

MODEL PEMBELAJARAN KREATIF DALAM MENINGKATKAN MINAT MEMBACA ANAK DI LUAR SEKOLAH

Muhsin Kalida

Abstrak

Tulisan ini mengulas pentingnya sebuah pembelajaran kreatif, baik di sekolah maupun luar sekolah, dalam rangka meningkatkan minat membaca anak-anak. Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menekankan kepada bagaimana guru atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman, hal ini menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga anak-anak dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan, terutama membaca. Oleh karena itu dalam proses belajar dan pembelajaran, perlu adanya rekayasa sistem lingkungan yang mendukung, artinya menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif, termasuk diantaranya menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran yang baik, tepat dan mencukupi. Penulisan karya ini didukung aktivitas penulis dan dengan hasil observasi (observation), wawancara (interview), dokumentasi (documentation) dan focus group discussion (FGD), baik di dalam maupun luar negeri. Adapun model-model pembelajaran kreatif yang terkait dengan meningkatkan minat membaca anak, yang dilaksanakan oleh lembaga di luar sekolah diantaranya program parenting, sekolah menulis, praktek buku, melestarikan permainan tradisional, mengenal reptil, menulis mimpi dan teater anak.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Kreatif, Minat Membaca Anak*

A. Pendahuluan

Dalam sebuah teori belajar dan pembelajaran, belajar kreatif adalah merupakan sebuah proses yang sangat kompleks yang terjadi pada semua orang, yang berlangsung sepanjang hayat (*longlife education*). Salah satu tanda bahwa seseorang melakukan belajar adalah adanya perubahan perilaku dalam dirinya, baik perilaku yang menyangkut pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), maupun perilaku yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*).

Secara formal belajar dilaksanakan di sekolah dan perguruan tinggi, tetapi secara nonformal dan informal, proses belajar bisa dilaksanakan di luar sekolah, diantaranya yaitu lingkungan masyarakat, lembaga kursus, pusat belajar masyarakat, luar sekolah, taman bacaan masyarakat dan sebagainya, baik yang didirikan oleh institusi pemerintah, maupun yang didirikan oleh masyarakat.

Menurut Peter Kline, penulis buku *The Everyday Genius*, yang dikutip oleh Hernowo (2002), *learning is most effective when it's fun*, belajar akan efektif jika seseorang dalam keadaan senang. Demikian juga hendaknya, kegiatan yang

dilaksanakan oleh lembaga minat baca atau luar sekolah, terutama untuk menarik minat hadir dan minat membaca masyarakat, akan berjalan efektif, jika menggunakan pendekatan yang menyenangkan pula. Mewujudkan model kegiatan yang menyenangkan adalah sesuatu yang penting agar dipahami oleh para pegiat literasi, terutama pengelola luar sekolah, orang tua maupun para pendidik. Kreativitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran, terutama untuk menarik minat baca masyarakat, merupakan bagian vital yang harus dimiliki oleh lembaga luar sekolah.

Kegiatan kreatif di luar sekolah maupun lembaga peningkatan minat baca yang lain adalah serangkaian aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan, dengan model dan bentuk yang menyenangkan, kondusif dan nyaman, yang merangsang atau menarik minat pengunjung atau pemustaka untuk hadir dalam rangka meningkatkan budaya membaca kepada masyarakat.

Lembaga minat baca pada era global ini, dihadapkan pada berbagai tuntutan pengembangan atau bahkan perubahan-perubahan paradigma dan orientasi yang harus baru. Pegiat literasi selain menjadi pengembang kelembagaan, ternyata harus menyiapkan diri sebagai *social agent*, dan menjadi *center of excellence* dalam bidang pengembangan budaya membaca masyarakat. Kemampuan di bidang *networking*, *fundraising*, dan *publishing*, menjadi kebutuhan pokok yang tidak bisa diabaikan. Lembaga minat baca harus *survival* dan senantiasa meningkatkan kreativitas dalam menumbuhkan dan merangsang minat membaca masyarakat.

