

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pendidikan Agama Kristen

##### 1. Pengertian Pendidikan Agama Kristen

Kata pendidikan di dalam Bahasa Indonesia berasal dari kata didik yang dapat diartikan sebagai sesuatu yang memberi dampak positif, baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun tingkah laku peserta didik.<sup>1</sup> Sejalan dengan itu, Varia menjelaskan bahwa pendidikan adalah upaya menambahkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.<sup>2</sup> Dari kedua pendapat di atas, dapat dipahami bahwa pendidikan adalah upaya untuk menambahkan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku peserta didik agar berdaya guna positif.

Agama Kristen adalah pewujudan hubungan manusia dengan Allah berdasarkan Alkitab.<sup>3</sup> Menurut Robert W. Pazmino, Pendidikan Agama Kristen (yang selanjutnya disingkat PAK) merupakan usaha yang dilakukan secara bersahaja, sistematis dan manusiawi untuk membagikan serta memperbaiki pengetahuan, nilai-nilai, sikap dan keterampilan bahkan tingkah laku seorang individu yang bersesuaian

---

<sup>1</sup>Ebta Setiawan and Fahmi Indrus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, KBBI* (Surabaya: Greisinda Press Surabaya, 2000), 171.

<sup>2</sup>Ii Varia Indahyani, *Pendidikan Agama Kristen Anak* (Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera, 2014), 15–16.

<sup>3</sup>Junihot Simanjuntak, *Pendidikan Kristen: Memadukan Iman dan Pengetahuan (Ilmu Belajar dan Didaktika Pendidikan Kristen)* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2021), viii.

dengan iman Kristen.<sup>4</sup> Dengan demikian, dapat dipahami bahwa PAK adalah usaha yang mengubah pengetahuan, perilaku dan sikap seseorang, serta bersifat Kristiani yang bersumber dan berlandaskan iman Kristen, sebagaimana dituliskan oleh Alkitab dan dinyatakan oleh pernyataan Allah.

## 2. Pentingnya PAK

PAK sejatinya menjadikan Alkitab sebagai sumber pengajaran utama. PAK pun percaya bahwa Allah menciptakan manusia yang dilengkapi dengan berbagai anggota tubuh, jiwa dan raga, yang membuatnya menjadi individu. Manusia pun dilengkapi dengan akal pikiran, yang membuatnya berbeda dengan ciptaan lainnya. Penciptaan alam semesta berikut manusia dimaksudkan agar kemuliaan Allah semakin nyata. Dalam penciptaan tersebut, manusia diberikan mandat untuk mengelolah dan memelihara semesta yang telah diciptakan Allah.<sup>5</sup> Semesta yang dimaksud, termasuk di dalamnya adalah manusia itu sendiri. Hal tersebut menjadi landasan utama dalam melaksanakan tanggung jawab manusia, yakni mengelolah manusia untuk kemuliaan Allah.

---

<sup>4</sup>Junihot Simanjuntak, *Filsafat Pendidikan Dan Pendidikan Kristen* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017), 8.

<sup>5</sup>Lembaga Alkitab Indonesia, 2015, Kejadian 1:28.

Alkitab juga mengajarkan bahwa manusia dan semesta telah jatuh ke dalam dosa karena pemberontakan yang dilakukan pada zaman Adam dan Hawa. Pemberontakan yang terjadi tersebut berujung pada dosa dan kehilangan kemuliaan Allah. Oleh karena itu, dibutuhkan pemulihan dan pendamaian, agar kemuliaan Allah dalam diri manusia dapat terpancar kembali, manusia pun kembali kepada-Nya, di dalam dan melalui Yesus Kristus.

Dalam pemahaman tersebut di atas, PAK sebagai sebuah pendidikan pada dasarnya bukan hanya sebatas mengajarkan pengetahuan dan keterampilan hidup saja, melainkan lebih dari pada itu, yakni untuk mengubah dan membarui kehidupan manusia menuju kuasa kebenaran, yakni Yesus Kristus sendiri.<sup>6</sup> PAK percaya bahwa Allah adalah sumber utama pengetahuan dan kebenaran sejati.<sup>7</sup> Pengetahuan dan kebenaran tersebut nyata dan dinyatakan di dalam alam semesta ciptaan-Nya, termasuk di dalam diri manusia. Manusia dapat mengenal kebenaran Allah tersebut melalui iman, perasaan, pengetahuan, dan perilaku hidup sehari-hari. Pemahaman tersebut mendorong setiap manusia untuk menyelidiki firman Allah dan menaati setiap ajaran-Nya.

---

<sup>6</sup>Ibid., Matius 28:19-20; Roma 1:16-17.

<sup>7</sup>Simanjuntak, *Pendidikan Kristen: Memadukan Iman dan Pengetahuan (Ilmu Belajar dan Didaktika Pendidikan Kristen)*, xvi.

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan asal katanya dari Bahasa Latin yakni “*medius*”, yang secara harfiah dapat diartikan “di tengah”, “di antara” atau “salur”, yang dalam hal ini media sebagai penengah, perantara atau penyalur pesan.<sup>8</sup> Pengertian media tersebut mencakup semua hal yang dapat memuat dan menyalurkan pesan atau informasi dari sumber atau pemberi informasi yang kemudian disalurkan oleh media kepada penerima pesan atau informasi. Lebih lanjut, *Association for Education and Communication Technology (AECT)* menyebutkan bahwa media adalah segala bentuk komunikasi, baik yang berupa cetak maupun berupa *audiovisual*, untuk menyampaikan pesan, ide, gagasan, pendapat yang disampaikan oleh pemberi pesan kepada penerima pesan.<sup>9</sup> Lebih lanjut, Nita Asmarita mengartikan media yaitu segala perantara yang dipergunakan oleh manusia untuk menyampaikan, menyebarluaskan ide dan gagasan kepada penerima pesan.<sup>10</sup> Beberapa jenis media yang sering ditemui yakni media *visual* yang dapat dilihat, media *audio* yang dapat didengar,

---

<sup>8</sup>Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur)*, 2.

<sup>9</sup>Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (Forum Kajian Isu Terkini Bidang Pendidikan Akuntansi)* 8, no. 2 (2010): 2.

<sup>10</sup>Nita Asmarita, “Efektivitas ICT (Information Communication And Technology) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Terpadu Takwa Belitang Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur,” *Skripsi* (2019): 9.

dan media *audio visual* yang dapat didengar dan dilihat.<sup>11</sup> Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat ditarik simpulan mengenai media, yakni segala perantara yang dapat membantu penyampaian ide, gagasan atau pendapat dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Dalam hubungan dan penggunaannya dalam pembelajaran, media merupakan segala jenis penghubung, perantara, sarana atau alat untuk menyampaikan pesan atau gagasan, sehingga pikiran, perasaan, perbuatan serta minat belajar siswa dapat terangsang.<sup>12</sup> Sementara itu, Ririn Indrayanti berpendapat bahwa media pembelajaran adalah perantara dari pemberi informasi kepada penerima informasi yang digunakan sedemikian rupa, agar pesan pembelajaran dapat tersalurkan dengan maksimal.<sup>13</sup> Dari pemaparan tersebut di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah segala jenis alat atau sarana yang digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa atau sebaliknya.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

---

<sup>11</sup>Dian Puspita Eka Putri, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa," *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan* 5, no. 2 (2019): 72.

<sup>12</sup>Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar (Teori Dan Prosedur)*, 3.

