

Pembelajaran Seni Kontekstual Untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa

Martadi ^{1*}, Diana Nomida Muznir ², Yufiarti ³

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya^{1*}

mrtadi@yahoo.com

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta²

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta³

Abstrak

Salah satu ciri yang paling menonjol pada abad-21 adalah semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi di antaranya menjadi semakin cepat. Untuk itu salah satu kompetensi penting Abad-21 adalah kemampuan mencipta dan membaharui (Creativity and Innovation Skills) – dimana anak harus mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif, untuk itu diperlukan perubahan paradigma pendidikan seni. Kajian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran seni kontekstual dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Metode kajian bersifat analisis kritis terhadap berbagai literatur, hasil kajian untuk menemukan solusi dari permasalahan. Berdasar hasil kajian menunjukkan bahwa karakteristik guru yang kooperatif dan demokratis dalam mengelola kelas sangat berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas antarlain: 1) pemberian penilaian tidak hanya oleh guru tetapi jika melibatkan anak; 2) pemberian hadiah yang nir-raga (intangibile), 3) memberi kesempatan kepada anak untuk memilih topik atau kegiatan belajar sampai batas tertentu. Sedangkan pola penilaian yang mampu mendorong bertumbuhnya kreativitas anak dapat dilakukan melalui: a) pemberian tugas yang tidak hanya memiliki satu jawaban tertentu yang benar, b) mentolerir jawaban yang nyeleneh, c) menekankan pada proses bukan hanya hasil d) memberanikan peserta didik untuk mencoba dalam menginterpretasi sendiri terkait dengan pengetahuan atau kejadian yang diamatinya, e) memberikan keseimbangan antara yang terstruktur dan yang spontan/ekspresif

Katakunci: Pembelajaran Seni, Kontekstuals, Kearifan lokal, Kreativitas

1. Pendahuluan

Abad-21 baru berjalan satu dekade, namun dalam dunia pendidikan sudah dirasakan adanya perubahan yang mendasar pada tataran filsafat, arah serta tujuannya. Kemajuan tersebut dipicu oleh lahirnya sains dan teknologi terutama dalam bidang *cognitive science*, *bio-molecular*, *information technology* dan *nano-science* kemudian menjadi kelompok ilmu pengetahuan yang mencirikan abad-21. Salah satu ciri yang paling menonjol pada abad-21 adalah semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi di antaranya menjadi semakin cepat.

Bila disarikan, karakteristik abad-21 ditandai beberapa ciri antara lain: a) Perubahan dari ekonomi berbasis sumber daya alam serta manusia kearah ekonomi berbasis pengetahuan, berikut dengan implikasinya terhadap: kualitas sumber daya insani, pendidikan, lapangan kerja, b) Perhatian

yang semakin besar pada industri kreatif dan industri budaya, berikut implikasinya, terutama terhadap: kekayaan dan keanekaan ragam budaya, **pendidikan kreatif**, *entrepreneurship*, *technopreneurship*, rumah produksi, c) Budaya akan saling imbas mengimbas dengan *Teknosains* berikut implikasinya, terutama terhadap: karakter, kepribadian, etiket, etika, hukum, kriminologi, dan media.

Dalam sebuah artikel berjudul "21st Century Partnership Learning Framework", dinyatakan kompetensi yang harus dimiliki oleh SDM abad-21, yaitu: a) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*); b) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*); c) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*); d) **Kemampuan mencipta dan membaharui** (*Creativity and Innovation Skills*); e) Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and CommunicationsTechnology Literacy*); f)

Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*); dan g) Kemampuan informasi dan literasi media (*Information and Media Literacy Skills*).