Pembelajaran kreatif di luar sekolah adalah serangkaian aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di luar sekolah, dengan model dan bentuk yang menyenangkan, kondusif dan nyaman, yang merangsang atau menarik dalam rangka meningkatkan minat membaca kepada masyarakat, terutama anak-anak.

B. Pengertian Pembelajaran Kreatif

Belajar adalah merupakan sebuah proses yang sangat kompleks yang terjadi pada semua orang, yang berlangsung seumur hidup, sejak lahir sampai liang lahat (*minal mahdi ila lahdi*).¹ Salah satu tanda bahwa seseorang itu melakukan belajar adalah adanya perubahan perilaku dalam dirinya, baik perilaku yang menyangkut

¹ Eveline Siregar & Hatini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Galia Indonesia, 2011), hlm. 3.

pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun perilaku yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Belajar merupakan proses persentuhan seseorang dengan kehidupan itu sendiri. Dari proses ini seseorang akan memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Juga, seseorang akan mendapatkan kebijakan, yaitu suatu adonan yang serasi antara kecerdasan akal, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual. Pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan kebijakan, sangat berguna bagi seseorang untuk kelangsungan kehidupannya.² Ada delapan kecenderungan seseorang melakukan belajar, yaitu:

- a. Dorongan rasa ingin tahu yang kuat. Dorongan ini pada umumnya berasal dari dalam diri, kemudian muncul berbagai pertanyaan-pertanyaan.
- b. Adanya keinginan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai tuntutan. Kecenderungan ini merupakan dorongan yang muncul secara eksternal, mendorong seseorang melakukan belajar.
- c. Manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus terpenuhi, untuk memenuhi kebutuhan seseorang melakukan belajar.
- d. Menyempurnakan dari apa yang sudah dimiliki oleh seseorang.
- e. Seseorang membutuhkan kemampuan untuk bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan, seseorang kemudian belajar khusus untuk kepentingan sosialisasi dan beradaptasi.
- f. Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri.
- g. Untuk meraih cita-cita, seseorang akan melakukan proses pembelajaran.
- h. Sebagian orang ada yang melakukan belajar hanya untuk mengisi dan memanfaatkan waktu luang.³

Belajar berdasarkan domain dan kawasan belajar menurut Benyamin S Bloom (1956), yang dikutip oleh Eveline Siregar & Hatini Nara, ada tiga bagian, yaitu *cognitif domain* (kawasan kognitif), *affective domain* (kawasan afektif) dan *psychomotor domain* (kawasan psikomotor).⁴ *Cognitif Domain* (Kawasan Kognitif) adalah merupakan proses berfikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Contoh dari

² Heri Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Majalengka: Referens, 2012), hlm. 2.

³ Eveline Siregar & Hatini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 7.

⁴ *Ibid*, hlm. 12.

proses kognitif diantaranya adalah menyebutkan definisi, membedakan fungsi, menjabarkan sebuah kegiatan, mendiskripsikan program, dan lain-lain. *Affective Domain* atau kawasan afektif adalah perilaku yang muncul pada seseorang sebagai pertanda memiliki interest membuat pilihan untuk beraksi dalam situasi dan lingkungan tertentu. Misalnya sebagai bentuk kawasan afektif adalah mengangguk tanda setuju, melompat dengan wajah berseri sebagai kebahagiaan, pergi ke masjid untuk melakukan ibadah sebagai perilaku orang yang beriman, dan lain sebagainya. *Psychomotor Domain* (Kawasan Psikomotor) yaitu perilaku yang dimunculkan oleh hasil kerja fungsi tubuh manusia. Kawasan ini berbentuk gerakan tubuh, misalnya berlari, melompat, melempar, berputar, memukul, menendang, dan lain sebagainya.

