ajakan bermain.

Dan disitulah saya dan istripun merasa sedih, sangat resah dan merasa belum bisa memecahkan masalah ini. Semalaman saya dan istri berdiskusi dan akhirnya memiliki ide yang dibilang nekad, tapi ini harus dilakukan. Bagaimana kalau anak-anak tetangga kita kumpulkan dan ajak ke rumah? Kemudian, istrikipun menyepakati ide nekad tersebut. Istri melobi tetangga samping, depan dan belakang rumah untuk bermain di rumah: disediakan mainan untuk anak-anak serta buku-buku bacaan anak, Jika ada yang mau datang, dijanjikan dibacakan dongeng atau dibacakan buku yang dipilih, Anak-anak yang memiliki tugas sekolah akan didampingi untuk belajar, Disediakan jajan, makanan dan minuman yang siapa saja boleh makan dan minum tanpa merasa malu, Bagi anak-anak yang sering membaca dan mampu menceritakan ke teman-temannya bisa mendapatkan hadiah. Dari sinilah anak-anak mulai dating ke rumah, membaca buku, meminjam buku, bermain dan akhirnya mereka tanpa sengaja

dan tanpa disadari saya ajak menulis dengan permainan yang dilakukan. Anak-anak karena pembiasaan yang dilakukan dari permainan untuk menganalogikan kata, kalimat atau wacana yang dimainkan dapat menulis dengan baik yang mengantarkan mereka berprestasi.

Responden

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'H. Kurniawan', enclosed in a light gray rectangular border.

Dr. Heru Kurniawan, S.Pd.MA

CONTOH TRANSKIP WAWANCARA DENGAN RELAWAN

Nama : Nur Chafid

Hari/Tanggal : Sabtu, 13 Oktober 2018

Tempat : Mushola Baitul Hidayah

No.	Instrumen	Jawaban
1.	Bagaimana cara mengembangkan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan di RKWK?	Cara mengembangkan kreativitas anak dalam menulis dengan melui cerita pengalaman, dan imajinasi mereka.
2.	Bagaimana konsep pembelajaran dengan berbasis permainan yang dilakukan di RKWK?	Melalui beberapa hal mba, seperti: Pertama Pengkondisian anak dengan permainan yaitu melihat kondisi anak agar semangat belajar dengan berbagai permainan yang membuat mereka belajar tanpa terkekang. Kedua Mengajak anak untuk bermain dengan hal-hal yang menyenangkan yaitu menyiapkan permainan sedemikian rupa agar anak merasa senang. Ketiga Menyuguhkan persoalan dalam setiap permainan yaitu anak diajak untuk berpikir menyelesaikan persoalan yang disiapkan pengajar. Dengan persoalan tersebut, anak akan mengeksplor pikiran mereka. Keempat Mengajak anak untuk melakukan observasi dan ekperimentasi.
3.	Bagaimana konsep keterampilan menulis kreatif berbasis permainan di RKWK?	literasi, permainan, produk, apresiasi atau tidak lanjut
4.	Permainan apa saja yang dilakukan dalam mengembangkan keterampilan menulis kreatif pada anak-anak?	Pengajar atau relawan di RKWK dapat merancang suatu permainan yang diselaraskan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam praktik keterampilan menulis kreatif, permainan membuat anak-anak merasa lebih nyaman

		karena mereka ada di dunia mereka sehari-hari. Tantangan dari pengajar/relawan untuk memecahkan masalah yang ada dalam permainan agar dapat menumbuhkan rasa penasaran sehingga anak-anak di RKWK terus terdorong untuk berpikir kreatif. Permainannya meliputi: permainan tradisional dan permainan yang dimodifikasi oleh pengajar misal tebak kata, kata bersambung, tebak bersambung, dan banyak mba.
5.	Dari manakah ide permainan tersebut?	Ide permainan biasanya muncul dari diri sendiri atau dari orang lain. Diskusi antar pengajar juga dapat menghasilkan permainan yang baru.
6.	Bagaimana proses aktivitas permainan untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif di RKWK	Dimulai membuat perencanaan, interaksi, menentukan penilaian dan mempersiapkan untuk apresiasi.
7.	Apa saja tahapan dari keterampilan menulis kreatif berbasis permainan?	Proses keterampilan menulis kreatif di RKWK melalui beberapa tahap yaitu menentukan topik dan judul (pencarian ide), merenung atau mengeksplorasi gagasan, proses penulisan, proses penyuntingan dan publikasi. Proses pembelajaran keterampilan menulis kreatif di RKWK melalui beberapa tahap yaitu menentukan topik dan judul, merenung atau mengeksplorasi gagasan, proses penulisan, proses editing atau revisi dan publikasi.
8.	Bagaimana cara menyimpulkan bahwa anak tersebut kreatif dalam menulis?	Setiap anak itu kreatif karena memiliki bakat masing-masing dalam menulis. Menulis kreatif yaitu menulis dengan berbeda dari biasanya, misal di RKWK ketika ada anak yang mampu menuliskan idenya beda tidak seperti biasanya, maka itu kreatif.
9.	Produk atau hasil karya apa saja yang dihasilkan dari keterampilan menulis berbasis permainan?	Karya yang dihasilkan paling sering dibuat surat, pantun, puisi, dongeng, cerita pengalaman, dan cerita pendek.

10.	Apa yang anda lakukan terhadap anak-anak yang masih kesulitan dalam belajar mengembangkan keterampilan menulis kreatif?	Anak-anak saat tahap perenungan ini biasanya akan berhenti. Loo..kok bisa? Ya, karena anak-anak mengalami rasa bingung mau memulai dari mara. Nah sebagai pengajar, relawan mendengarkan terlebih dahulu cerita anak-anak. Jika mereka berhenti dan mengalami kebingungan, pengajar memancing dengan kata “ terus gimana selanjutnya?”. Kadang anak-anak juga ada yang menulis ga selesai-selesai sampai bertanya “ kak, ini kok ga selesai-selesai si, ada aja ceritanya”. Nah disinilah pengajar memberikan apresiasi dengan pujian “Baguus, berarti kamu pandai menulis.” Kunci anak-anak dalam melewati kesulitan dalam menulis adalah telaten dan sabar serta pendampingan yang intens terhadap anak-anak. Mereka biasanya malah memiliki inisiatif sendiri bertanya bila merasa kesulitan.
-----	---	--