Dari artikel di atas jelas dinyatakan salah satu kompetensi penting Abad-21 adalah **kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*)** – dimana anak dituntut mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif. Konsep tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan seni yaitu untuk menumbuhkan nilai-nilai afektif, **kreatif**, ekspresif, kejujuran, dan nilai-nilai yang lain. Seperti yang di publikasikan oleh "Nasional Education Association" mengenai tujuan pendidikan seni yang merekomendasikan lima point penting yaitu: 1) memberikan kesempatan pengembangan bakat penglihatan (*sight*), 2) mengembangkan apresiasi keindahan, 3) memperoleh kemampuan meniru (*represent*), 4) **mengembangkan kemampuan kreatif**, dan 5) mengembangkan seniman profesional, bukan tujuan pendidikan seni di sekolah umum (*public*).

Sesuai dengan tujuan pendidikan seni tersebut, menurut Champan (1978) pendekatan pembelajaran seni budaya secara umum dapat dipilah menjadi dua, yakni 1) seni dalam pendidikan (*art in education*), dan 2) pendidikan melalui seni (*education through art*). Pendekatan seni dalam pendidikan adalah pendidikan sebagai bentuk pewarisan dan pengembangan atas beragam seni kepada anak didik. Kesenian yang telah dimiliki masyarakat diupayakan tetap hidup dan berkembang. Pada gilirannya dapat dihasilkan calon-calon seniman sebagai penerus kesenian. Sedangkan, pendidikan melalui seni adalah pendidikan seni yang digunakan sebagai sarana, alat atau media pencapaian tujuan pendidikan yaitu menumbuhkan nilai-nilai positif pada anak didik seperti nilai, kreatif, inovatif, apresiatif, dll.

Ditinjau dari relevansi seni sebagai media pengembangan kreativitas, sifat-sifat imajinasi dan permainan yang melekat pada seni menegaskan suatu kebebasan berkhayal serta dalam bentuk pengungkapannya.

Disiplin seni adalah disiplin yang 'membebaskan', disiplin yang senantiasa lebih baik dari pada tidak disiplin dan/atau disiplin ketat tanpa hati nurani. Itulah sebabnya mengapa pendidikan seni ditempatkan sebagai bagian dalam pendidikan secara umum. Pendidikan seni adalah pendidikan yang akan membawa kebanggaan dan keangunggan jasmaniah dan rohaniah, dan oleh karena itu seni seharusnya menjadi dasar pendidikan: '*that art should be the basic of education*', demikian kata Herbert Read mengutip thesis Plato (Rohendi, 2000: 33-34).

2. Metode

Metode kajian ini bersifat analisis kritis terhadap berbagai literatur, hasil kajian untuk menemukan pola keterkaitan dan solusi dari permasalahan kajian. Hasil analisis selanjutnya dideskripsikan secara sistematis untuk menjawab masalah kajian.

3. Pembahasan Hasil

3.1 Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah sebuah konsep belajar mengajar dimana seorang guru menghadirkan situasi yang nyata di dalam kelas serta melibatkan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang akan dipelajari. Konsep ini bertujuan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sebagai bekal untuk memecahkan dalam kehidupan siswa sebagai anggota masyarakat.

Pada dasarnya konsep pembelajaran kontekstual guru berusaha memberikan sesuatu yang bukan abstrak melainkan sesuatu yang nyata sesuai dengan lingkungan sekitar anak, sehingga pengetahuan yang diperoleh anak dengan proses belajar mengajar di kelas merupakan pengetahuan yang dibangun dan dimiliki sendiri. Konsep ini menciptakan ada keterkaitan dengan penerapan kehidupan sehari-hari yang bisa dijadikan dasar untuk memecahkan masalah kehidupan.

Prinsip-prinsip penerapan pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut: (1) merencanakan pembelajaran sesuai dengan kewajaran mental sosial, (2) membentuk kelompok yang saling bergantung, (3) menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang mandiri, (4) mempertimbangkan keragaman siswa, (5) mempertimbangkan multi intelegensi siswa, (6) menggunakan teknik-teknik bertanya untuk meningkatkan pembelajaran siswa, perkembangan

masalah, dan ketrampilan berpikir tingkat tinggi, dan (7) menerapkan penilaian autentik.