Pembelajaran, menurut Heri Rahyubi adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁵ Winkel, dalam Eveline Siregar & Hatini Nara menyebutkan pembelajaran adalah seperangkat yang dirancang untuk mendukung proses belajar, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami warga belajar. Dari beberapa pengertian di atas, terkait pembelajaran, ada beberapa poin yang bisa diserap dari makna pembelajaran, yaitu merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat siswa (warga) belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, dan pelaksanaannya terkendali, baik isi, waktu, proses maupun hasilnya.⁶

Dalam proses belajar dan pembelajaran, perlu adanya rekayasa sistem lingkungan yang mendukung, artinya menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif, termasuk diantaranya menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran yang baik, tepat dan mencukupi.⁷

Menurut Peter Kline, penulis buku *The Everyday Genius*, yang dikutip oleh Hernowo, *learning is most effective when it's fun*, belajar akan efektif jika seseorang dalam keadaan senang.⁸ Demikian juga hendaknya pendidikan, terutama pada anak-anak, bahwa pembelajaran akan berjalan efektif jika menggunakan pendekatan tersebut. Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan adalah sesuatu yang penting agar

⁵ *Ibid*, hlm. 6.

⁶ *Ibid*, hlm. 13.

⁷ Heri Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, hlm. 6.

⁸ Hernowo, *Belajar Akan Efektif Kalau Anda Dalam Keadaan "Fun"*, Terj. Word ++ Translation Service, (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 9.

dipahami oleh para orang tua, guru maupun para pendidik yang lain, termasuk pengelola pendidikan nonformal.

Kreativitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran, merupakan bagian vital dari pengembangan kognisi, yang dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan keingintahuan. Juga kemampuan untuk menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar yang terdapat pada anak. Aspek-aspek ini dapat diperkuat dengan memberikan penguasaan teknis dan visi yang lebih luas kepada anak, sehingga kreativitas dapat menginformasikan berbagai pembelajaran lainnya.⁹

Dunia anak, terutama anak usia sekolah dasar adalah usia yang menyenangkan permainan, dunia anak adalah dunia bermain. Dalam terjemah Al-Qur'an Surah Al-An'am: 32, disebutkan bahwa dunia anak dikategorikan dalam fase "la'b" (permainan) dan "lahw" (senda gurau). *"Dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. Dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Maka tidakkah kamu memahaminya?"*.¹⁰

Dalam ayat tersebut, walau Allah menyebutkan bahwa kehidupan itu bagaikan permainan dan senda gurau, tetapi tidak boleh main-main, begitu juga proses pendidikan dan pembelajaran bisa diolah menjadi menyenangkan dan permainan, tetapi tidak boleh kita laksanakan dengan main-main. Gordon Dryden dan Jeannette Vos, dalam buku yang ditulis Hernowo, menunjukkan cara memposisikan diri agar dapat berada dalam keadaan yang *fun*. Tony Buzan, ahli program dan model-model pembelajaran, dari Inggris yang menemukan konsep *mind mapping* (pemetaan pikiran) menyatakan bahwa *'Your brain is like a sleeping giant'* (otak Anda adalah ibarat raksasa tidur).¹¹

Kreativitas menurut Kamus Terbaru Bahasa Indonesia adalah kemampuan untuk mencipta.¹² Kreativitas adalah milik dan hak semua orang, tidak bisa dimonopoli oleh seseorang. Bahkan, setiap orang hendaknya memiliki kreativitas untuk meraih

⁹ Florence Beetlestone, *Creative Learning: ; Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreatifitas Siswa*, (Bandung: Nusa Media, 2013), hlm. 3.

¹⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Gema Risalah Press, 1989), hlm. 191.

¹¹ Hernowo, *Belajar Akan Efektif Kalau Anda Dalam Keadaan "Fun"*, hlm. 10.