<sup>13</sup>Ririn Indriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Hidup Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1," *Skripsi* (2017): 15-16.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran adalah sebuah komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tak hanya untuk menjalankan tuntutan zaman, melainkan lebih pada aspek fungsi yang dimilikinya, yaitu menjadi perantara dalam penyampaian materi pembelajaran. Dini Susanti menegaskan bahwa *“Learning media is a tool that function and is used to convey learning messages”* atau media pembelajaran berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>14</sup>

Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dipercaya mampu meningkatkan performa belajar peserta didik dengan lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik bahkan maksimal.<sup>15</sup> Guru profesional harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan setiap potensi yang ada pada dirinya. Dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien, diharapkan mampu meningkatkan segala aspek pendidikan pada siswa, termasuk keaktifan dan kreativitas siswa. Selain itu, berdasarkan nilai dan fungsinya, maka Wahab memberikan setidaknya empat fungsi dari penggunaan media pembelajaran, seperti:

---

<sup>14</sup>Delvy Elsa Patricia dan Dini Susanti, “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Ikur Koto Padang,” *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat* 1, no. 1 (2018): 62.

<sup>15</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 16.

- a. Menstimulasi proses pembelajaran sehingga hasilnya semakin maksimal. Jika dibandingkan pembelajaran yang sama sekali tidak menggunakan media pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran jauh lebih efektif dalam upaya menstimulasi pembelajaran. Dengan demikian, aspek-aspek pembelajaran siswa seperti minat, konsentrasi siswa, dan sebagainya akan meningkat.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang nyata dari apa yang terdapat dalam media tersebut. Media pembelajaran yang baik haruslah memuat konsep pengetahuan, contoh atau ilustrasi yang menunjang materi pembelajaran. Jika demikian, maka pengalaman belajar siswa akan bertambah melalui penglihatan, pendengaran, dan penggunaan indera lainnya.
- c. Meningkatkan minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, melainkan dapat pula mengamati, mempraktikkan, dan sebagainya, dari apa yang dilihatnya dari media pembelajaran yang digunakan.
- d. Menumbuhkembangkan kegiatan pembelajaran yang aktif dan mandiri.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup>Dina Gasong, *Model Pengembangan Konstruktivistik Sebagai Alternatif Mengatasi Masalah Pembelajaran Online* (Jakarta: Balai Pustaka, 2009).

Penggunaan media pembelajaran dianggap sebagai salah satu dari beberapa faktor yang dapat memicu keaktifan dan kreativitas proses pembelajaran, yang dikarenakan adanya fungsi dan peran yang strategis, yang baik secara langsung maupun tidak langsung dapat memengaruhi motivasi, minat belajar siswa, atensi atau perhatian siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung.<sup>17</sup> Tercapainya tujuan pembelajaran dengan cepat dan baik, merupakan salah satu fungsi penting dari penggunaan media pembelajaran. Sebagaimana yang disebutkan Ani Cahyadi, beberapa fungsi media pembelajaran adalah:

a. Media sebagai sumber ajar.

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah menjadi sumber pembelajaran bagi pelajar. Belajar sendiri adalah sebuah proses yang secara aktif dan sistematis membentuk suatu pengalaman baru yang dari dalamnya diperoleh informasi yang baru juga. Di dalam hal inilah media pembelajaran berfungsi untuk membentuk suatu pengalaman baru dan memberikan informasi terbaru kepada peserta didik.<sup>18</sup> Pengalaman belajar bisa didapatkan melalui aspek membaca, mencari, diskusi, mendengarkan atau mengamati, dan secara langsung semua aspek tersebut bisa didapatkan melalui penggunaan

---

<sup>17</sup>B. S. Sidjabat, *Mengajar Secara Profesional: Mewujudkan Visi Guru Profesional* (Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 1993), 297–298.

<sup>18</sup>Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar (Teori Dan Prosedur)*, 19.



media pembelajaran, sehingga peserta didik pun bisa memperoleh pengetahuan dan informasi baru.

b. Fungsi Semantik

Semantik adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari makna atau arti sebuah kata. Dengan kata lain semantik diartikan sebagai “*meaning*” atau “arti” dari sebuah kata.<sup>19</sup> Melalui penggunaan media belajar, peserta didik akan mendapatkan perbendaharaan kata yang baru. Acapkali ketika seseorang membaca ataupun mendengar suatu istilah yang baru, mereka akan mendapatkan informasi yang baru pula, akan tetapi mereka belum sepenuhnya secara utuh dan benar memahami istilah baru itu. Disinilah peran media pembelajaran untuk mengartikannya secara jelas dan konkret kepada peserta didik. Jadi fungsi semantik adalah fungsi yang berperan untuk memberikan pengetahuan dan kejelasan akan materi yang belum jelas.

c. Fungsi Manipulatif

Keterbatasan seorang pendidik menyediakan barang pendukung pembelajaran merupakan salah satu kendala dalam pembelajaran. Misalnya saja dalam pembelajaran alam semesta, tidak mungkin guru dan peserta didik akan mengamati bulan dari dekat, karena prosesnya atau letaknya yang tidak mungkin digapai. Dalam kondisi seperti inilah, dibutuhkan media pembelajaran seperti skema,

---

<sup>19</sup>Ibid., 20.

gambar, grafik, video, dan lain sebagainya, yang berfungsi untuk memanipulasi data, benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sehingga bisa ditampilkan dan menunjang pembelajaran dengan baik.<sup>20</sup>

d. Fungsi Fiksatif

Fiksatif atau daya tangkap-rekam, adalah sebuah fungsi yang berkaitan dengan kemampuan suatu media dalam menangkap atau merekam suatu peristiwa atau objek yang ada dan terjadi masa lalu, kemudian menyimpannya dalam waktu yang tidak terbatas, dan apabila diperlukan bisa ditampilkan dalam waktu tertentu.<sup>21</sup> Misalnya dalam pembelajaran Agama Kristen, media berfungsi untuk menampilkan kisah pada Perjanjian Lama misalnya kisah Nabi Nuh, yang tentu tak dapat diamati ketika proses pembelajaran berlangsung. Jadi fungsi fiksatif adalah untuk merekam kejadian atau objek pada masa lalu, kemudian menampilkannya dalam pembelajaran apabila dibutuhkan.

e. Fungsi Distributif

Fungsi distributif dalam media pembelajaran yaitu untuk mengatasi keterbatasan dalam hal ruang dan waktu serta indra

---

<sup>20</sup>Ibid., 21.

<sup>21</sup>Ibid., 21–22.

manusia.<sup>22</sup> Keberadaan internet dan *zoom meeting* menjadi salah satu contoh fungsi distributif. Peserta didik dan guru bisa tetap melaksanakan pembelajaran dari berbagai tempat, tanpa harus berkumpul di suatu tempat secara bersamaan. Contoh lainnya adalah seseorang bisa mengetahui informasi kejadian di suatu tempat melalui tayangan di televisi, tanpa harus datang ke tempat tersebut. Dalam hal ini, fungsi distributif mengatasi batasan ruang dan waktu.

f. Fungsi Psikologis

Dari aspek psikologis atau kejiwaan, fungsi media pembelajaran terbagi lagi dalam beberapa bagian, yakni:

- 1) Fungsi atensi, untuk menarik perhatian dan minat peserta didik akan materi yang sedang dibawakan. Dalam hal ini, media haruslah menarik dan jelas, namun perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik dalam rangka menyiapkan media pembelajaran yang sesuai.
- 2) Fungsi motivasi, yakni untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga bisa menghilangkan segala tekanan dan kebosanan yang ada pada peserta didik, dan dengan demikian peserta didik memiliki motivasi dalam pembelajaran.
- 3) Fungsi imajinatif, yakni untuk membangun imajinasi peserta didik melalui media yang digunakan oleh guru, seperti dengan

---

<sup>22</sup>Ibid., 22.

penayangan gambar roket yang selama ini belum dilihat, maka akan menimbulkan imajinasi pada peserta didik bagaimana gambaran roket. Dengan dipicunya imajinasi peserta didik, diharapkan peserta didik dapat menghasilkan karya yang inovatif dan kreatif.