CONTOH TRANSKIP WAWANCARA DENGAN RELAWAN

Nama : Putri Puji Lestari

Hari/Tanggal : Sabtu, 13 Oktober 2018

Tempat : Mushola Baitul Hidayah

No.	Instrumen	Jawaban
1.	Bagaimana cara mengembangkan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan di RKWK?	Cara mengembangkan keterampilan dalam menulis dengan diajak cerita, jalan-ajalan lihat pemandangan atau baca buku.
2.	Bagaimana konsep pembelajaran dengan berbasis permainan yang dilakukan di RKWK?	Pengkondisian anak dengan permainan yang membuat anak-anak enjoy. Bermain, beri tugas dan mengajak eksperimen
3.	Sedangkan bagaimana konsep keterampilan menulis kreatif berbasis permainan di RKWK?	literasi, permainan, produk, apresiasi atau tidak lanjut
4.	Permainan apa saja yang dilakukan dalam mengembangkan keterampilan menulis kreatif pada anak-anak?	Setiap mengajar ya mba, anak-anak penasaran dengan permainan yang hendak dimainkan, makanya relawan sebagai pengajar harus punya permainan yang baru agar anak-anak tidak bosan. Meskipun ya mba, kita juga ngga melulu buat permainan baru, tapi juga dengan permainan tradisional. Anak-anak semakin tertantang untuk menyelesaikan permainan yang diberikan relawan sebagai pengajar.
5.	Dari manakah ide permainan tersebut?	Biasanya si aku baca-baca di majalah Bobo terus aku eksplor sendiri.
6.	Bagaimana proses aktivitas permainan untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif di RKWK	perencanaan, interaksi, menentukan penilaian dan mempersiapkan untuk apresiasi.

7.	Apa saja tahapan dari keterampilan menulis kreatif berbasis permainan?	Cari ide, ditulis, dibaca, diedit terus publikasi.
8.	Bagaimana cara menyimpulkan bahwa anak tersebut kreatif dalam menulis?	Berani membuat ide-ide yang beda tidak seperti lainnya
9.	Produk atau hasil karya apa saja yang dihasilkan dari keterampilan menulis berbasis permainan?	surat, pantun, puisi, dongeng, cerita pengalaman, dan cerita pendek. Kadang juga diajari buat scenario drama atau film pendek. Mereka skenarione mereka juga pemaine.
10.	Apa yang anda lakukan terhadap anak-anak yang masih kesulitan dalam belajar mengembangkan keterampilan menulis kreatif?	Kutanya kesulitannya dimana, terus kupancing dengan cerita hamper sama. Nanti kan anak-anak akan bilang ooh, yak ok ga kepikiran ya kak.

CONTOH TRANSKIP WAWANCARA DENGAN ANAK-ANAK

Nama : Rizki Meliana Putri (Meli)

Tempat : Saung Pusat Belajar Masyarakat

Hari/Tanggal : Sabtu, 3 November 2018

No	Instrumen	Jawaban
1.	Bagaimana Awal mula kalian ikut belajar di RKWK?	Diajakin Pak Guru, mama juga nYuruh katanya banyak buku dan mainan.
2.	Apakah kalian mau saat ditawari bermain dan belajar menulis di RKWK?	Meli ngga mau lah, Meli malas nulis, bingung mau nulis apa? Saat itu Pak Guru mengambil buku dan bukunya ada gambar kupu-kupu. Naah, pada saat Pak Guru bertanya gambar apakah ini? Serentak anak menjawab kupu-kupu. Tapi aku jawab kumad. Semua melihatku. Pak guru bertanya kumad itu apa? Kujawab kupu-kupu pencari madu. Sejak saat itu aku dapat poin tertinggi dan dapat hadiah. Aku jadi semangat bermain sambil belajar menulis.
3.	Apakah kalian senang belajar di RKWK?	Senang sekali, awale dulu si ngga.
4.	Apakah Kalian suka menulis?	Awale ngga suka, pusing kalau suruh nulis. Tapi sekarang suka nulis.
5.	Apakah yang membuat kalian suka menulis?	Ketika karya cerita pengalamanku masuk Koran, aku seneng sekali karena aku dapat honor dari aku menulis. Di pajang di Mading saja sudah senang, karena itu berarti karya teraik.
6.	Apa yang kalian lakukan ketika kalian akan menulis dengan permainan-permainan di RKWK?	Kalo disini, kakak ngajarin untuk membayangkan tema yang sedang dibahas, misalnya saat belajar tentang tema sekolah, ya yang dibayangkan guru, teman-teman dan lainnya. Berbeda dengan yang diajarkan sebelumnya, disini dengan yang pertamakali dibayangkan itu hal-hal kita alami karena dapat membuat lebih mudah buat kita nulis. Ide-ide

		juga muncul dibantu oleh kakak-kakak yang mengajar
7.	Pengalaman apa yang kalian sukai setelah belajar menulis sambil bermain?	Ketika karya cerita pengalamanku masuk Koran, aku senang sekali karena aku dapat honor dari aku menulis. Di pajang di Mading saja sudah senang, karena itu berarti karya terbaik.
8.	Karya apa saja yang telah kalian peroleh dari menulis?	Puisi, dongeng, cerita pendek, cerita pengalaman, paling sering. Pantun dan menulis surat kadang-kadang.
9.	Pernahkah kalian memperoleh juara dari menulis?	Kalau juara menulis belum, tapi juaramembaca puisi pernah.

CONTOH TRANSKIP WAWANCARA DENGAN ANAK-ANAK

Nama : Rizki Meliana Putri (Meli)

Tempat : Saung Pusat Belajar Masyarakat

Hari/Tanggal : Sabtu, 3 November 2018

No	Instrumen	Jawaban
1.	Bagaimana Awal mula kalian ikut belajar di RKWK?	Diajakin sama Latif dan Hanif, teruskan sering liat rame jadi pingin ikut.
2.	Apakah kalian mau saat ditawari bermain dan belajar menulis di RKWK?	Mau, aku suka bermain dan membaca.
3.	Apakah kalian senang belajar di RKWK?	Senang sekali.
4.	Apakah Kalian suka menulis?	Malva suka menulis, karena tulisan Malva bisa masuk Majalah Dinding (Mading). Apalagi kalau karya Malva masuk koran, nanti Malva bisa dapat uang buat jajan atau di tabung.
5.	Apakah yang membuat kalian suka menulis?	Pernah dapat honor, jadi mama mendukung untuk terus menulis
6.	Apa yang kalian lakukan ketika kalian akan menulis dengan permainan-permainan di RKWK?	Ikuti petunjuk kakak terus membayangkan jika akumengalami itu.
7.	Pengalaman apa yang kalian suka setelah belajar menulis sambil bermain?	Senang, menulis jadi tidak bosan.
8.	Karya apa saja yang telah kalian peroleh dari menulis?	Menulis surat untuk sahabat. puisi, dongeng, cerita pendek, cerita pengalaman, pantun.