¹² Tim Reality, *Kamus Terbaru Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Reality Publisher, 2008), hlm. 387.

kesuksesan individunya. Karena kreativitas itu sesungguhnya sebuah keterampilan (*skill*). Menurut A. Chaedar Alwasilah (2008), dalam karya Ngainun Naim (2009), kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru dan produk baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak, seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan. Berkreasi adalah memunculkan sesuatu kejutan-kejutan efektif dan misterius, karena datangnya ilham atau solusi yang begitu cepat, tepat waktu, dan tidak dipaksakan.¹³

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menekankan kepada bagaimana guru atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga warga belajar juga dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan.¹⁴

C. Pentingnya Pembelajaran Kreatif

Dalam mencapai kesuksesan dalam sebuah pembelajaran, seorang guru atau tutor memiliki uraian tugas yang sangat penting dan mulia. Berupaya menjadikan anak memiliki keterampilan belajar, mencakup keterampilan dalam memperoleh pengetahuan (*learning to know*), keterampilan dalam mengembangkan diri (*learning to be*), keterampilan dalam pelaksanaan tugas-tugas tertentu (*learning to do*), dan keterampilan untuk hidup berdampingan dengan sesama secara harmonis (*learning to live together*). Bahkan, seorang tutor atau guru harus mampu mengajarkan anak didiknya tentang cara belajar yang baik (*learning how to learn*).¹⁵

Kreativitas berpikir manusia merupakan nikmat yang dianugerahkan Allah SWT dalam akal tindakan yang bersemangat untuk mendobrak permanensi, monoton, rutinitas, dan kurang-menarik. Dengan kreativitas, berlangsung penciptaan hal-hal baru menuju perbaikan dan kemajuan, setiap manusia pada dasarnya telah tercipta kekuatan yang dapat mendorong dan mendayagunakan secara kreatif, dan sebaliknya manusia disibukkan dengan pencarian identitas, konsistensi dengan sikap yang monoton dan rutinan, sehingga terkukung oleh batasan-batasan sempit.¹⁶

¹³ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 246.

¹⁴ Eveline Siregar & Hatini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 98.

¹⁵ Hikmat, *Manajemen Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 286.

¹⁶ Balitbang, *Kreativitas Pembelajaran di Jenjang Dikdas*, (Jakarta: Balitbang Depdiknas, 2007), hlm. 14.

Dengan berbagai persoalan dan berbagai model pembelajaran, pemikiran yang kreatif dan mendatangkan solusi cerdas perlu dipanuti oleh para pelaku sebagai pendidik maupun tenaga kependidikan. Dunia pendidikan memerlukan pemikiran kreatif dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi terutama dalam proses pembelajaran.

Setiap tenaga pendidik dan kependidikan hendaknya memotivasi diri dan menjauhkan dari ketertutupan diri dalam berpikir, sebaliknya harus mendorong keterbukaan intelektual dan keterbukaan terhadap perbedaan pendapat. Guru yang kreatif akan memiliki fleksibilitas tinggi dalam menghadapi berbagai persoalan dan permasalahan. Guru yang memiliki pemikiran kreatif pada umumnya memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan situasi yang berubah drastis dengan pandangan yang segar dan unik.

Ada beberapa hal penting untuk mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran, yaitu Kreativitas itu bukan sifat atau bakat bawaan sejak lahir, kreativitas adalah hasil kemampuan nalar yang mendorong seseorang untuk berupaya menemukan sesuatu yang baru. Kegagalan merupakan jalan keberhasilan, sehingga seseorang dalam mewujudkan suatu kreativitas hendaknya tidak perlu takut terhadap kegagalan. Kehidupan manusia memiliki berbagai problem, oleh sebab itu diperlukan keterbukaan dalam gagasan. Karya yang kreatif menuntut sikap penerimaan terhadap subyektivitas, toleransi terhadap perbedaan, pemanfaatan pendapat orang lain, penghormatan terhadap pengalaman dan pendapat orang lain. Pemikiran yang kreatif merupakan pencerahan harapan untuk meraih hasil dan tujuan yang lebih baik, sehingga aktivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kreativitas orang-orang yang ada di dalamnya. Pengembangan kreativitas membutuhkan kemampuan mendayagunakan potensi-potensi yang ada, baik dari dalam maupun dari luar diri seorang kreator. Dalam setiap orang telah tercipta kekuatan yang akan mendorong pengembangan kreativitasnya, tetapi sering tidak digunakan sebagaimana mestinya.¹⁷