- 4) Fungsi afektif, penggunaan media pembelajaran yang tepat serta menarik dianggap mampu memberikan stimulus kepada peserta didik, terutama mampu mempengaruhi minat, emosi, perasaan, penerimaan atau penolakan akan materi. Contohnya penggunaan media pembelajaran komputer pada pelajaran TIK tentu akan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa menerima pembelajaran itu.
- 5) Fungsi kognitif, yang berfungsi untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan baru kepada peserta didik.
- 6) Fungsi psikomotorik atau keterampilan siswa. Dengan disediakan dan digunakannya media pembelajaran yang sesuai, maka tentu akan memengaruhi keterampilan peserta didik.<sup>23</sup> Misalnya penggunaan video pembelajaran seni tari, hal tersebut tentu akan memberikan dan mendorong keterampilan siswa dari video yang ditontonnya.

---

<sup>23</sup>R. Raharjo, Miarso, dan Yusufhadi, *Media Pembelajaran dan Teknologi Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Raharjo, 1986), 62–64.

g. Fungsi Sosio-Kultural

Sosio-kultural adalah ide-ide, kebiasaan, keterampilan, seni dan alat yang menjadi ciri khas pada sekelompok orang tertentu dalam suatu waktu tertentu. Peserta didik yang banyak, tentu dilingkupi oleh kelompok adat tertentu, yang memungkinkan adanya perbedaan persepsi, pemahaman dan pandangan tertentu. Hadirnya media pembelajaran *ICT* dimaksudkan untuk mengakses berbagai informasi tentang ciri khas kelompok lainnya, agar tidak terjadi kesalahpahaman, melainkan perbedaan-perbedaan yang ada bisa dijunjung tinggi dan dihargai.<sup>24</sup>

### 3. Landasan Alkitab Media Pembelajaran

Media pembelajaran sejatinya adalah segala jenis perantara yang digunakan atau membantu dalam proses penyampaian pesan pembelajaran. Di dalam pengajaran Yesus, Ia pun sering kali menggunakan media pembelajaran. Dalam pengajaran-Nya, Yesus pernah berkata:

“Kepada-Ku telah diberikan segala kuasa di sorga dan di bumi. Karena itu pergilah, jadikanlah semua bangsa murid-Ku dan baptislah mereka dalam nama Bapa dan Anak dan Roh Kudus, dan ajarlah mereka melakukan segala sesuatu yang Kuperintahkan kepadamu.”<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur)* (Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), 19–26.

<sup>25</sup>*Lembaga Alkitab Indonesia*, Matius 28:18-20b.

Maksud dalam ayat tersebut adalah bahwa segala orang percaya diperintahkan untuk membawa semua bangsa menjadi murid Yesus, membaptis mereka, serta mengajarkan apa yang telah diperintahkan oleh Yesus sendiri. Hal tersebut menjadi dasar dalam mengajarkan PAK kepada peserta didik, termasuk mengajarkan apa yang telah diperintahkan dan diperbuat sebelumnya oleh TUHAN maupun oleh Yesus, Sang Guru Agung. Adapun beberapa pengajaran dan media pembelajaran yang pernah Ia digunakan, baik dalam Perjanjian Lama maupun Perjanjian Baru adalah sebagai berikut.

- a. Bejana.<sup>26</sup> Penggunaan bejana di dalam bacaan tersebut ialah untuk menyampaikan maksud TUHAN kepada Yeremia, bahwa 'bejana' yang rusak akan dibentuk lagi oleh tukang periuk menjadi baik sesuai kehendaknya.
- b. Benih yang ditabur.<sup>27</sup> Perumpaan seorang penabur dan benih yang ditaburnya di dalam bacaan tersebut dimaksudkan untuk mengandaikan benih sebagai Firman Tuhan. Ada yang menabur benih di pinggir jalan lalu datang burung memakannya (tidak mendengar firman), ada juga yang menabur di tanah bebatuan (mendengar dan menerima firman, tapi tidak mempunyai dasar). Ada juga yang menabur di tengah semak duri (menerima firman namun

---

<sup>26</sup>Ibid., Yeremia 18:1-17.

<sup>27</sup>Ibid., Matius 13:1-23.

dihimpit oleh berbagai kekuatiran dunia), serta ada yang menabur di tanah yang baik (itulah yang menerima, mengerti dan melakukan firman Tuhan dengan baik).

### **C. Media Pembelajaran Berbasis ICT**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT**

Perkembangan media teknologi informasi di dunia ini secara global menyebar ke berbagai sektor atau bidang, salah satunya yaitu pendidikan. Salah satu media yang terdapat di sekitar kita yang memiliki fungsi yang sama untuk menjadi perantara dalam penyampaian pesan adalah media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology (ICT)*<sup>28</sup>. Darmawan menyebutkan bahwa Media pembelajaran berbasis ICT adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi pembelajaran.<sup>29</sup> Hal senada juga disebutkan oleh Sitiatava yang menyebutkan bahwa Media ICT adalah seperangkat media yang berisikan materi yang diberikan kepada peserta didik secara sistematis, yang dalam komponennya

---

<sup>28</sup>Sufriansyah Pasaribu, "Pemanfaatan Media Teknologi Informasi Komunikasi dalam Peningkatan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam," *Studi Multidisipliner* 6, no. 6 (2019): 95.

<sup>29</sup>Ice Karlina, Nina Kurniah, dan Mona Ardina, "Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) dalam Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Potensia* 3, no. 1 (2018): 24–35.

menggunakan bantuan TIK.<sup>30</sup> Pemaparan tersebut juga sejalan dengan pendapat dari Behan dan Holme dalam buku Munir, yang mengatakan bahwa TIK adalah segala komponen perangkat lunak dan perangkat keras yang berfungsi untuk *saving, recording, processing, and receiving an information*.<sup>31</sup>

Pemilihan serta penggunaan media dalam menunjang pembelajaran memiliki arti yang sangat penting, khususnya agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Hal tersebut didukung oleh beberapa teori, yakni teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh Briner dan Jean Piaget. Teorinya didasarkan pada pemahaman bahwa:

(a) individu mempunyai kemampuan memproses informasi; (b) kemampuan memproses informasi tergantung kepada faktor kognitif yang perkembangannya berlangsung secara bertahap sejalan dengan tahapan usianya; (c) belajar adalah proses internal yang kompleks berupa pemrosesan informasi; (d) hasil belajar adalah berupa perubahan struktur kognitif; (e) cara belajar pada anak-anak dan orang dewasa berbeda sesuai tahap perkembangannya.<sup>32</sup>

Jelas dari teori di atas, bahwa setiap individu mempunyai kemampuan untuk memproses informasi. Informasi tersebut sejalan dengan usianya, atau dengan kata lain cara orang dewasa dalam

---

<sup>30</sup>Sitiatava Putra dan Rizama, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis TIK* (Bandung: Grafindo Media Pratama, 2015), 45–46.

<sup>31</sup>Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2009), 31.