3.2 Konsep Pendidikan Seni Kontekstual

Dalam perkembangan global saat ini, ada dua sisi dilematis yang sulit diakomodasi dalam pendidikan seni budaya sekarang ini. Di satu sisi adalah kuatnya minat masyarakat (lokal dan global) terhadap pentingnya memahami budaya setempat (lokal), dan disisi lain adalah sistem pendidikan seni yang berjalan belum mengarah pada kepentingan tersebut. Ketidaksesuaian ini terjadi karena bahan ajar pendidikan seni belum dikontektualisasi pada keberagaman budaya lokal yang tersebar di seluruh pelosok negeri.

Harus diakui bahwa sistem pendidikan kita saat ini merupakan warisan pemerintah kolonial. Karena itu pendekatan yang digunakan berdasarkan persepsi Eropa Barat, kendatipun materinya berbeda. Dalam bidang-bidang ilmu pengetahuan umum dan eksakta, hal ini tidak menjadi soal karena dasar ukuran keilmuannya berasal dari Barat dan tidak *culture spesific*. Akan tetapi, dalam bidang kebudayaan, persoalannya lebih sulit. Jika mata pelajaran seni budaya yang diajarkan di sekolah berdasarkan kaidah seni Barat Modern (yang salah kaprah sering dianggap 'universal' atau 'standart' seperti bidang ilmu), maka kaidah itu akan berhadapan dengan nilai-nilai spesifik yang terdapat dalam setiap budaya lokal. Hal ini dapat mengakibatkan kesenian lokal dianggap 'seni yang kurang bermutu' atau bahkan dianggap bukan seni.

Akhirnya banyak seni budaya kita yang adi luhung dan dapat dimanfaatkan dalam segala aspek kehidupan, tercerabut dari akarnya dan tumbang satu persatu. Untuk itu, pendidikan seni budaya harus didudukkan kembali sesuai tempat dan fungsi yang sebenarnya, didasarkan pada konteks kesenian dan kebudayaan masyarakatnya dimana sekolah itu berada agar peserta didik tidak tercerabut dari 'akar budayanya'. Saat ini bangsa Indonesia menjadi bangsa yang kehilangan jati diri karena tidak berkembang dari akar budaya yang kuat. Budaya-budaya lama sudah pudar, budaya baru belum terbentuk kokoh. Yang ada hanya budaya

ngambang tanpa bentuk, kecuali budaya pop yang suka meniru (budaya imitasi dan konsumtif).

Secara substansial pendekatan pendidikan seni budaya masih berdasar pada kaidah seni Barat. Titik tolak penggolongan seni, seperti musik, tari, teather dan rupa adalah contoh mendasar. Ketika kategori disiplin seni itu berhadapan dengan fenomena lokal, akan ditemukan ketidaksesuaian. Seni Wayang di Jawa (seni pertunjukan yang pemainnya mendongeng/bercerita, kadang menyanyi, main musik gamelan, bergurau dengan penonton, dan didukung dengan karya wayang yang kaya dengan cita estetika), adalah salah satu contoh yang tidak dapat dikelompokkan pada keempat katregori tersebut. Dengan demikian perlu dilakukan sinkronisasi antar cabang seni dalam pendidikan seni budaya melalui pendekatan secara terpadu melalui 'tema/ topik' sehingga pemahanan seni dan budaya menjadi lebih utuh (holistik) dan bermakna.

Dalam pembelajaran seni budaya, kontekstualisasi sangat mustahil dilepaskan dari kebudayaan daerah, mengingat seni merupakan salah satu produk budaya. Sebaliknya dengan pembelajaran seni yang berbasis budaya akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, dan anak tidak tercerabut dari akar budayanya. Pentingnya pendidikan seni kontekstual tersebut juga dinyatakan oleh Kerry Freedman dalam artikelnya *Artistic Developmen and Curriiculum: Sociocultural Learning Consideration* yang menyatakan bahwa setiap pembelajaran terkait dengan konteks tertentu. Artinya, kegiatan pemberian pengalaman esetik idealnya harus dikaitkan dengan konteks sosiokultural yang melingkupinya.