D. Model-Model Pembelajaran Kreatif di Luar Sekolah

Istilah model di sini dimaknai sebagai bentuk atau contoh, dari sebuah pelaksanaan pembelajaran kreatif. Menurut Jumanta Hamdayama, model pembelajaran

¹⁷ *Ibid*, hlm. 22.

kreatif adalah identik dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara terpadu, yaitu sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman mendalam kepada anak. Model pembelajaran ini secara efektif menciptakan kesempatan yang luas kepada anak-anak untuk melihat dan membangun konsep yang saling berkaitan.¹⁸ Pembelajaran kreatif, menurut Jumanta Hamdayama memiliki beberapa karakter penting, yaitu sebagai berikut:

- a. Berpusat pada anak atau siswa (*student center*),
- b. Memberikan pengalaman pada anak (*direct experience*),
- c. Pemisahan mata pelajaran tak begitu jelas,
- d. Bersifat luwes (fleksibel),
- e. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam proses pembelajaran,
- f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.¹⁹

Pembelajaran kreatif dapat dipandang sebagai sebuah bentuk pembelajaran yang berkaitan erat dengan inteligensi. Menurut Gardner (1978) dalam karya Florence (2013) menyebutkan bahwa kreativitas sebagai bentuk dari “*multiple inteligensi*” yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Kreativitas merupakan komponen penting dan memang perlu. Tanpa kreativitas anak akan bekerja di wilayah kognitif saja, dan berpikir sempit. Dengan kreativitas otak akan menginterpretasikan konsep-konsep abstrak, sehingga memungkinkan anak untuk mencapai penguasaan yang lebih besar, terutama terhadap pelajaran yang sulit dipahami.²⁰ Ada beberapa kelebihan dan keunggulan model pembelajaran kreatif ini, yaitu:

- a. Pengalaman dan kegiatan pembelajaran akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak,
- b. Kegiatan yang dipilih dalam pembelajaran selalu disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak,
- c. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi anak, sehingga hasil belajar akan bertahan lebih lama,
- d. Pembelajaran kreatif akan menumbuhkan keterampilan berfikir anak,

¹⁸ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 1.

¹⁹ *Ibid*, hlm. 2.

²⁰ *Ibid*, hlm. 28.

- e. Menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui anak dalam lingkungan,
- f. Menumbuhkembangkan keterampilan sosial anak, seperti kerjasama, toleransi, serta respek terhadap gagasan orang lain.²¹

Menurut Robin Fogarty (1991) dalam karya Jumanta Hamdayama, terdapat sepuluh cara atau model dalam merencanakan pembelajaran kreatif, yaitu sebagai berikut: a) Model Penggalan (*Fragmented*), b) Model Keterhubungan (*Connected*), c) Model Sarang (*Nested*), d) Model Urutan atau Rangkaian (*Sequenced*), e) Model Bagian (*Shared*), f) Model Jaring Laba-laba (*Webbed*), g) Model Galur (*Threated*), h) Model Keterpaduan (*Integrated*), i) Model Celupan (*Immersed*), dan j) Model Jaringan (*Networket*).²²

E. Bentuk-bentuk Pembelajaran Kreatif di Luar Sekolah

Pada dasarnya kegiatan kreatif untuk meningkatkan minat membaca anak di luar sekolah cukup banyak dan bervariasi, tetapi kegiatan tersebut tidak semuanya bermuatan untuk meningkatkan membaca. Baik kegiatan yang bersentuhan dengan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Kegiatan remaja dan dewasa yang diadakan di luar sekolah, selain layanan *widya-pustakan*, juga bisa diskusi remaja atau diskusi terkait anak, perkembangan psikologi anak, dan lain sebagainya.