9.	Pernahkah kalian memperoleh juara dari menulis?	Kalau juara menulis belum, tapi juaramembaca puisi dan mewarnai.
----	---	--

CONTOH TRANSKIP WAWANCARA DENGAN ORANGTUA

Nama : Ade Wiwit Baety

Tempat : Saung Pusat Belajar Masyarakat

Hari/Tanggal : Sabtu, 3 November 2018

No	Instrumen	Jawaban
1.	Apakah anda mengizinkan anak-anak untuk belajar dan bermain di RKWK	Ya, mengizinkan mba. Mereka disana bias bermain sambil belajar. Kalau di rumah saja ya hanya bermain.
2.	Dukungan seperti apa yang anda berikan kepada anak-anak untuk bergabung di RKWK?	Setiap hari mengingatkan anak-anak untuk berangkat sekoh literasi
3.	Perbedaan apa yang terjadi dengan anak-anak setelah bergabung dengan RKWK?	Saya kaget sekali ketika mendapat kiriman dari bapak pos yang memberikan surat untuk mengambil honor Malva menulis di salah satu media massa. Lah, saya kira Malva Cuma bermain di RKWK kok malah bisa dapat uang. Uang akhirnya diambilkan oleh salah satu relawan karena saya belum pengalaman ambil uang honor menulis. Wah, Malva senang sekali dan mejadi lebih bersemangat menulis.

CONTOH TRANSKIP WAWANCARA DENGAN ORANGTUA

Nama : Ibu Tati Supriati

Tempat : Saung Pusat Belajar Masyarakat

Hari/Tanggal : Sabtu, 3 November 2018

No	Instrumen	Jawaban
1.	Apakah anda mengizinkan anak-anak untuk belajar dan bermain di RKWK	Dijjinilah mba, soale biasanya Cuma tiduran dannonton TV, kalo nggake rumah Dini main sama Dini.
2.	Dukungan seperti apa yang anda berikan kepada anak-anak untuk bergabung di RKWK?	Ya selalu kutanyakan setiap selesai pembelajaran ceritanya gimana, jadi anak senang.
3.	Perbedaan apa yang terjadi dengan anak-anak setelah bergabung dengan RKWK?	Meli itu kalau di rumah selalu membaca kemudian menulis. serasa tak punya bosan si Meli mbak, katane biar dimuat di koran. Soalnya kalau karyanya dimuat akan diberi hadiah dari kakak-kakak atau juga Pak Guru. Padahal dulu Meli sangat pemalu dan malas menulis.

DOKUMENTASI

1. PEMBIASAAN MEMBACA 15 MENIT SEBELUM SEKOLAH LITERASI

Di meja panjang dekat dengan Gerobak Baca Menjadi tempat paling disukai anak-anak untuk membaca dan mewarnai



Anak-anak membaca buku yang dipilih sendiri dan didampingi oleh salah satu pengajar



Pendampingan membaca dengan metode *Read Aloud* untuk anak-anak yang masih belum bias dan belum lancar membaca



Memilih dan membaca buku di TBM menjadi tempat yang menyenangkan untuk anak-anak



2. BERBAGAI PERMAINAN

Permainan ular naga, meski permainan tradisional, anak-anak suka



Bermain tebak kata sebagai permainan yang dimodifikasi pengajar, anak-anak senang dan menikmati permainan



Permainan haling rintang melatih konsentrasi dan kekompakan anak-anak dalam kelompok



Permainan tangkap aku, permainan untuk meningkatkan kecerdasan bahasa dan konsentrasi anak-anak



Permainan Kreasi Lampion dari alam
melatih kekompakan kelompok



Permainan kata dengan memanfaatkan
kertas membuat anak-anak menikmati
pembelajaran



Permainan gerak dengan musik menjadi
permainan yang membuat anak-anak tidak
bosan



3. PROSES PENCARIAN IDE, PROSES MENULIS, EDITING DAN PUBLIKASI

Pengajar memberikan contoh untuk bahan menulis dan anak-anak mendengarkan dengan seksama



Pak Guru mengajak anak-anak pembelajaran di luar RKWK untuk mencari ide dari pemandangan diluar.



Pengajar mengajak anak-anak mencari ide sebagai bahan tulisan di sekitar RKWK



Dengan beralaskan punggung teman lainnya, anak-anak menulis apa yang mereka lihat menjadi bahan tulisan



Anak-anak juga menulis dari bahan bacaan yang telah dibaca untuk menjadi referensi tulisannya



Anak-anak menulis apapun yang dilihat di sekitar mereka menjadikan bahan tulisan yang memberikan pengetahuan



Anak-anak juga dilatih untuk mengetik sendiri karyanya



Karya yang telah selesai ditulis, kemudian diketik untuk dipublikasikan



4. APRESIASI



Apresiasi karya yang telah selesai dibuat, dapat di pajang di Mading



Apresiasi juga berupa *reward* untuk anak-anak yang telah membuat karya



Apresiasi juga berupa *reward* untuk anak-anak yang mau membaca karyanya



Apresiasi juga berupa *reward* untuk anak-anak yang berangkat lebih awal dan menjaga kebersihan

Puisi Karya Anak-anak

PENERANG MALAM HARI

Wahai lampu yang berpijar

Kau tak pernah lelah menerangi gelap malam hari

Meski kau tampak kecil diatas kepalaku

Namun cahayamu mengena seluruh ruang kamarku

Wahai penerang malam hari

Kamarku yang sempit, terasa terang karenamu

Semua nampak terlihat jelas

Membuatku ingin membuang malas

Dan kini, karena jasamu ku menjadi juara kelas

Ku bahagia dan tak takut lagi gelapnya malam

karena kau tak lelah membantu menyinari tempat belajarku

Menuju masa depan dan mimpi-mimpiku

Karya : Latif

Sekolah : MI Diponegoro 3 Purwokerto :