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran seni budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Dalam kontek inilah konsepsi tentang seni harus dibangun/dikonstruk melalui bekal pengalaman anak yang dibentuk oleh konteks budayanya.

Pendidikan seni budaya juga memiliki sifat *multilingual, multidimensional, dan multikultural*.

Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. *Multidimensional* bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat *multikultural* mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara.

Dalam pendidikan seni budaya, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam. Ditinjau dari relevansi seni sebagai media pengembangan kreativitas, sifat-sifat imajinasi dan permainan yang melekat pada seni menegaskan suatu kebebasan berkhayal serta dalam bentuk pengungkapannya. Disiplin seni adalah disiplin yang 'membebaskan', disiplin yang senantiasa lebih baik dari pada tidak disiplin dan/atau disiplin ketat tanpa hati nurani. Itulah sebabnya mengapa pendidikan seni ditempatkan sebagai bagian dalam pendidikan secara umum.

Pada tingkatan sosial, pendidikan ekspresi estetika seyogyanya mampu meyakinkan peserta didik bahwa bentuk-bentuk visual yang mereka cipta membantu mengungkapkan identitas mereka, juga keanggotaan mereka dalam suatu kelompok/masyarakat. Bentuk-bentuk visual juga dalam banyak hal menandai peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupannya, sekaligus merefleksikan kebutuhan fisik dan ekspresif dalam kehidupan sehari-hari. Tugas guru seni budaya adalah membantu peserta didik menjadi sadar tentang aneka ragam bentuk rupa, sehingga dengan demikian mereka mampu membentuk dan mengekspresikan perasaannya sesuai dengan konteks

sumberdaya sosial dan budaya yang menjadi lingkungannya.

3.3 Pembelajaran Seni Kontekstual Untuk Menumbuhkan Kreativitas

Kreativitas adalah sesuatu yang berhubungan dengan pemikiran orang, kecerdasan, kepandaian seseorang untuk menciptakan atau menemukan hal-hal baru, kemampuan memecahkan masalah melalui berbagai alternatif, kreasi-kreasi baru untuk menghasilkan bentuk-bentuk baru. Ada sebagian ahli berpandangan bahwa anak kreatif identik dengan 'nakal' atau suka berbuat aneh. Pendapat ini tampaknya tidak sepenuhnya salah, bila dikaitkan dengan hasil penelitian Torrance (1965), yang menunjukkan bahwa pada anak-anak SD (terutama kelas 1, 2, dan 3), anak-anak yang mendapat skor tinggi pada tes kreativitas sering dijuluki teman-temannya sebagai murid bebal (*silly*), nakal (*naughty*) atau dianggap liar, sembrono (*wild*) oleh guru-gurunya sendiri. Bahkan berdasar penelitian, hal ini dikemudian hari bisa menghambat timbulnya gagasan-gagasan kreatif anak-anak tadi.

Dari pendapat tentang kreativitas tersebut pada intinya, adalah kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh banyak orang. Sementara itu Guilford (1963), mengatakan bahwa ditemukan lima sifat-sifat sebagai faktor-faktor yang penting dalam kemampuan orang-orang kreatif, yaitu: *fluency*, *fleksibilitas*, *originalitas*, *elaborasi*, dan *redefinition*.

Pada masa sekolah, anak mempunyai ciri-ciri kepribadian kreatif yang besar, karena mempunyai banyak waktu untuk ungkapan kreatif. Namun begitu masuk sekolah, kreativitasnya menurun. Hal ini disebabkan ungkapan dan pikirannya yang spontan terbuka dan bebas, kurang lagi mendapat perhatian. Juga rasa ingin tahu, rasa takjub, daya imajinasi, dan kesenangannya bertanya, di sekolah itu tidak mendapat tanggapan. Ia lebih banyak diharapkan menerima informasi dari guru, mengingatnya baik-baik, dan memproduksinya dengan tepat. Makin tepat ia mengulang apa yang diajarkan guru, makin bagus nilai raportnya. Tapi dengan cara itu, bakat alamiahnya yang kreatif tidak diberi kesempatan berkembang. Kreativitas akan berkembang jika ada lingkungan yang kondusif untuk bertumbuhnya potensi kreatif tersebut.