Dalam tulisan ini kajian yang penulis angkat adalah model-model kegiatan kreatif untuk meningkatkan minat membaca anak. Ada banyak aktivitas yang sebenarnya ingin penulis ungkap, tetapi karena keterbatasan ruang dan waktu, maka ada model-model kegiatan kreatif yang penulis ambil dari beberapa kunjungan di lembaga luar sekolah di berbagai daerah maupun negara tetangga. Di antaranya adalah program parenting, sekolah menulis, praktek buku, sekolah mitra luar sekolah, mengenal reptil, sehari bersama Datuk, membaca bersama, mari mewarna, *puzzle*, teater anak dan *My Dream*.

a) Program Parenting

Salah satu kegiatan menarik dan kreatif dalam rangka meningkatkan minat baca anak, yang bisa diselenggarakan di luar sekolah adalah kegiatan parenting. Kegiatan parenting ini, diantaranya kegiatan pelatihan mendongeng, yang diselenggarakan di luar

²¹ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif*, hlm. 2.

²² Florence Beetlestone, *Creative Learning*, hlm. 9.

sekolah, untuk menghidupkan kembali budaya bercerita dan membaca antara ibu dan anak.

Kegiatan ini bersifat fleksibel (sesuai dengan kedatangan orang tua dan anak). Orang tua dan anak antusias mengikuti kegiatan seperti ini. Kelekatan antara Ibu dan anak semakin menguat. Orang tua semakin sadar akan perannya sebagai sosok yang saat ini dan kelak akan dicontoh oleh anak-anak melalui budaya membaca. Anak-anak merupakan sosok yang memiliki imajinasi yang luar biasa. Melalui kegiatan membaca cerita dari buku, anak-anak dapat merasakan, melihat dan mendengar cerita-cerita tersebut yang dituangkan dalam daya imajinatifnya.

b) Sekolah Menulis

Sekolah menulis adalah merupakan kegiatan kreatif bisa dilaksanakan di luar sekolah. Aktivitas ini terdengar agak aneh, tetapi itulah kreativitas yang diciptakan di luar sekolah. Kegiatan sekolah menulis bisa diikuti oleh anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengetahuan bagaimana cara menulis. Menciptakan kegiatan menulis adalah merupakan aktivitas yang menyenangkan. Dan teknik menghasilkan karya tulisan yang baik, merupakan tantangan yang menarik untuk diikuti.

Lembaga pendidikan di luar sekolah dalam mengadakan kegiatan sekolah menulis bisa bekerjasama dengan media cetak, seperti redaktur koran atau majalah. Kegiatan ini selain menguntungkan peserta, ternyata juga menguntungkan luar sekolah maupun narasumber. Bagi peserta tentu akan mendapatkan ilmu, bagi lembaga luar sekolah selain mendapat pengalaman juga kegiatan pembelajaran. Sementara, narasumber memiliki keuntungan, yaitu mendapat berita untuk mengisi tugasnya sebagai wartawan.

Kegiatan menulis, tanpa disadari ternyata menjadi kriteria kemajuan suatu bangsa. Banyak kemajuan bangsa yang telah punah dan tidak dikenali hingga saat ini, karena tidak ada literatur yang ditemukan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sendiri tidak terlepas dari kegiatan menulis. Maka kegiatan pengumpulan ide dengan menulis akan melahirkan karya yang akan terus dihimpun, dibaca, diaplikasikan serta dikoreksi oleh penurus.

c) Praktek Buku

Nama kegiatan ini adalah praktek buku, yaitu kegiatan yang memiliki tujuan memberikan kesempatan dan ruang lebih luas bagi pembaca, terutama di kalangan anak-anak untuk mempraktikkan isi buku. Isi buku yang digunakan tidak dibatasi, dan buku yang digunakan bisa tentang kebun, kolam, dan berbagai media tanam. Melalui kegiatan ini diharapkan mampu menjadikan buku sebagai sahabat yang memberi manfaat, dan sama sekali bukan buku yang membosankan.