BANTAL

Setiap malam kau tak mengeluh sedikitpun

Meski badan dan kepalaku tertumpu padamu

Kau selalu membuatku nyaman menikmati istirahat malamku

Terima kasih bantalku

Bantalku bantal kesayangan

Tak pernah bosan meskipun sudah tak baru

Pengahantar setiap mimpi-mimpiku

Melewati beribu malam

Karya : Beaty Ika Malva

Sekolah : MI Diponegoro 3 Purwokerto

HADIAH TERINDAH ULANG TAHUNKU

Malam tiup lilin selalu kutunggu

Mama dan Papa menjadi pengucap pertama hari lahirku

Hadiah terindah ulang tahunku

Dengan lantunan doa-doa yang selalu kutunggu

Menjadi harapanku ke depan untuk lebih baik

Karya: Rizki Melia Putri

DONGENG

PERSELISIHAN SEPATU DAN SANDAL

Di rumah yang tidak begitu besar, tinggal seorang anak bernama Syamil. Syamil tinggal bersama ayah dan ibunya. Ia termasuk anak yang beruntung punya sepatu dan sandal.

Siangnya, seluruh sepatu dan sandal sudah bersih dan siap dipakai. Seluruh sepatu dan sandal berbisik-bisik bersiap untuk dipilih oleh Syamil. Dengan percaya diri, sepatu merah menyombongkan diri pasti dipilih Syamil. Sepatu biru tidak mau ketinggalan menyombongkan diri karena Syamil memakai kaos biru. Sandal hanya terdiam karena sandal paling jarang dipakai. Semua tertawa dengan sinis melihat sandal yang berada dipojok oaling bawah dan jarang dipakai.

“Tidak papa, kalian lebih pantas dibawa ketempat bagus. Aku akan menunggu disini saja,” kata Sandal pelan.

“Pasti doong, Syamil kan *ngga* suka pakai sandal, jadi kamu harap santai,” sahut Sepatu Merah sombong.

Syamil masih duduk memandangi seluruh sepatu dan sandalnya. Syamil masuk ke dalam dan kembali membawa kresek. Syamil tiba-tiba memasukkan sepatu merah dan biru ke dalam kresek. Mereka tertawa bahagia karena pasti akan dipakai dan dibawa ke tempat bagus oleh Syamil.

Sandal terdiam, hanya menunggu Syamil santai di rumah sandal baru dipakai Syamil. Tetapi, Merah dan Biru kaget ketika Syamil dan Ayahnya berhenti di rumah reot yang dihuni seorang nenek dan anak kecil. Nenek memanggil cucunya. Cucu tersebut datang dan menerima kresek dari Syamil. Merah dan Biru dibisiki oleh Syamil, “ Baik-baiklah kalian besama teman baru kalian. Semoga betah dan bermanfaat untuk teman baru kalian.” Mereka berdua mengangguk-angguk dan menerima kenyataan jika mereka sudah tidak bisa bersama Syamil. Mereka juga sadar telah meremehkan sandal dan mereka sombong. Akhirnya, Syamil memakai sandal yang biasa berada di pojok rak. (Radit)

CERPEN

MEMBANTU MENGECAT RUMAH

Minggu hari yang paling membahagiakan bisa kumpul bersama keluarga. Aku bersama ayah, ibu dan adik bekerja bakti membersihkan rumah. Kali ini, Ayah meminta aku dan adik mengecat dinding rumah. Dinding rumah yang awalnya berwarna putih akan di cat berwarna orange. Ayah dan Ibu penyuka warna orang. Aku dan adik menggerutu karena mengecat pasti sangat capek dan tangan bahkan baju bisa kotor kena cat. Aku cemberut dan duduk melihat Ayah mengecat. Ayah dengan sabar mengajarkan kami cara mengecat yang mudah.

Ternyata, mengecat itu mudah tetapi butuh hati-hati agar tangan kita tidak terkena cat. Caranya itu yang pertama, cat dicampur tiner sedikit agar tidak terlalu kental. Kedua, dicoba dipapan kayu bila warna sudah sesuai, maka cat dimulai ditembok. Rasanya senang meski tangannya capek.

Ahaa,, aku punya ide untuk membuat gambar dan di cat sediri. Adikku juga sama minta digambarin juga. Akhirnya, kamar kami di cat sesuai dengan gambar yang kami mau. Kamarku kugambar bunga dan tempat membaca yang ada rak bukunya, sedang kamar adiku gambar hello kity. Kami bahagia meski tidak bagus gambarnya, tapi itu kreasi kami. Mengecat itu asyik dan bila kena cat tangannya tinggal diberi tiner pasti hilang. Cuci sabun yang bersih biar bau cat juga hilang.

Kini, kamarku dan kamar adikku sangat bagus. Awalnya aku menggerutu dan malas untuk mengecat, kini menjadi semangat untuk mengecat. Terima kasih Ayah sudah sabar mengajarkan kami mengecat.

Karya : Malva

Sekolah : MI Diponegoro 03 Purwokerto

PANTUN

Jalan-jalan di kota Banjar

Jangan lupa membeli bejana

Pelan-pelan kita belajar

Agar kelak menjadi sarjana

Karya : Luna

Sekolah SD Negeri 4 Karangklesem

PENERBITAN BUKU RUMAH KREATIF WADAS KELIR
PIMPINAN, RELAWAN DAN ANAK-ANAK
SAMPAI TAHUN 2018

NO	Judul	Tahun Terbit
1	30 Permainan Untuk Kecerdasaan Logika Matematika Anak	2014
2	30 Menit Lancar Berhitung	2014
3	Kreatif Mendongeng Untuk Kecerdasan Jamak	2014
4	Pangeran Lupa	2014
5	Pembelajaran Menulis Kreatif	2014
6	Kumpulan Cerita Dari Negeri Buku	2014
7	Asyiknya Belajar Bahasa Inggir	2014
8	Bermain dan Permainan Anak Usia Dini	2014
9	Menjadi Penulis Cilik Hebat	2014
10	Golden Age	2015
11	Lancar Membaca Dan Menulis Dg Media Gambar	2015
12	123 Permainan Kreatif	2015
13	30 Menit Lancar Membaca	2015
14	Buku Aktivitas Anak Pintar	2015
15	Mengenal Huruf Besar Dan Kecil	2015
16	Penulisan Sastra Kreatif	2015
17	Dasar-Dasar Menulis Huruf Besar Dan Kecil	2015
18	Rahasia Kecerdasan Noura	2015
19	Cerita Anak Indonesia Adalah Aku	2015
20	Cerita Anak Tangan Ajaib Bunda	2015
21	Sekolah Kreatif	2015
22	Aktivitas Anak Menulis Dasar Dan Berhitung	2015
23	Aktivitas Anak Menulis Dasar Dan Membaca	2015
24	Cepat Pintar Membaca	2015
25	Membaca Menulis Dan Berhitung	2015
26	Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini	2015
27	Bacada 20 Hari Pintar Membaca	2016