<sup>32</sup>Hamdanah Said dan Muhammad Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa)* (Pare-Pare: IAIN PAREPARE NUSANTARA PRESS, 2019), 9.



memproses informasi yang diterimanya, berbeda dengan cara orang muda, tergantung dari tahap perkembangan setiap individu.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran berbasis *ICT* adalah seperangkat teknologi dan informasi komunikasi yang dipergunakan untuk menunjang proses pembelajaran, yang dalam hal ini menjadi perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis *ICT***

Sebagai salah satu wujud dari perkembangan teknologi dan informasi, media pembelajaran tentu memiliki manfaat tersendiri dalam menunjang proses pembelajaran.

Manfaat dari digunakannya media pembelajaran yakni untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan dengan demikian dapat membangun keaktifan, motivasi dan minat siswa, memperjelas bahan ajar, serta membantu metode ajar menjadi lebih variatif.<sup>33</sup>

Tak hanya itu, aktivitas pembelajaran juga bertambah, tak hanya mendengarkan saja, melainkan peserta didik juga bisa mengamati, mendemonstrasikan dan lain sebagainya. Secara umum, penggunaan media pembelajaran dibagi dalam dua manfaat utama, yakni:

- a. Memperjelas penyampaian pesan pembelajaran agar tidak terlalu konvensional, yakni hanya sekadar tertulis dan lisan saja,

---

<sup>33</sup>Ibid., 34.

- b. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, seperti objek yang terlalu besar atau kecil diatasi dengan *zoom in* dan *zoom out*, gerakan yang lambat atau cepat diatasi dengan *high-speed setting*, kejadian masa lalu yang bisa diputar ulang, dan sebagainya.<sup>34</sup>

Munir menguraikan beberapa manfaat penggunaan *ICT* dalam pendidikan, baik manfaat kepada guru maupun kepada peserta didik, yakni sebagai berikut

a. Manfaat media pembelajaran *ICT* bagi guru

- 1) Membangkitkan rasa percaya diri guru. Guru yang sama sekali tidak menggunakan media ajar, tentu akan sedikit kebingungan dan tidak percaya diri dalam memberikan materi ajar. Hal itu dikarenakan tidak adanya persiapan guru.
- 2) Membantu guru dalam menggunakan metode pengajaran agar lebih variatif. Penggunaan media ajar yang bervariasi dan tidak monoton, tentu akan mempengaruhi proses pembelajaran.
- 3) Membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara cepat, efisien dan efektif.
- 4) Membantu guru menarik perhatian dan minat belajar siswa. Penggunaan media ajar tentu akan menarik perhatian dan minat

---

<sup>34</sup>Eka Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII," *Skripsi UIN Raden Intan Lampung* (2018): 16–17.

belajar siswa, dibandingkan dengan tidak digunakannya sama sekali media ajar.

- 5) Membantu guru menciptakan sistem belajar agar tidak membosankan.
- 6) Membantu memberikan pedoman dan urutan pengajaran kepada guru secara lebih sistematis.

b. Manfaat media pembelajaran *ICT* bagi peserta didik

- 1) Membantu siswa agar belajar lebih baik dan lebih mandiri.
- 2) Membantu siswa lebih fokus pada pembelajaran.
- 3) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- 4) Merangsang dan meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar siswa, termasuk keaktifan belajar peserta didik.
- 5) Merangsang dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, termasuk kreativitas belajar peserta didik.<sup>35</sup>

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *ICT*

Pada hakikatnya, belajar adalah proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Dalam proses ini, tentu dibutuhkan media pembelajaran untuk menunjang dan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran tersebut. Diharapkan

---

<sup>35</sup>Said dan Hasanuddin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa)*, 23–24.

dengan penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efisien dan efektif.<sup>36</sup> Media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah bervariasi, namun harus tetap disesuaikan dengan materi yang dibawakan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>37</sup>

Di samping banyaknya fungsi media pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya, ternyata terdapat banyak kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT*.

#### **a. Kelebihan**

Beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran *ICT* adalah sebagai berikut.

- 1) Dipercaya mampu merangsang peserta didik dalam upaya mengetahui lebih jauh informasi atau pesan pembelajaran yang tersaji.
- 2) Pesan pembelajaran lebih mudah dipahami, khususnya jika media pembelajaran tersebut berupa audiovisual, yang secara langsung dapat dilihat bahkan didengar.
- 3) Guru tidak perlu lagi banyak menerangkan bahan ajar.
- 4) Ketersediaan media *ICT* bukanlah hal yang sulit lagi karena berkembangnya zaman secara global di era industri 4.0 ini.

---

<sup>36</sup>Dyah Sasmitari Darma Pratiwi dan Mintohari, "Pengaruh Media Papan Buletin Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V SDN Pacarkeling VI Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018," *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 4 (2018): 587-598.

<sup>37</sup>Sidjabat, *Mengajar Secara Profesional: Mewujudkan Visi Guru Profesional*, 296.

## **b. Kelemahan**

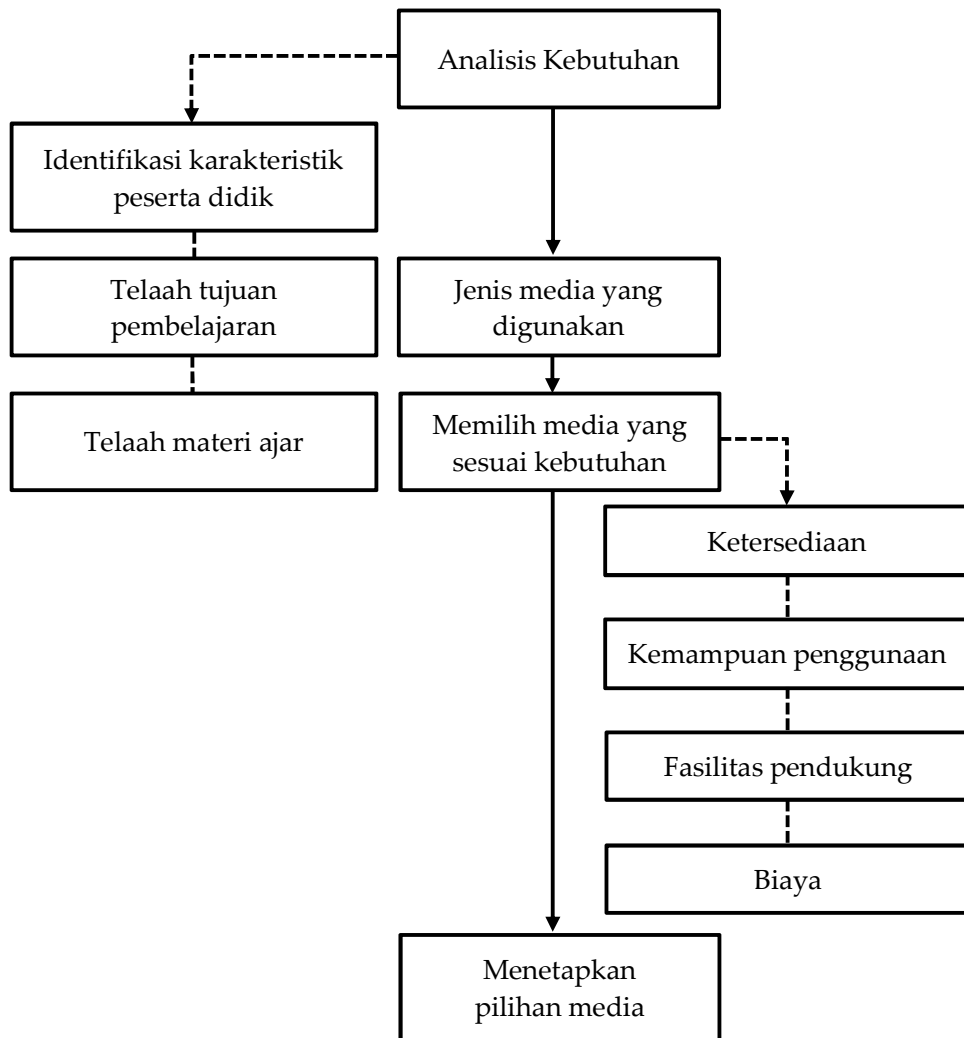
Di samping hadirnya beberapa keunggulan penggunaan media pembelajaran *ICT*, namun terdapat juga kelemahan penggunaannya, yakni tidak semua jenis dan tujuan pembelajaran bisa untuk menggunakan media pembelajaran *ICT*<sup>38</sup>. Oleh karena itu, guru harus mengetahui dan memahami dengan benar bagaimana karakteristik media pembelajaran *ICT* yang akan digunakannya, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh kelas atau siswa.

