

CREATIVE PEDAGOGY THROUGH MUSEUM-BASED ARTS LEARNING IN INDONESIA AND MALAYSIA

Oleh: **Eni Puji Astuti, Dwi Wulandari, Dwi Retno Sri Ambarwati, I Wayan Suardana, Badrul Isa**

ABSTRAK

Kreativitas di abad 21 dianggap sebagai salah satu aset utama individu untuk berkembang secara berkelanjutan. Hal tersebut mendorong sektor pendidikan mengembangkan konsep pedagogi kreatif. Salah satu lingkungan belajar yang diciptakan adalah pembelajaran siswa secara aktif-kolaboratif dengan memanfaatkan berbagai fasilitas di luar kelas seperti museum. Pendidikan seni berpotensi mengembangkan kreativitas siswa. Dengan mengembangkan pembelajaran seni berbasis museum, diasumsikan kualitas hasil belajar akan lebih optimal karena siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih holistik dan terstimulasi kepekaan multi sensorik. Namun konsep dan pedoman praktisnya tetap dibutuhkan. Penelitian ini merupakan penelitian multiyears selama tiga tahun yang bertujuan untuk mengembangkan pedagogi kreatif melalui pembelajaran seni berbasis museum. Pada tahun pertama (2020), penelitian ini bertujuan untuk 1) menganalisis pemanfaatan museum dalam pembelajaran seni rupa di Indonesia dan Malaysia, dan 2) menganalisis aspek kreativitas yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis museum. Studi dilakukan dengan mengadopsi pendekatan dua tahap yang menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan membandingkan data dari kedua negara sebagai penelitian awal untuk menggali potensi pengembangan objek. Pengumpulan data dilakukan dengan survei, wawancara dan analisis dokumen. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis sistematis. Dari hasil analisis data dapat diketahui bahwa hampir semua guru yang menjadi responden penelitian memiliki keinginan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis museum dan memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran berbasis museum. Menurut responden, pembelajaran berbasis museum dapat mempengaruhi kreativitas siswa dan guru, terutama pada aspek masukan wawasan dan inspirasi yang menjadi mesin bagi munculnya ide-ide baru dan pengayaan ragam solusi yang dapat dihasilkan siswa ketika menyelesaikan suatu masalah. masalah. Namun demikian, guru masih mengalami berbagai kendala dalam melaksanakan pembelajaran berbasis museum karena adanya beberapa tantangan.

Kata Kunci: *creative pedagogy, museum-based learning, arts learning.*