28	Dasar-Dasar Membaca Dan Menulis	2016
29	Pembelajaran Menulis Kreatif	2016
30	Menulis Dan Mewarnai Angka Lucu	2016
31	Serunya Bermain Angka	2016
32	20 Menit Lancar Membaca	2016
33	Lancar Membaca Dan Menulis Dg Media Gambar	2016
34	30 Menit Pintar Berhitung	2016
35	20 Hari Pintar Membaca Bacada	2016
36	Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia	2016
37	30 Menit Lancar Membaca	2016
38	Cepat, Pintar, Berhitung Dengan Metode Dril	2016
39	50 Aktivitas Agar Anak Lancar Membaca	2016
40	Seri Belajar Membaca Untuk PAUD "Huruf"	2016
41	Dasar-Dasar Menulis Huruf Besar Dan Kecil	2016
42	Seri Belajar Membaca Untuk PAUD "Suku Kata"	2016
43	Cepat Mahir Baca AUD	2016
44	Sekolah Kreatif	2016
45	Motorik Halus Garis	2017
46	Motorik Halus Bentuk	2017
47	Membaca, Menulis, & Berhitung	2017
48	Solutif Parenting	2017
49	Tujuh Kebaikan Dido Lebah Di Negeri Kesedihan	2017
50	Seri Belajar Membaca Untuk PAUD "Kata"	2017
51	Populer Kreatif Mendongeng Dengan Media Gambar	2017
52	Dongeng 52 Cerita Sabtu Minggu	2017
53	30 Permainan Kreatif Untuk Kecerdasan Bahasa	2017
54	Menjadi Penulis Kreatif Dan Produktif	2017
55	Aku Pintar Berhitung	2017
56	Asyiknya Belajar Calistung	2017
57	Lancar Membaca Dengan Metode Paragraf, Kalimat, Kata, Huruf	2017
58	Cepat Lancar Membaca	2017
59	Asyiknya Belajar Berhitung	2017

60	Aku Pintar Calistung	2017
61	Kamus Kata Tematik	2017
62	Seri Belajar Membaca Huruf	2017
63	123 Paud Pintar Berhitung	2017
64	Aku Pintar Membaca	2017
65	123 Balita Pintar Berhitung	2017
66	Bermain Logika Untuk PAUD Binatang	2017
67	Kamus Bahasa Inggris	2017
68	Bermain Logika Untuk PAUD Buah-Buahan	2017
69	Menulis Dan Mewarnai Angka Lucu	2017
70	Sekolah Kreatif	2017
71	Kamus Bahasa Inggris Untuk PAUD	2017
72	Cara Terbaik Mendidik Anak Dalam Mengatasi Berbagai Persoalan	2017
73	Baca Dan Warnai Bencana Alam	2018
74	Baca Dan Warnai Binatang	2018
75	Baca Dan Warnai Aku Anak Baik	2018
76	Literasi Parenting	2018
77	Reading Parenting	2018
78	Bermain Logika Untuk PAUD Buah	2018
79	Fabel Menarik Untuk Anak	2018
80	65 Kisah Kelembutan Hati Nabi Muhammad SAW	2018
81	Solutif Parenting	2018
82	Lancar Membaca Dengan Metode Paragraf, Kalimat, Kata, Huruf	2018
83	Dasar-Dasar Membaca Dan Menulis	2018
84	Bermain Aktivitas Anggota Tubuh	2018
85	Membaca, Menulis, Mewarnai	2018
86	Dongeng Gotong Royong Karakter Anak Usia Dini	2018
87	Menjadi Penulils Kreatif Produktif	2018
88	Cepat Lancar Membaca Aku Ingin Sekolah	2018
89	Seri Belajar Membaca Kata	2018

90	Anak Muslim Baca Basmallah Kumpulan Cerita Indahnya Berdoa	2018
91	50 Dongeng Vabel Motivasi Untuk Buah Hati	2018
92	Fabel Menarik Untuk Anak	2018
93	Literasi Parenting	2018
94	Reading Parenting	2018
95	Bermain Logika Untuk PAUD Buah	2018
96	Cara Terbaik Mendidik Anak Dalam Mengatasi Berbagai Persoalan	2018
97	Baca Dan Warnai Bencana Alam	2018
98	Baca Dan Warnai Binatang	2018
99	Baca Dan Warnai Aku Anak Baik	2018
100	Petualangan Peri Bahagia	2018
101	Kisah-Kisah Fabel Menarik Untuk Adik	2018
102	Kiat Praktis Menjadi Penulis Kreatif Dan Produktif	2018
103	Dasar-Dasar Membaca Dan Menulis	2018
104	Kreatif Mendongeng Untuk Kecerdasan Jamak	2018
105	123 Paud Pintar Berhitung	2018
106	Kamus Kata Tematik	2018
107	Lancar Membaca Dengan Metode Paragraf, Kalimat, Kata, Huruf	2018
108	Bermain Logikia Profesi	2018
109	Menulis Dan Mewarnai Angka Lucu	2018
110	Bermain Logika Untuk Anak PAUD "Buah-Buahan"	2018
111	Bermain Logika Anak PAUD "Binatang"	2018
112	50+ Aktivitas Terampil Dan Kreatif	2018
113	Cara Terbaik Mendidik Anak	2018
114	Menulis Dasar Dan Berhitung	2018
115	Cerita-Cerita Anak Kratif	2018
116	Petualangan Peri Bahagia	2018
117	Kisah-Kisah Fabel Menarik Untuk Adik	2018