Pada setiap anak ada dorongan alamiah dari dalam (*intrinsik*) untuk mengungkapkan diri secara kreatif. Hendaknya dorongan ini dibantu pengembangannya melalui penciptaan lingkungan yang kondusif bagi munculnya kreativitas. Dalam suatu seminar Prof Utami Munandar pernah menunjukkan beberapa contoh gambar karya anak-anak kreatif, yang diminta menggambar keadaan sekolahnya pada tahun 2020 nanti. Dari berbagai gambar tersebut, terlihat ada yang menggambar guru robot di muka kelas; ada yang menggambar gedung sekolah bertingkat banyak; ada anak yang menggambar pergi kesekolah dengan naik bus ekspres. Meskipun gambaran realitas yang digambarkan tersebut itu mustahil, tapi keberanian memunculkan ide tersebut harus kita hargai sebagai sesuatu yang kreatif. Bukannya guru mengkritik, "*Lo, atap gedung sekolah kok merah jingga!*", justru sebaliknya ia malah disuruh bercerita tentang gambar kreasinya itu. Jika diminta bercerita, maka ia akan berfikir kreatif untuk memenuhi permintaan yang bersifat mendorong itu.

Guru seni budaya merupakan salah satu faktor penting yang menentukan bertumbuhnya kreativitas anak. Mana mungkin bisa menumbuhkan 'anak menjadi kreatif' jika 'gurunya tidak kreatif'. Untuk itu cara mengajar guru seni budaya sebaiknya tidak membekali anak dengan jawaban atau cara yang sudah siap pakai. Yang dapat dilakukan guru seni budaya ialah membekali anak dengan keterampilan berfikir dan sikap yang memungkinkan menghadapi tantangan hari esok secara kreatif dan inovatif. Mengajar anak bagaimana ia harus belajar (penekanan pada proses) lebih penting daripada mengajar apa yang harus ia pelajari. Materi pelajaran yang sekarang diberikan belum tentu berguna bagi anak, jika ia dewasa. Anak yang telah belajar bagaimana ia harus belajar akan dapat menemukan apa yang ia butuhkan. Kalimat "*the world is my class*" mencerminkan bagaimana seluruh dunia beserta isinya ini menjadi tempat manusia pembelajar meningkatkan pengetahuan dan kompetensinya, dalam arti kata bahwa proses pencarian ilmu tidak hanya berada dalam batasan dinding-dinding kelas semata.

Peran guru seni budaya pun tidak lagi menjadi seorang "*infomediary*" karena anak sudah dapat secara langsung mengakses sumber-sumber pengetahuan yang selama ini harus diseminasi oleh guru/dosen di kelas. Guru seni budaya harus lebih berfungsi sebagai fasilitator, pelatih ("*coach*"), dan pendamping siswa yang sedang mengalami proses pembelajaran. Bahkan secara ekstrim, tidak dapat disangkal lagi bahwa dalam sejumlah konteks, guru dan murid bersama-sama belajar dan menuntut ilmu melalui interaksi yang ada di antara keduanya ketika sedang membahas suatu materi tertentu terkait seni budaya. Di samping itu, penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar pun harus diperluas melampaui batas-batas ruang kelas, dengan cara memperbanyak interaksi siswa dengan lingkungan seni budaya sekitarnya dalam berbagai bentuk metodologi.