## **4. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis *ICT***

Terdapat begitu banyak jenis dan bentuk dari media pembelajaran berbasis *ICT*. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan atau implementasi media pembelajaran juga tidak serta-merta berdasarkan keinginan hati dari guru. Terdapat beberapa tahapan dalam pemilihan yang kemudian berlanjut pada tahap implementasi atau penerapan media pembelajaran *ICT* yang perlu dilakukan oleh guru. Adapun tahapan tersebut ditunjukkan dalam bagan berikut ini.

---

<sup>38</sup>Marianceh Pah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Mengacu Kurikulum SD 2013 Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kalasan 1," *Skripsi* (2016): 27.



**Bagan II.1** Prosedur pemilihan dan penggunaan media pembelajaran ICT<sup>39</sup>

- a. Analisis kebutuhan. Tahapan ini terdiri seorang guru harus memahami dengan baik siapa dan apa yang akan diajar. Siapa merujuk kepada peserta didik, sedangkan apa merujuk kepada materi pembelajaran. Adapun kebutuhan yang harus dianalisis adalah sebagai berikut.

<sup>39</sup>Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur)*, 58.

1) Identifikasi karakteristik peserta didik. Dalam aspek ini, hal yang perlu diperhatikan mengenai karakteristik peserta didik, yakni kebiasaan peserta didik, minat belajar peserta didik dan/atau gaya belajar peserta didik. Gaya belajar peserta didik setidaknya terdiri atas tiga bentuk, yakni:

a) Visual, yaitu gaya belajar yang lebih menonjolkan peserta didik dalam hal visual atau penglihatan. Anak akan lebih memahami materi pembelajaran saat mereka membaca, melihat gambar, mengamati objek atau menonton video.

b) Auditori, yaitu gaya belajar yang lebih menonjolkan peserta didik dalam hal audio atau pendengaran. Anak akan lebih memahami materi pembelajaran saat mereka mendengarkan ceramah guru atau mendengarkan hasil rekaman pribadi.

c) Kinestetik, yaitu gaya belajar yang lebih menonjolkan peserta didik dengan memanfaatkan gerakan tubuh. Anak akan lebih memahami materi pembelajaran saat mereka melakukan gerakan, menggerakkan benda yang ada di dekatnya, atau memberikan gerakan saat sedang berbicara.

Analisis karakteristik tersebut dapat memberikan gambaran kepada guru pemilihan media yang sesuai. Apabila siswa memiliki minat belajar visual, maka sebaiknya media

pembelajaran yang digunakan memuat objek-objek yang dapat diamati siswa, dan seterusnya..

2) Telaah tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang perlu diperhatikan saat memilih media pembelajaran adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Misalnya, apabila tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai suatu objek, maka media yang sesuai digunakan adalah media visual yang dapat dilihat langsung oleh siswa.

3) Telaah materi pembelajaran. Faktor ini turut memperhatikan pemilihan media pembelajaran. Sebagai contoh, apabila materi ajar yang akan diberikan oleh guru di dalam kelas membahas mengenai kebudayaan, maka sudah pasti bahwa materi ajar yang akan dibawakan adalah kebudayaan. Adapun media yang sesuai digunakan saat membahas kebudayaan adalah audiovisual seperti video, gambar, dan sebagainya.<sup>40</sup>

b. Pemilihan jenis media. Setelah materi ajar dan tujuan pembelajaran dipahami, maka hal tersebut akan memberikan alternatif pilihan media yang akan digunakan. Ada beberapa jenis media pembelajaran

---

<sup>40</sup>Husniyatus Salamah Zainiyatih, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017), 20–24.



yang diberikan oleh Ani Cahyadi, di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Media audio, yaitu penyampaian pesan pembelajaran yang hanya bisa didengar, seperti radio, kaset, MP3 dan sebagainya.
  - 2) Media visual, yaitu penyampaian pesan pembelajaran yang hanya bisa dilihat, seperti gambar, poster, komik dan sebagainya.
  - 3) Media audiovisual, yaitu penyampaian pesan pembelajaran yang menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Contohnya adalah video, film dan televisi.
  - 4) Media multimedia, yaitu jenis media yang menyajikan media secara lengkap. Dalam penggunaannya, media ini memerlukan beberapa jenis teknologi komputerisasi dan internet. Media ini disebut dengan media TIK atau *ICT*.
  - 5) Media realita, yaitu jenis media yang ada di lingkungan nyata. Contohnya adalah alam, maupun benda yang sudah diawetkan.
- c. Memilih media. Langkah berikutnya adalah pemilihan media. Dalam aspek ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, di antaranya adalah sebagai berikut.
- 1) Ketersediaan. Media yang digunakan harus tersedia sehingga memudahkan guru atau siswa dalam aspek ketersediaan.

- 2) Kemampuan pengguna. Dalam aspek ini, guru ataupun siswa harus benar-benar memahami cara penggunaan media yang akan digunakan.
  - 3) Fasilitas pendukung. Beberapa jenis media sering kali membutuhkan fasilitas lainnya untuk mendukung penggunaannya. Seperti media LCD, media tersebut harus membutuhkan listrik agar bisa digunakan.
  - 4) Biaya. Media pembelajaran haruslah sederhana dalam aspek biaya, sehingga penyediaannya pun sederhana.
- d. Menetapkan pilihan media. Setelah segala aspek yang tersebut di atas telah terpenuhi, maka selanjutnya adalah menetapkan media yang akan digunakan.<sup>41</sup>

## **D. Keaktifan Belajar Siswa**

### **1. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa**

Keaktifan belajar diartikan oleh Utari sebagai segala aktifitas pembelajaran yang dilakukan baik secara fisik maupun nonfisik.<sup>42</sup> Lebih lanjut ia menjelaskan keaktifan belajar siswa merupakan sebuah kondisi yang membuat siswa terlibat lebih aktif berpikir dan berinteraksi di

---

<sup>41</sup>Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar (Teori Dan Prosedur)*, 58–63.