Hubungan kegiatan praktek buku dengan program meningkatkan minat membaca tentu sangat terkait. Kegiatan di kebun praktek menjadikan anak dan orang tua mengenal berbagai buah dan tumbuhan, sehingga lebih mudah memahami alat peraga pendidikan dan bahan bacaan yang di dalamnya ditampilkan atau disebutkan.

d) Melestaraikan Permainan Tradisional

Kegiatan kreatif, yang bisa dilaksanakan di luar sekolah yang lain adalah kegiatan yang berkenaan dengan pelestarian permainan tradisional. Kegiatan ini bisa diikuti oleh anak-anak usia sekolah dasar atau remaja yang menyenangkan. Pelaksanakan kegiatan ini juga bersifat fleksibel, bahkan bisa melaksanakan setiap saat, oleh karenanya alat permainan tradisional yang ada di luar sekolah, selalu siap untuk dimainkan. Sehingga ketika anak-anak hadir di luar sekolah bisa langsung menggunakannya sambil menunggu teman yang lain hadir.

Bahan dan peralatan pelestarian permainan tradisional tersebut diantaranya alat membatik, kelereng, *egrang*, buku, alat jahit, dan lain sebagainya. Gambaran umum pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan mengenalkan dan melestarikan budaya lokal, seperti membatik, menyanyikan tembang dolanan anak, dan melestarikan permainan tradisional, sebaiknya luar sekolah telah berkontribusi membuat generasi muda tidak kehilangan jati diri bangsa.

Hubungan kegiatan pelestarian permainan tradisional dengan minat membaca, meskipun mainan lokal sebagian besar merupakan aktivitas bermain psikomotorik. Namun pengenalan terhadap piranti alat permainan juga bisa dilakukan dengan bahan bacaan. Gambar aktivitas bermain juga dapat dibubuhkan dalam bahan bacaan, sehingga pengenalan terhadap permainan tradisional juga untuk meningkatkan minat membaca anak.

e) Mengenal Reptil

Mengenal reptil, yaitu program edukasi tentang reptil dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan. Kegiatan ini sangat menarik dan disukai oleh anak-anak. Untuk mendukung kegiatan ini, maka luar sekolah bisa kerjasama dengan komunitas pecinta reptil, karena komunitas inilah yang bisa menjamin keamanan berbagai hewan jenis reptil. Aneka ular, baik yang jinak maupun yang berbahaya bisa ditunjukkan, eguana, kadal, berbagai macam kadal, tokek dan lain-lain. Anak-anak juga diajak berinteraksi dengan ular jinak dalam pantauan pawang reptil.

Kegiatan ini walaupun menegangkan, pada umumnya anak-anak merasa senang dan *fun*, karena selama ini anak-anak melihat ular, eguana dan kadal hanya di dalam buku. Tetapi melalui program mengenal reptil ini, anak-anak bisa terobati dan mendapat pelajaran yang benar-benar nyata, dan tidak hanya membaca buku.

f) Menulis Mimpi

Menulis adalah hal penting, terlebih bagi yang berkecimpung di dunia akademis. Ada kegiatan yang memotivasi anak-anak untuk menjadi penulis, kegiatan ini bernama menulis mimpi. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang sangat menarik, unik dan kreatif. Karena, setiap orang pasti memiliki mimpi, sebagaimana yang diungkapkan Giring Nidji dalam lagu *Laskar Pelangi*, mimpi adalah pelangi dan kunci motivasi untuk mencapai cita-cita, maka setiap orang hendaknya memiliki mimpi yang bermakna visi atau cita-cita yang harus diraih, karir yang harus ditempuh untuk mencapai kesuksesan masa depan.

Dengan adanya kegiatan menulis mimpi ini, lembaga luar sekolah bisa menjadi wadah bagi anak-anak maupun orang tua untuk menuangkan ide atau gagasan ke depan ataupun keinginan anak di masa depan, menjadikan warga gemar membaca dan menulis. Sehingga anak benar-benar terbebas dari buta aksara dan bisa menjadi masyarakat yang berliterasi. Yaitu masyarakat yang tidak sekedar bisa baca tulis, namun juga bisa menyampaikan gagasan, ide mereka kepada orang lain dalam bentuk tulisan.

g) Teater Anak

Pada umumnya orang melihat, lembaga luar sekolah, misalnya perpustakaan adalah hanya mengadakan pelayanan *widya-pustaka*, yang mengurus tentang peminjaman dan pengembalian buku, pendaftaran dan pengelolaan anggota dan sekitarnya. Lembaga model semacam ini ternyata tidak hanya sebatas itu, tetapi juga

meningkat untuk mengadakan pelayanan *widya-loka*, yaitu mengadakan pelatihan teater.