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.iaipurwokerto.ac.id Email : pps@iaipurwokerto.ac.id

KARTU BIMBINGAN TESIS

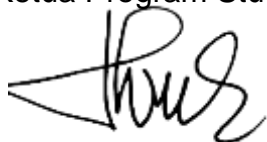
1. Nama Mahasiswa : Nasikhotun Nadiroh
2. NIM : 1522603013
3. Program Studi : PGMI
4. Pembimbing : Prof.Dr. H.Abdul.Basit, M.Ag
5. Tanggal Mengajukan : 17 Juni 2020
6. Konsultasi

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	8 Oktober 2018	Latar belakang masalah dan Rumusan Masalah	
2	29 Oktober 2018	Revisi Teori, kerangka Teori dan Metode Penelitian	
3	24 Oktober 2018	Sumber data dan referensi metode penelitian	
4	10 Desember 2018	Revisi bab I sampai bab III	
5	15 Januari 2019	Revisi bab IV	

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
6	10 Juni 2020	Kutipan kurang sesuai dengan sumber referensi, Bab IV penyajian data kurang dukungan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi	
7	17 Juni 2020	acc	

Purwokerto, 18 Juni 2020

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M. Pd
NIP. 19640916 199803 2 001

Pembimbing



Prof. Dr. H. Abdul Basit, M. Ag
NIP. 19691219 199803 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA

Alamat : Jl. Jend. A Yani No. 40 A Purwokerto 53125 Telp : 0281-635624, 628252 Fax : 0281-636553
Website : www.pps.iaipurwokerto.ac.id Email : pps@iaipurwokerto.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL UJIAN KOMPREHENSIF
PASCASARJANA IAIN PURWOKERTO
TAHUN AKADEMIK 2016/2017

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menerangkan bahwa:

Nama : Nashikhotun Nadiroh
NIM : 1522603013
Program Studi : Ilmu Pendidikan Dasar Islam

Telah mengikuti Ujian Komprehensif yang dilaksanakan pada hari *Selasa, 7 Februari 2017*
dinyatakan *Lulus* dengan nilai 81 predikat A-

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 13 Februari 2017

Direktur,

Dr. H. Abdul Basit, M. Ag.
NIP. 19691219 199803 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553, www.iainpurwokerto.ac.id

SURAT KETERANGAN WAKAF
No. : 2503/ln.17/UPT.Perpust./HM.02.2/X/2019

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : NASIKHOTUN NADIROH
NIM : 1522603013
Program : MAGISTER / S2
Fakultas/Prodi : PASCASARJANA / PGMI

Telah menyerahkan wakaf buku berupa uang sebesar Rp 75.000,00 (Tujuh Puluh Lima Ribu Rupiah) kepada Perpustakaan IAIN Purwokerto.

Demikian surat keterangan wakaf ini dibuat untuk menjadi maklum dan dapat digunakan seperlunya.



Purwokerto, 11 Oktober 2019

Kepala,

Ans Nurohman

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT

IAIN PURWOKERTO Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.iainpurwokerto.ac.id

CERTIFICATE

Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/023/2017

This is to certify that

Name : NASIKHOTUN NADIROH
Place, date of birth : CILACAP, 04 FEBRUARI 1988
Has taken TOEFL Prediction Test with paper based, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on December 28th
2015 with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension : 44
 2. Structure and Written Expression : 49
 3. Reading Comprehension : 44
- Obtained Score : **457**

This TOEFL Prediction Test was held in IAIN Purwokerto.

Purwokerto, January 12th 2017
Head of Language Development Unit,

Dr. Subur, M.Ag.
NIP. 19670307 199303 1 005

- Valid until two years after the day of issue.

وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بورنوبورتو
الوحدة لتنمية اللغة

IAIN PURWOKERTO www.iainpurwokerto.ac.id ٦٣٥٦٢٤-٠٢٨ هاتفه ٥٣١٢٦ بورنوبورتو رقم: ٤٠٢٨

الشهادة

الرقم : ١٥١٧/٣٤/PP...١/UPT Bhs/١٧.٥

٤٤ :	نصيحة ناظرة	منحت الى الاسم
٤٣ :	١٥٢٢٦.٣.١٣:	رقم القيد
٤٨ :	فهم المسموع فهم العبارات والتراكيب فهم المفردات والنصوص والقواعد	الذي حصل على النتيجة
٤٥٠ :	مجموع	

٢٠١٧ في اختبار المهارات اللغوية العربية التي قامت بها الوحدة لتسمية اللغة في التاريخ ٨ مارس ٢٠١٧

بورنوبورتو : ١١ أبريل ٢٠١٧

رئيس الوحدة لتنمية اللغة،



الدكتور صبور: الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٧.٣.٧١٩٩٣.٣١.٥٥



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
PASCASARJANA

Alamat: Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126 Telp. 0281-835624, 628250 Fax. 0281-636553
Website: www.stainpurwokerto.ac.id Email: pps.stainpurwokerto@gmail.com

KARTU MENGIKUTI UJIAN TESIS

Nama : Nasikhohun Nadroh
NIM : 1522603013
Prodi : PG
Hari/Tanggal :

NO	NAMA PESERTA UJIAN/NIM	JUDUL TESIS/RINGKASAN HASIL PROPOSAL	TANDATANGAN PESERTA
1.	Andri Satria 1522603005	Internalisasi Nilai-nilai Multi kultural di SD Nasional 3 Bahasa Putera Harapan Purwokerto	
2.			

Ketua Program Studi,

(Dr. Hj. Tutuk Minah, M.Pd.)



RUMAH KREATIF WADAS KELIR (RKWK)

Jl. Wadas Kelir RT.7 RW.5 Karangklesem-Purwokerto Selatan.
Email: pusatpska2017@gmail.com. Telp. 085 747 118 688. Website:
rumahkreatifwadaskelir.com

SURAT KETERANGAN No. 14/RKWK/TBMWK/VII/2019

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Heru Kurniawan, M.A.
Jabatan : Founder Rumah Kreatif Wadas Kelir dan TBM Wadas Kelir- Purwokerto
Alamat : Jalan Wadas Kelir RT. 7 RW. 5 Karangklesem-Purwokerto Selatan.

menerangkan bahwa:

Nama : Nas'khotun Nadiroh
NIM : 1522603013
Semester : IX
Prodi : PGMI
Instansi : IAIN PURWOKERTO

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di Rumah Kreatif Wadas Kelir dengan judul tesis **Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Permainan pada Anak-anak** pada terhitung pada bulan Oktober sampai dengan Desember 2018.