<sup>42</sup>Enry Utari, "Korelasi Keaktifan Belajar Siswa Dalam Kegiatan Organisasi Sekolah Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Ngawi Tahun 2014/2015," *Jurnal Media Prestasi XV*, no. 2 (2015): 14.

dalam kelas, khususnya saat proses pembelajaran berlangsung.<sup>43</sup> Kondisi ini menuntut keaktifan siswa dalam mengakses berbagai informasi pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran, sehingga dengan demikian, siswa mendapatkan pengalaman yang baru dan siswa pun mendapatkan lingkungan belajar yang tidak membuatnya tertekan.<sup>44</sup>

Teori konstruktivisme turut mendukung keaktifan belajar siswa. Menurut Shymansky, teori yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky ini mengatakan bahwa:

Konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuan dan keterampilannya, mencari sendiri arti dari apa yang mereka pelajari dan alami, sebagai proses menyelesaikan masalah konsep dan ide baru dengan menggunakan pengetahuan dan kompetensi yang mereka miliki.<sup>45</sup>

Implementasi dari teori konstruktivisme dalam pembelajaran adalah guru menjadi fasilitator. Sebagai fasilitator, guru harus membangun konstruksi atau membentuk keaktifan belajar, pengetahuan dan keterampilan siswa. Teori konstruktivisme memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menemukan bahkan mengembangkan sendiri kompetensi serta pengetahuan yang ada di dalam diri peserta didik itu sendiri. Pengetahuan dan kompetensi tersebut dibangun dan

---

<sup>43</sup>Ella Savriani, "Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2019/2020," *Skripsi* (2020): 28.

<sup>44</sup>Hamzah, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 4.

<sup>45</sup>Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 82.

dikembangkan oleh siswa sendiri melalui pengalaman yang sebelumnya telah diterimanya dan yang juga difasilitasi oleh guru.

Dalam hubungannya dengan keaktifan belajar siswa, teori konstruktivisme memiliki keunggulan yakni menuntut keaktifan belajar siswa untuk menemukan, membentuk dan membangun pengetahuan serta kompetensi yang ada pada dirinya, yang telah disampaikan sebelumnya dan dari pengalaman belajar siswa.

Beberapa prinsip belajar siswa yang aktif tampak dalam empat dimensi, yakni:

- 1) Dimensi peserta didik, yang menunjukkan adanya keberanian peserta didik dalam menyatakan pendapat, pikiran, keinginan dan menunjukkan keberanian dalam berpartisipasi.
- 2) Dimensi pendidik, yang menunjukkan adanya usaha yang dilakukan guru dalam membina dan mendorong partisipasi siswa agar lebih aktif; kemampuan menjalankan fungsi dan peranan sebagai motivator dan inovator; serta kemampuan menggunakan berbagai metode dan strategi pendekatan dalam pembelajaran.
- 3) Dimensi program, yang menunjukkan adanya konsep, tujuan dan program yang memungkinkan terjadinya perubahan konsep maupun kreativitas peserta didik menjadi lebih baik.

- 4) Dimensi situasi belajar-mengajar, yang menunjukkan adanya interaksi sosial antara guru dengan peserta didik (dan sebaliknya), agar timbul kehangatan, kegembiraan dan gairah dalam belajar.<sup>46</sup>

Dari pendapat di atas, dapat dipahami bahwa keaktifan belajar siswa yaitu kondisi yang memungkinkan siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas, yang didukung oleh beberapa dimensi.

## 2. Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa

Dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu:

- a. Faktor jasmaniah, yaitu faktor kesehatan dan kondisi tubuh (cacat tubuh).
- b. Faktor psikologis, yaitu pengetahuan, minat, motivasi dan kesiapan belajar siswa.
- c. Faktor keluarga, yaitu bagaimana keluarga mendidik anaknya, suasana rumah, latar belakang dan kondisi lainnya dari keluarga peserta didik tersebut.
- d. Faktor sekolah, yakni metode mengajar guru, relasi guru dengan siswa dan dengan sesamanya, ketersediaan alat dan sumber belajar.

---

<sup>46</sup>Suci Susanti, "Penerapan Model PAKEM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 16 Makassar," *Skripsi* (2016): 20–21.

- e. Faktor masyarakat, yaitu kegiatan yang diikuti siswa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan bermasyarakat.<sup>47</sup>

### 3. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa dapat diukur salah satunya melalui pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Adapun indikator keaktifan belajar siswa yang dapat diamati dan dinilai seperti yang disebutkan oleh Sinar adalah sebagai berikut:

- a. Keaktifan dalam proses mengalami. Maksudnya adalah aktifitas yang dilakukan sendiri oleh siswa dalam upaya belajar, seperti bertanya, menjawab, keberanian mempraktekkan materi yang sedang dipelajarinya, atau keaktifan di dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- b. Keaktifan yang terbentuk dari proses belajar. Proses belajar adalah kegiatan yang memerlukan konsentrasi dan fokus yang tinggi dari peserta didik. Siswa yang pasif nampak saat siswa hanya melihat-lihat saja apa yang dilakukan guru maupun siswa lainnya, sehingga tidak terjadi transaksi pembelajaran. Transaksi pembelajaran nampak saat siswa saling membantu, saling memberi pemahaman, dan yang

---

<sup>47</sup>Maradona, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta Tahun Ajaran 2015-2016," *Skripsi* (2016): 20-23.

paling utama adalah kerja sama dengan siswa lainnya, khususnya saat kerja kelompok berlangsung.

- c. Keaktifan belajar melalui pemecahan masalah. Dalam mengikuti pembelajaran, tentu akan muncul masalah, salah satunya adalah kurangnya pemahaman akan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan keaktifan siswa dalam memberikan ide, gagasan atau pendapat sebagai upaya pemecahan masalah, serta menyampaikan laporan atas pemecahan masalah yang telah dilaksanakan.<sup>48</sup>

Dari pemahaman di atas, dapat diketahui bahwa keaktifan belajar siswa sesungguhnya dapat dinilai dan diamati melalui tiga indikator, keaktifan mengalami, keaktifan membentuk, dan keaktifan memecahkan masalah, yang masing-masing terbagi atas beberapa unsur.

#### **4. Landasan Alkitab Keaktifan Belajar**

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan harus memperhatikan perannya, yakni sebagai wakil gereja (*loco ecclesia*) dalam memberitakan firman Tuhan dan sebagai wakil keluarga (*loco parentis*) yang mendidik karena di dalamnya terdapat orang tua (guru) dan anak (siswa).<sup>49</sup> Untuk melaksanakan peranan tersebut, sekolah harus

---

<sup>48</sup>Sinar, *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018), 15–20.

<sup>49</sup>Simanjuntak, *Pendidikan Kristen: Memadukan Iman dan Pengetahuan (Ilmu Belajar dan Didaktika Pendidikan Kristen)*, xix.

memfasilitasi peserta didik dengan berbagai aktivitas agar keterampilan sosial, relasi dan komunikasi siswa bisa berkembang.

Yesus adalah Guru Agung. Firman Tuhan berkata "Kamu menyebut Aku Guru dan Tuhan, dan katamu itu tepat, sebab memang Akulah Guru dan Tuhan."<sup>50</sup> Yesus menjadi teladan di dalam berbagai aspek kehidupan orang percaya, termasuk aspek pendidikan. Salah satu bentuk keteladanan akan Yesus adalah sifat-Nya mau selalu ingin belajar dan mendapat pengetahuan serta kecerdasan, yang dimulai dari Bait Allah pada umur 12 tahun.<sup>51</sup> Sebagai makhluk yang dianugerahi akal budi dan pikiran, setiap individu seharusnya menjadikan Yesus sebagai teladan, yang pada umur 12 tahun telah aktif mencari pengetahuan, aktif berpikir dan berinteraksi dengan sesama.

## **E. Kreativitas Belajar Siswa**

### **1. Pengertian Pembelajaran Kreatif**

Kreatif atau kreativitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta.<sup>52</sup> Sementara Anto Purwo Santoso, menurutnya kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam aspek pemahaman dalam hal mencipta.<sup>53</sup> Di sisi lain Alex Dude mendefinisikan kreativitas belajar kemampuan untuk memproduksi

---

<sup>50</sup>*Lembaga Alkitab Indonesia*, Yohanes 13:13.

<sup>51</sup>*Ibid.*, Lukas 2:41-52.