Berpegang pada prinsip bahwa setiap individu itu unik dan memiliki talentanya masing-masing, maka metode belajar mengajar seni budaya harus memperhatikan keberagaman "*learning style*" dari masing-masing individu. Oleh karena itulah model belajar yang menekankan pada ciri khas dan keberagaman ini perlu dikembangkan, seperti misalnya yang diperkenalkan dalam: PBL (*Problem Based Learning*), PLP (*Personal Learning Plans*), PBA (*Performance Based Assessment*), dan lain sebagainya. Di samping itu, harus pula ditekankan model pembelajaran berbasis kerjasama antar individu tersebut untuk meningkatkan kompetensi interpersonal dan kehidupan sosialnya, seperti yang diajarkan dalam konsep: *Cooperative Learning*, *Collaborative Learning*, *Meaningful Learning*, dan lain sebagainya. Adalah merupakan salah satu tugas utama guru seni budaya untuk memastikan bahwa melalui mekanisme pembelajaran yang dikembangkan, setiap individu dapat mengembangkan seluruh potensi diri yang dimilikinya untuk menjadi manusia kreatif yang berhasil.

Dalam pembelajaran, guru seni budaya hendaknya menekankan pada cara belajar yang kreatif dan tidak semata-mata menekankan pada materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan anak harus menghafalnya. Menerima secara pasif bahan yang ditentukan oleh orang lain dan kemudian mereproduksinya tidak menunjukkan cara belajar yang kreatif. Kreativitas dapat lebih dipupuk dalam belajar, jika anak diberi kesempatan ikut menentukan apa yang akan dipelajarinya. Tentu saja ada bahan-bahan tertentu yang harus dikuasai

oleh semua anak; tetapi di samping itu hendaknya anak kadang-kadang juga diberi kebebasan untuk menentukan sendiri apa yang ingin dipelajari.

Besarnya pengaruh media (seperti televisi, surat kabar, majalah, internet, dan radio) terhadap masyarakat secara tidak langsung berpengaruh terhadap kondisi kognitif peserta didik – dalam arti kata bagi mereka akan lebih mudah menggambarkan kejadian atau hal-hal yang nyata (faktual) dibandingkan dengan membayangkan sesuatu yang bersifat abstrak. Oleh karena itulah maka materi ajar seni budaya harus mengalami sejumlah penyesuaian dari yang berbasis konten menjadi berorientasi pada konteks seni budaya yang ada di wilayah. Tantangan yang dihadapi dalam hal ini adalah mengubah pendekatan pola penyelenggaraan pembelajaran dari yang berorientasi pada diseminasi materi dari sebuah mata ajar menjadi pemahaman sebuah fenomena dipandang dari berbagai perspektif ilmu pengetahuan (multidisiplin atau ragam mata ajar). Contoh-contoh kasus kesenian daerah yang ditemui di masyarakat, problem-problem kesenian yang bersifat dilematis atau paradoksial, simulasi kejadian kesenian di lingkungannya, hanyalah merupakan sejumlah contoh materi ajar yang kontekstual dengan seni budaya setempat dan dapat dicerna oleh peserta didik dengan mudah. Paling tidak manfaat yang dapat segera diperoleh dari model pembelajaran seni budaya berbasis budaya setempat ini adalah bahwa yang peserta didik dapat mengerti konteks ilmu seni yang diberikan dalam penerapannya sehari-hari dan di saat yang sama diperoleh sejumlah alternatif pemecahan masalah yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan nyata.

Penilaian seringkali menjadi pembunuh kreativitas anak. Menurut Sharp, C. 2004. *Developing young children's creativity: what can we learn from research?* Penilaian yang mampu mendorong bertumbuhnya kreativitas anak dapat dilakukan melalui beberapa cara antaralain: a) menekankan pada proses berkarya seni bukan hanya hasil saja, b) memberanikan peserta didik untuk mencoba, untuk menentukan sendiri yang kurang jelas/lengkap informasinya, untuk memiliki interpretasi sendiri terkait dengan

pengetahuan atau peristiwa berkesenian yang diamatinya, c) memberikan keseimbangan antara yang terstruktur dan yang spontan/ekspresif, d) tugas yang tidak hanya memiliki satu jawaban tertentu yang benar (banyak/semua jawaban benar), dan e) mentolerir jawaban yang nyeleneh.