Purwokerto, 29 Oktober 2019

Founder
Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK)
TBM Wadas Kelir


Dr. Heru Kurniawan, M.A.

Sekretaris
Rumah Kreatif Wadas Kelir (RKWK)


Ro'fatul fuad

Tembusan:
1. Arsip

BIODATA PENULIS

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Nasikhotun Nadiroh
2. Tempat/Tgl. Lahir : Cilacap, 04 Februari 1988
3. Agama : Islam
4. Alamat Rumah : Jalan Gerilya Timur RT 01 RW 06
Desa Sikanco Kecamatan Nusawungu
Kabupaten Cilacap – Jawa Tengah
5. Alamat Email : nnasikhotun@gmail.com
6. No. HP : 085 747 334 397

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD/MI, Tahun lulus : SD Negeri Karanglo, Kemranjen
lulus tahun 2000
 - b. SMP/MTS, Tahun lulus : SMP Islam 01 Batu Malang lulus tahun 2003
 - c. SMA/MA, Tahun lulus : MAN Kroya
lulus tahun 2011
 - d. S1, Tahun lulus : IAIN Purwokerto lulus tahun 2015
2. Pendidikan Non-Formal
 - a. TPQ Nurul Yatim Al Hidayah 2001-2005
 - b. Pondok Pesantren Alhidayah Batu Malang Jawa Timur

Demikian biodata penulis ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Purwokerto, 15 Juni 2020

Yang menyatakan,



Nasikhotun Nadiroh

BIODATA DIRI

I. KETERANGAN PRIBADI

1. Nama Lengkap	Nasikhotun Nadiroh
2. Tempat, Tanggal Lahir	04 Febuari 1988
3. Alamat	Sikanco RT 01 /06, Nusawungu Cilacap
4. HP	085 747 334 397
5. e-mail	nnasikhotun@gmail.com

II. PENDIDIKAN

No	Tingkat	Pendidikan	Jurusan	Tahun Lulus	Tempat
1.	SD	SDN I Karanglo	-	2000	Kemranjen Banyumas
2.	SMP	SMP 01 Islam Batu	-	2003	Batu Malang Jawa Timur
3.	SMA	MAN Kroya	-	2006	Kroya Cilacap Jawa Tengah
4.	S-1	IAIN Purwokerto	Tarbiyah	2015	Purwoketo Banyumas Jawa Tengah
5.	S-2	IAIN Purwokerto	PGMI	-	Purwoketo Banyumas Jawa Tengah

III. PENGALAMAN ORGANISASI

No	Nama Organisasi	Kedudukan dalam Organisasi	Dari tahun s.d. tahun	Nama Pimpinan Organisasi
1.	PMII Rayon Diploma	Koordinator Bidang Pengkaderan	2013-2014	Zen Nur Rohman
2.	HMPS PGMI IAIN Purwokerto	Ketua	2013-2014	Nasikhotun Nadiroh
3.	Ikatan Mahasiswa PGMI se-Indonesia (IMPI) Wilayah III(Jawa Tengah, Jawa Timur, Yogyakarta, NTT, dan NTB)	Anggota	2013-2015	Ifat Nabilah
4.	PMII Komisariat Walosongo Purwokerto	Staff	2014-2015	Zen Nur Rohman
5.	SENAT MAHASISWA (SEMA) IAIN Purwokerto	Bendahara	2014-2016	Raras Maftuhah
	Ikatan Mahasiswa PGMI se-Indonesia(IMPI) Pusat	Anggota	2015-sekarang	Irfan Siddiq
6.	PC PMII Purwokerto	Staff Biro Pengembangan Intelektual dan Eksplorasi Teknologi	2016-2017	Firdaus Ulya

7.	Rumah Kreatif Wadas Kelir	Relawan	2015-sekarang	Heru Kurniawan
8.	Wadas Kelir Studio	Anggota	2015-sekarang	Khotibul Iman
9.	Taman Baca Masyarakat	Anggota	2015-sekarang	Risdiyanto
10.	Taman Pendidikan Alqur'an Mushola Nurul Hidayah dan Mushola Baitul Hidayah	Pengajar	2015-sekarang	Nur Chafid
11.	Unit Ekonomi Kreatif	Koordinator	2018-2019	Nasikhotun nadiroh
12.	Buletin Oase	Pembimbing	2019-sekarang	Febry Nur Cholifah
13.	TongJring SKB Purwokerto	Pembimbing	2017-sekarang	Kodir
14.	Ide Kreatif Guru Paud Indonesia	Anggota dan admin	2018-sekarang	Bunda Giarti
15.	Kreatif Insan Paud	Anggota	2019-sekarang	Yanda Adity

IV. PENGALAMAN PEKERJAAN

No	Nama Instansi	Tahun	Jabatan	Masa Kerja
1.	Wisma Prima Ozora	2007-2009	Waitress	2007-2009
2.	PT Boyang Industrial	2009-2011	Operator Poduksi	2009-2011
3.	Sahabat Kampus Swalayan	2011-2013	Kasir Toko dan kasir Counter	2011-2013
4.	MI Baitul Muttaqin Sirau Kemranjen Banyumas	2013-2016	Guru dan Wali Kelas	2013-2016
5.	Rumah Kreatif Wadas Kelir	2015-2016	Relawan	2015-sekarang
6.	SMP Az-Zahra Gunung Tugel Purwokerto	2015-2016	Guru	2015-sekarang
7.	RA Insan Sholeh, Shapire Regency	2016-2017	Kepala	2016-2017
8.	PAUD Wadas Kelir	2017-2018	Guru	2017-2018
9.	SKB Purwokerto	2016-2020	Tutor	2016-sekarang
10	Paket B dan Paket C Wadas kelir	2017 -2020	Kepala , Tutor	2017-sekarang
11.	Bimbingan Belajar Wadas Kelir	2018-2019	Pengajar	Putri Puji Ayu Lestari
12.	Toko Buku Wadas Kelir	2018-2019	Ketua	2018-2019
13.	MI Diponegoro 01 Purwokerto	2018-2020	Guru Kreativitas	2018-sekarang
14.	Kelompok Bermain SKB Purwokerto	2019-2020	Tutor	2019-2020