<sup>52</sup>Setiawan and Indrus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 386.

<sup>53</sup>Anto Purwo Santoso, *Kecakapan Intra Personal* (Yogyakarta: Andi Offset, 2015), 76.



instrumen maupun gagasan baru.<sup>54</sup> Dari beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa kreativitas belajar atau pembelajaran kreatif adalah sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam hal mencipta, baik mencipta gagasan maupun mencipta instrumen/benda.

Proses pembelajaran kreatif dimaksudkan agar peserta didik memiliki jiwa yang kreatif, yakni peka dan sadar akan masalah, kekurangan dan kesenjangan dalam pengetahuan, menemukan unsur-unsur yang tidak ada, sehingga dari dalamnya siswa mencari jawaban, jalan keluar atau solusi terkait masalah-masalah yang ditemukan, kemudian mengemukakannya untuk dibahas. Adapun teori yang mendukung kreativitas belajar siswa yaitu teori konstruktivisme, yaitu siswa membangun kompetensi dan keterampilan yang ada pada dirinya, salah satunya adalah keterampilan menerapkan pengetahuan.<sup>55</sup>

## **2. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa**

Dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa, ada beberapa hal yang turut ikut mempengaruhi perkembangannya, yakni:

- a. Waktu. Untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, guru sebaiknya memberikan waktu yang cukup lama agar siswa memiliki

---

<sup>54</sup>Alex Pintor Duge, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III SDN 2 Kolonodale Kabupaten Morowali Utara Provinsi Sulawesi Tengah," *Skripsi* (2017): 14–16.

<sup>55</sup>Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran Dan Kurikulum 2013*, 23.

kebebasan dalam hal merancang dan memikirkan ide, gagasan, rancangan bahkan sistem yang akan dibuatnya.

- b. Motivasi. Guru harusnya memberikan semangat atau motivasi kepada siswa, dengan demikian siswa akan semakin terdorong untuk kreatif.
- c. Sarana. Ketersediaan sarana prasarana atau media pembelajaran turut mempengaruhi kreativitas belajar siswa.
- d. Keberadaan lingkungan yang kondusif.
- e. Pengetahuan anak. Semakin banyak pengetahuan yang dimiliki anak didik, maka semakin banyak pula ide serta gagasan yang dapat diciptakannya.<sup>56</sup>

### 3. Indikator Kreativitas Belajar Siswa

Di dalam penelitian yang diangkat oleh Noer, ia menyebutkan tiga macam indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kreativitas seseorang,<sup>57</sup> yakni sebagai berikut.

- a. *Flexibility* (Fleksibilitas), yakni kemampuan seorang individu untuk mengubah mental ketika menghadapi suatu permasalahan atau

---

<sup>56</sup>Alex Pintor Duge, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III SDN 2 Kolonodale Kabupaten Morowali Utara Provinsi Sulawesi Tengah," 21–23.

<sup>57</sup>S. H. Noer, "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Apa, Mengapa Dan Bagaimana?," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta* 16 (2009): 521–526.

tantangan, atau kemampuan yang dimilikinya untuk mengubah sudut pandang pada berbagai perspektif.

- b. *Elaboration* (Elaborasi), yakni kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide dan gagasan dengan penuh percaya diri dan eksistensi yang tinggi, yang dibuatnya baik berupa lisan maupun tulisan.
- c. *Originility* (Orisinalitas), yaitu kemampuan seseorang untuk menciptakan ide dan gagasan yang unik, tidak biasa dan jarang terjadi.

#### **4. Landasan Alkitab Kreativitas Belajar**

Sudah menjadi keharusan bagi lembaga pendidikan untuk membawa setiap peserta didik menuju suatu pengetahuan dan keterampilan belajar. Lembaga pendidikan yang dimaksud adalah sekolah, guru dan siapapun unsur yang ada di dalam lembaga tersebut. Guru Agama Kristen sebagai salah satu unsur di dalam lembaga pendidikan pun harus membawa setiap peserta didik pada pengetahuan dan keterampilan belajar siswa, melalui kreativitas belajar.

Pembelajaran PAK menjadikan Tuhan sebagai teladan. Keteladanan yang Ia berikan meliputi segala aspek, termasuk aspek pendidikan dan keterampilan belajar siswa. Beberapa keterampilan-Nya

yang dituliskan di dalam Alkitab yang dijadikan teladan dalam aspek keterampilan adalah sebagai berikut.

- a. Allah kreatif menciptakan langit dan bumi serta isinya.<sup>58</sup> Allah adalah Kreatif, Ia menciptakan dari yang tidak ada menjadi ada. Segala hal yang diciptakan-Nya dinilai-Nya baik. "Maka Allah melihat segala yang dijadikan-Nya itu, sungguh amat baik."<sup>59</sup> Dari ayat tersebut memberikan keteladanan bagi kita termasuk peserta didik untuk kreatif dalam menciptakan sesuatu.
- b. Perumpamaan tentang talenta.<sup>60</sup> Setiap individu telah dikaruniai dengan talenta, dan tiap talenta tersebut haruslah dikembangkan sesuai keinginan, kreativitas dan pikiran yang ada pada diri sendiri. Perumpamaan tentang talenta yang dibahas oleh Yesus di dalam Perjanjian Baru menjadi landasan dengan pengajaran bagi tiap individu, bahwa setiap talenta haruslah dikembangkan, ditingkatkan, dibangun dan sebagainya, demi kemuliaan nama Tuhan. Sama halnya di dalam pembelajaran. Setiap peserta didik telah memiliki karakter dan kreativitas masing-masing yang didapatkan dan dibangunnya melalui pembelajaran maupun di dalam pengalaman kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru sebagai tenaga pendidik haruslah

---

<sup>58</sup>Lembaga Alkitab Indonesia, Kejadian 1:1-31.

<sup>59</sup>Ibid., Kejadian 1:31.

<sup>60</sup>Ibid., Lukas 25:14-30.

mendorong siswa agar mampu mengembangkan setiap kompetensi yang siswa miliki.

## **F. Pentingnya Media Pembelajaran *ICT* Terhadap Keaktifan dan Kreativitas Belajar Siswa**

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan memberikan hasil pembelajaran yang baik, serta performa belajar peserta didik akan dicapai dengan baik pula.<sup>61</sup> Salah satu media pembelajaran kreatif yang dimaksud adalah media berbasis *ICT*. Media ini merupakan salah satu alat bantu yang dipergunakan di dalam pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dengan tujuan untuk membawa hasil pembelajaran ke arah yang lebih baik. Adapun perangkat media pembelajaran *ICT* yang dimaksud dan digunakan di dalam tulisan dan penelitian ini adalah gambar, video dan kuis pembelajaran yang dibantu dengan perangkat *handphone*, dan laptop.

Sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran *ICT* di dalam pembelajaran khususnya untuk keaktifan serta kreativitas belajar siswa, Hamdanah Said mengatakan bahwa Anak perlu dibebaskan dari model pembelajaran konvensional. Pembelajaran secara konvensional menurutnya adalah 'mengajar', artinya tidak memberikan kesempatan kepada peserta

---

<sup>61</sup>Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), 12.

didik untuk belajar, karena tidak terjadi proses belajar-mengajar.<sup>62</sup> Dapat disimpulkan bahwa dengan mengurangi pembelajaran konvensional, maka pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara individual, terarah dan langsung kepada peserta didik, hal itu dikarenakan ada interaksi di dalamnya, dan itulah yang disebut sebagai sistem pembelajaran komputerisasi

Penggunaan perangkat dan media pembelajaran *ICT* disamping bertujuan untuk memberikan dan menyampaikan pesan pembelajaran, juga untuk mengevaluasi hasil dan tujuan pembelajaran. Setelah penyampaian pesan pembelajaran atau materi yang dibawakan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran *ICT*, maka segmen selanjutnya yang dilakukan adalah memberikan tes atau melaksanakan evaluasi, seberapa tanggap siswa akan pembelajaran yang telah diberikan. Tes atau evaluasi yang dilakukan juga akan dibantu oleh media pembelajaran *ICT*.