Berfikir kreatif mendorong anak untuk mengemukakan macam-macam jawaban. Pertanyaan yang bersifat hafalan dengan menagih jawaban benar salah hanya akan membunuh bertumbuhnya kreativitas. Di sekolah, seringkali yang ditekankan biasanya menemukan satu jawaban yang benar atau paling tepat terhadap suatu persoalan. Cara memperoleh jawaban itu pun sering sudah ditetapkan oleh guru, dan tidak boleh menyimpang dari satu-satunya cara itu. Ini tidak merangsang pemikiran kreatif, bahkan bisa sebaliknya, anak menjadi kaku dan sempit berfikir dan memecahkan masalah.

Untuk merangsang pemikiran kreatif, kepada anak justru harus kita ajukan sejumlah pertanyaan terbuka seperti "Bayangkan, jika kamu yang menjadi seniman besar, apa yang akan kamu lakukan?" Lalu kita mendengarkan semua jawabannya. Pasti jawabannya tidak satu, kalau ia memang kreatif. Tugas lain ialah membuat cerita dari empat kata; membuat aneka ragam gambar dari lingkaran; memikirkan untuk apa kardus sepatu bisa kita pakai?; bisa juga memberi tugas membayangkan masa depannya dengan membuat pohon karier atau tugas yang meminta anak menyimak masa lalu, dengan membuat 'silsilah keluarga'.

Saat penilaian, guru hendaknya menghindari kalimat yang bernada negatif, misalnya "Kamu membuat salah lagi!" Lebih baik bila guru mengungkapkannya dengan kalimat "Dapatkah kamu memikirkan cara lain untuk membuat itu?" atau "Mari saya tunjukkan cara lain untuk melakukan itu". Yang penting adalah anak memahami makna dari membuat kesalahan. Dari kesalahan kita dapat belajar. Seyogyanya anak tidak perlu menyembunyikan kesalahan-kesalahannya atau merasa terganggu karenanya.

Mengawasi atau memonitor sering dilakukan dalam model pendidikan yang tradisional. "Sudahkah kamu menyelesaikan tugasmu? Berapa halaman yang sudah kamu kerjakan?" Model penilaian yang menunjang motivasi intrinsik dan kreativitas, dimana anak bertanggungjawab untuk memonitor sendiri pekerjaannya (*self evaluation*). Guru memberikan kepada mereka tujuan dalam

bidang tertentu yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu (misalnya sehari atau seminggu), tetapi anak mempunyai otonomi untuk menentukan bagaimana menyelesaikan tujuan belajar, dan mereka bertanggung jawab untuk mengatur langkah-langkah kemajuan mereka ke arah tujuan. Daftar periksa harian atau mingguan bermanfaat untuk digunakan

Dalam proses penilaian, guru dapat mengikutsertakan anak untuk menilai pekerjaan mereka sendiri. Agar anak tidak kecewa jika pekerjaannya kurang baik, guru hendaknya memperhatikan bagian atau soal mana yang dibuat cukup baik, dan memberi penghargaan, misalnya dengan memberi tanda bintang. Selain itu, guru menunjukkan pengertian bahwa anak mengalami masalah dalam mengerjakan soal-soal tertentu dan mengajarkannya mencari cara lain supaya anak dapat memahami kesalahan-kesalahan yang dibuat.

Anak senang menerima hadiah dan kadang-kadang melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya, dan itu masalahnya. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapat hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun. Hadiah untuk pekerjaan yang dilaksanakan dengan baik tidak harus berupa materi (*intangible*). Yang terbaik justru berupa senyuman atau anggukan, kata penghargaan, kesempatan untuk menampilkan dan mempresentasikan pekerjaan sendiri, dan pekerjaan tambahan. Jika iklim kelas sedemikian rupa sehingga belajar menjadi menarik dan menyenangkan, pekerjaan tambahan dapat merupakan hadiah. Hadiah yang diberikan hendaknya berkaitan erat dengan kegiatannya, misalnya medeklamasikan sajak yang dibuat, atau membacakan di depan kelas karangan yang dibuat dengan baik, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik dan kreativitas.