Minimal ada dua group teater anak yang sudah dimiliki, yaitu satu group teater anak dan teater remaja. Teater remaja terdiri dari group yang berisi anak-anak yang berusia sekolah menengah pertama (SMP), sementara yang lain adalah teater yang terdiri dari anak-anak yang berusia sekolah rendah (sekolah dasar).

Rekrutmen peserta teater anak adalah dari komunitas membaca yang ada di luar sekolah. Mereka sering berjumpa minggu di luar sekolah, selepas olah raga maupun jalan-jalan. Kemudian atas inisiatif pengelola luar sekolah, yang hadir dari berbagai sekolah menyatakan kesanggupannya, sehingga luar sekolah memfasilitasi berbagai kebutuhannya.

F. Penutup

“Experience is the best teacher”, pengalaman adalah guru yang terbaik. Meniru pengalaman yang berharga, yang dimiliki orang lain merupakan satu cara yang efektif untuk belajar, sehingga muncul diri sendiri. Kerja sama yang efektif membutuhkan kerja keras, kemampuan berkomunikasi dan pengetahuan yang cukup mendalam dengan segala tekniknya. Makalah ini adalah sebagian terkecil dari strategi menciptakan kegiatan kreatif dalam rangka menciptakan daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke luar sekolah. Tetapi harapan penulis, dari yang kecil ini bisa menumbuhkan potensi yang besar, bagi kejayaan luar sekolah dalam membangun bangsa.

Wallahu'alam bi shawab.

G. Daftar Referensi

- Agus Saputera, *Luar sekolah Desa, Basis Pengembangan Luar sekolah di Indonesia*, (Makalah, 2008)
- Andin Sefrina, *Deteksi Minat Bakat Anak*, (Yogyakarta: Media Pressindo, 2013)
- Aulia, *Revolusi Pembuat Anak Canda Membaca*, (Yogyakarta: Flashbooks, 2012)
- Balitbang, *Kreativitas Pembelajaran di Jenjang Dikdas*, (Jakarta: Balitbang Depdiknas, 2007)
- Beetlestone, Florence, *Creative Learning; Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*, (Bandung: Nusa Media, 2013)
- Bruce E. Massis, *Libraries Matter “Education and Community”*, (New Library World, Vol. 112 No. 11/12, 2011)
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Gema Risalah

- Press, 1989)
- Eddy Prawoto, *Pembinaan Minat Baca dan Gemar Membaca*, (Semarang: disampaikan Dalam Diklat Penyetaraan Luar sekolah Jabatan Fungsional VII 19 – 10 Oktober 2000, Luar sekolah Daerah Jawa Tengah, 2000)
- Eveline Siregar & Hatini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Galia Indonesia, 2011)
- Heri Rahyudi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Majalengka: Referens, 2012)
- Hernowo, *Belajar Akan Efektif Kalau Anda Dalam Keadaan "Fun"*, Terj. Word ++ Translation Service, (Bandung: Kaifa, 2002)
- Hikmat, *Manajemen Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011)
- Jennifer T, *Combined Library and Community Center Serves San Jose*, (Jurnal, Public Libraries; ProQuest Research Library, Sept/Oct. 2006)
- Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014)
- Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014)
- Muhsin Kalida & Moh. Mursyid, *Gerakan Literasi; Mencerdaskan Negeri*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014)
- Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)
- Umberto Sihombing, *Pendidikan Luar Sekolah, Kini dan Masa Depan, Konsep Kiat dan Pelaksanaan*, (Jakarta: Mahkota, 1999)
- Tim Reality, *Kamus Terbaru Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Reality Publisher, 2008)
- Wiji Hidayati & Sri Purnami, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008)