V. PUBLIKASI JURNAL

No	Judul Tulisan	Tahun	Jenis Tulisan	Nama Jurnal/Penerbit
1.	Metode Pembelajaran IPA di MI Negeri Sikanco	2015	-	JPA IAIN Purwokerto

VI. PUBLIKASI BUKU

No	Judul Tulisan	Tahun	Jenis Tulisan	Nama Jurnal/Penerbit
1.	Pembelajaran Berbasis Permainan Anak Usia Dini Mambaca, Berhitung, Menulis	2016	Pendidikan	-
2.	Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI kelas II	2016	Pendidikan	-
3.	Pembelajaran IPS Berbasis Permainan	2016	Pendidikan	-
4.	10 Permainan Kreatif	2016	Games	-
5.	Sajak Pemburu Ilmu	2018	Puisi	Wadas Kelir Publisher

VII. PUBLIKASI MEDIA MASSA

No	Judul Tulisan	Tahun	Jenis Tulisan	Nama Media Massa/Penerbit
1.	Hadiah Spesial di Hari Kasih Sayang	2016	-	Satelit post
2.	Kegagalan Yang Berbuah Manis	2016	-	Tantangan Kompas Kampus
3.	Resensi Buku “ Aku Memang Unik dan Aku Bangga Jadi Diri Sendiri” Karya Herlina Kartaatmadja	2016	-	Kedaulatan Rakyat/ BIP Gramedia

VIII. PELATIHAN DAN WORKSHOP

No	Kegiatan Pengabdian	Tahun	Kedudukan	Penyelenggara
1.	Diklat Politik	2012	Peserta	PMII Rayon Syari'ah
2.	Seminar Implementasi Kurikulum 2013	2013	Peserta	DEMA STAIN Purwokerto

3.	PKM Diklat Politik	2013	Peserta	DEMA STAIN Purwokerto
4.	Training Motivasi “ <i>Merajut Asa dalam Dinamika Pendidikan MI</i> ”	2014	Panitia	HMPS PGMI STAIN Purwokerto
5.	Spiritual Leadership Training	2014	Pendamping	Pusbangker STAIN Purwokerto
6.	Pelatihan Manajemen Aksi	2014	Peserta	PMII Komisariat Walisongo Purwokerto
7.	Pelatihan Kreatif Mendongeng	2014	Panitia	HMPS PGMI STAIN Purwokerto
8.	Simposium Pendidikan Pancasila	2014	Panitia	HMPS PGMI STAIN Purwokerto
9.	Lesson Study Paud	2016	Peserta	PP PAUD Dikmas Jawa tengah
10.	Bravo Dindik English Club	2016	Peserta	Engglish Club
12.	Workshop Merancang Modul pembelajaran Bahasa Indonesia	2016	Peserta	IPDI Pascasarjana IAIN Purwokerto
13.	Workshop Pengembangan Media Pembelajaran IPS	2016	Peserta	IPDI Pascasarjana IAIN Purwokerto
14.	Workshop Metodologi Penelitian Research and Development (R & D)	2016	Peserta	IPDI Pascasarjana IAIN Purwokerto
15.	Seminar dan Praktek Pengembangan Sumber Belajar, Strategi, dan Media Pembelajaran	2016	Peserta	IPDI Pascasarjana IAIN Purwokerto
16.	Pelatihan TOEFL	2017	Peserta	Pascasarjana IAIN Purwokerto
17.	Pendampingan POMG	2017	Pemateri	Paud Wadas kelir
18.	Pendampingan POMG	2018	Pemateri	Paud Wadas Kelir
19.	Short Course PAUD	2018	Peserta	PP Paud Dikmas Jateng
20.	Short Course PAUD	2019	Peserta	PP Paud Dikmas Jateng
21.	Short Course PAUD	2019	Peserta	PP Paud Dikmas Jateng
22.	Bimtek Setara daring	2019	Peserta	SKB Purwokerto
23.	Bimtek Setara daring Se-Jateng	2019	Pendamping	SKB Se-Jateng

24.	Pembuatan Jajanan Pasar	2019	Pendamping	Balai Desa Kedung Banteng
25.	Pembuatan Jajanan Pasar	2019	Pemateri	Kelompok Usaha Baturaden
26.	Wisata Literasi sesi Cerita Pendek	2019	Moderator	Rumah Kreatif Wadas Kelir
27.	Pelatihan Jurnalistik Dasar 1	2019	Panitia	SKB Purwokerto
28.	Pelatihan E-comerse	2019	Peserta	SKB Purwokerto
29.	Pelatihan Administrasi TBM	2019	Peserta	SKB Purwokerto
30.	Pelatihan Metode Tsaqifa	2020	Peserta	KPQN Purbalingga

IX. PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

No	Kegiatan Pengabdian	Tahun	Kedudukan	Tempat
1.	Ponpes Nurul Yatim Al Hidayah	2014-sekarang	Pengajar	Sikanco, Nusawungu Cilacap
2.	Rumah Kreatif Wadas Kelir	2015-sekarang	Relawan	Kelurahan Karangklesem Purwokerto Selatan
3.	TPQ RKWK Mushola Nurul Hidayah	2015-sekarang	Koordinator dan Pengajar	Kelurahan Karangklesem Purwokerto Selatan
4.	TPQ RKWK Mushola Baitul Hidayah	2016-Sekarang	Koordinator dan Pengajar	Kelurahan Karangklesem Purwokerto Selatan
5.	Taman Baca Masyarakat Wadas Kelir	2016-Sekarang	Anggota	Kelurahan Karangklesem Purwokerto Selatan
6.	Taman Baca Masyarakat SKB Purwokerto	2019-2020	Pengelola	SKB Purwokerto
7.	Kampung Literasi Wadas Kelir	2016-sekarang	Pegiat literasi	Kelurahan Karangklesem Purwokerto Selatan

8.	Pusat Pendidikan Masyarakat Wadas kelir	2016	Pengajar	Kelurahan Karangkesem Purwokerto Selatan
----	--	------	----------	--

Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 15 Juni 2020

Yang menyatakan,

Handwritten signature in black ink, appearing to read "Nasikhotun Nadiroh" with a small mark below it.

Nasikhotun Nadiroh