5. Kesimpulan

Salah satu ciri yang paling menonjol pada abad-21 adalah semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi di antaranya menjadi semakin cepat. Untuk itu salah satu kompetensi penting Abad-21 adalah **kemampuan mencipta dan**

membaharui (*Creativity and Innovation Skills*) – dimana anak harus mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif, untuk itu diperlukan perubahan paradigma pendidikan seni.

Kreativitas pada hakekatnya adalah kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh banyak orang. Kemampuan orang-orang kreatif dapat dikenali melalui lima sifat-sifat penting, yaitu: *Fluency, Fleksibilitas, Originalitas, Elaborasi, dan Redefinition*.

Sistem pendidikan kita masih lebih menekankan pengembangan kecerdasan dalam arti yang sempit (kognitif) dan kurang memberi perhatian kepada pengembangan bakat kreatif anak. Konsep tentang kreativitas masih kurang dipahami secara utuh, dan ini mempunyai dampak terhadap kesalahan dalam menumbuhkan kreativitas, anak yang fitrahnya kreatif justru begitu masuk sekolah, kreativitasnya malah menurun.

Karakteristik guru siswa kreatif perlu mencerminkan sikap kooperatif dan demokratis, serta mempunyai kompetensi dan minat terhadap proses pembelajaran. Disisi lain, pola kelas terbuka dengan struktur yang tidak kaku, lebih memupuk pengembangan kreativitas anak dibandingkan dengan kelas tradisional. Ruang kelas dapat memberi rangsangan visual yang menarik. Adanya pusat berkarya seni, pusat membaca, atau pusat aktivitas lain memungkinkan anak bereksperimen dan menjajagi berbagai bidang.

Strategi mengajar yang meningkatkan kreativitas harus memperhatikan: 1) pemberian penilaian tidak hanya oleh guru tetapi jika melibatkan anak; 2) pemberian hadiah yang nir-raga (*intangible*) berkaitan dengan kegiatan yang sedang dilakukan, 3) memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih topik atau kegiatan belajar sampai batas tertentu (setelah yang minimal dipersyaratkan tercapai).

Penilaian yang mampu mendorong bertumbuhnya kreativitas anak dapat dilakukan melalui: a) pemberian tugas yang tidak hanya memiliki satu jawaban tertentu yang benar, b) mentolerir jawaban yang nyeleneh, c) menekankan pada proses bukan hanya hasil saja, d) memberanikan peserta didik untuk mencoba, untuk menentukan sendiri yang kurang jelas/lengkap informasinya, untuk memiliki interpretasi sendiri terkait dengan pengetahuan atau kejadian yang diamatinya, e)

memberikan keseimbangan antara yang terstruktur dan yang spontan/ekspresif

6. Pustaka

- AAM Jelantik, Estetika: *Sebuah Pengantar*, 1999, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Dickie, George. *Aesthetics an Introduction*. Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, Inc, 1971.
- Hartoko, Dick. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1984
- Johnson. E.B. (2000). *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, Inc.
- Liang Gie, 1976, *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*, Fakultas Filsafat Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.
- Rohendi R, Tjejep, 2000, *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan*, STSI, Bandung.
- Sutjipto, Katjik, 1973, *Seni Rupa sebagai Alat Pendidikan*, sub Proyek Penulisan Buku Pelajaran, IKIP Malang.
- Undang-Undang Nomor 20, tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Amabile, T.M. 1989. *Growing Up Creative*. New York: Crown Publishing.
- Edward de Bono. 2000. *Pemikiran Baru Era Milenium*, Penerbit Elex Kompatindo.
- Gardner, Howard. 2007. " *Five Minds For The Future*" Harvard Business School Press.
- Martadi, 2000, *Kreativitas dan Iklim Sosial Budaya*, artikel ilmiah. Surabaya: Majalah Unesa.
- Munandar, Utami, 1999, *Kreativitas & Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka PT. Utama.
- Sedyawati, Edi. 2006. " *Budaya Indonesia-Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah*" PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.