Dari tes atau evaluasi yang dilakukan, setidaknya ada tiga hal yang akan dievaluasi, yakni kognitif (pengetahuan), afektif (minat dan sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Penggunaan media pembelajaran *ICT* di dalam membantu peserta didik untuk mengeksplor pengetahuannya sendiri diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa sebagai bagian

---

<sup>62</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 212.

dari penilaian afektif, dan meningkatkan kreativitas belajar siswa sebagai bagian dari penilaian psikomotorik belajar siswa.

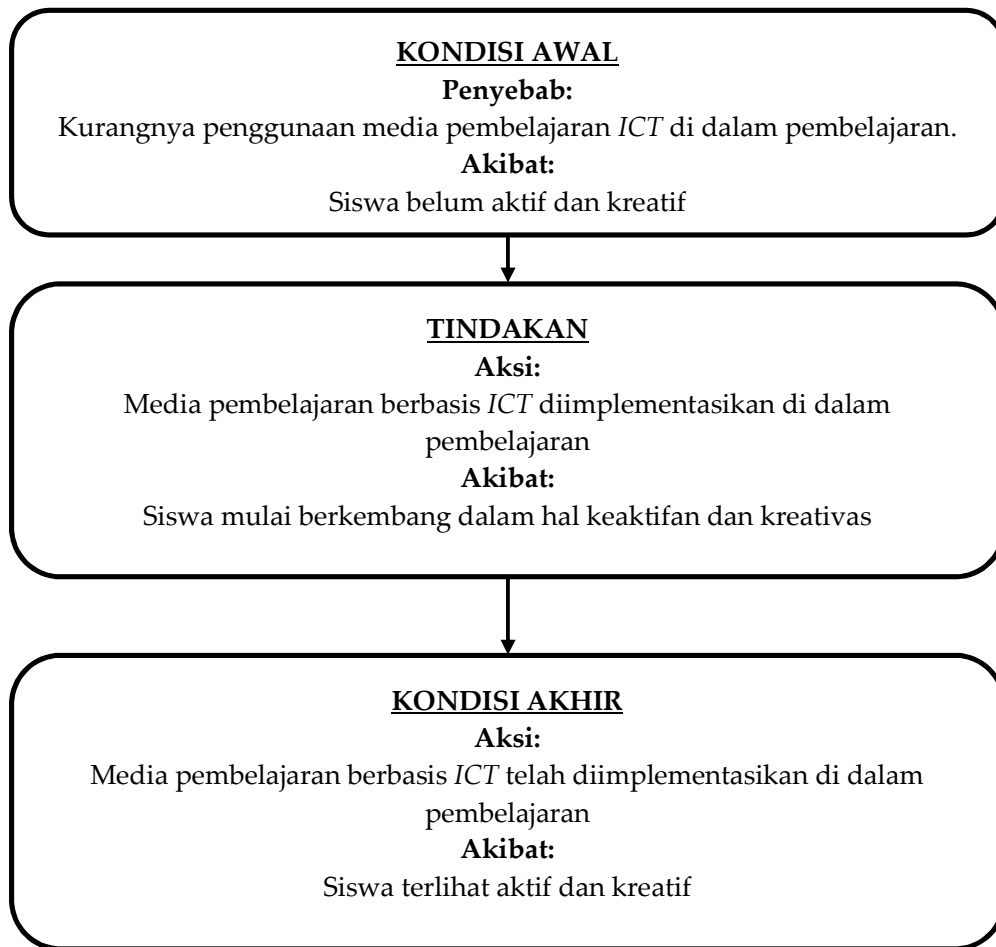
### **G. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran PAK di kelas X2 SMA Negeri 5 Tana Toraja, ditemukan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran, berakibat pada kurangnya keaktifan dan kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud akan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *ICT* pada mata pelajaran PAK di kelas X2 SMA Negeri 5 Tana Toraja, dengan harapan keaktifan dan kreativitas belajar siswa yang sebelumnya rendah dapat meningkat.

Penelitian indikator dan implementasi media pembelajaran akan menggunakan model Kemmis dan MC Taggart. Pemilihan model ini dikarenakan jika dibandingkan dengan model lainnya, model Kemmis dan MC Taggart memiliki tahapan dan tindakan yang lebih sederhana sehingga memudahkan peneliti dalam memahami penelitian yang akan dilaksanakannya.<sup>63</sup> Adapun kerangka berpikir penelitian adalah sebagai berikut:

---

<sup>63</sup>Acep Yoni, Qoni, dan Rolla Lea, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas: Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Familia, 2010), 67–68.



**Bagan II.2** Kerangka berpikir penelitian

Dengan melihat permasalahan yang terjadi, yaitu rendahnya keaktifan dan kreativitas belajar siswa, maka diharapkan dengan digunakannya media pembelajaran berbasis *ICT* dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa kelas X2 SMA Negeri Tana Toraja.

#### **H. Penelitian Terdahulu**

Pertama, Alfarizi, Zainal dan Bayu (2022) meneliti dengan judul “Pengaruh Fasilitas Belajar dan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Terhadap



Keaktifan Siswa di Masa Pandemi COVID-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 7 Kota Kendari".<sup>64</sup> Dalam penelitian tersebut, menunjukkan hasil bahwa keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi secara positif dengan menggunakan fasilitas dan media pembelajaran berbasis ICT. Hal tersebut ditunjukkan melalui *output* statistik uji t, yakni  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $7,290 > 1,989$ ). Selain itu, uji simultan atau uji F menunjukkan hasil atau pengaruh positif, yakni  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $34,433 > 3,11$ ). Persamaan penelitian Alfarizi dengan penelitian ini adalah keduanya mengimplementasikan media pembelajaran berbasis ICT, sedangkan perbedaan penelitian terletak pada jenis penelitian yang digunakan, di mana Alfarizi menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Kedua, Rizki Kurniawan Rangkuti, Marwan Ramli dan Mulkan Iskandar Nasution (2019) meneliti dengan judul "Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terintegrasi ICT".<sup>65</sup> Dari penelitian yang dilakukan oleh mereka, ditemukan hasil bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang diintervensi oleh penggunaan media

---

<sup>64</sup>Moh. Alfarizi B. S., Zainal Arifin, dan Bayu Surindra, "Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Keaktifan Siswa Di Masa Pandemi COVID-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 7 Kota Kendari," *Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi dan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNP Kediri* (2022): 973–977.

<sup>65</sup>Rizki Kurniawan Rangkuti, Marwan Ramli, dan Mulkan Iskandar Nasution, "Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terintegrasi ICT," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI* 3, no. 1 (2019): 64–69.

pembelajaran *ICT*, maka kreativitas belajar siswa dapat berubah ke arah yang lebih positif. Hal itu ditunjukkan melalui hasil penelitian, bahwa sebelum diberikan perlakuan, kreativitas dan hasil siswa berada pada skor 17,5%, sedangkan setelah diberikan perlakuan, kreativitas dan hasil belajar siswa meningkat pada 72,5%. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada metode penelitian, yakni keduanya menggunakan metode penelitian PTK. Sedangkan perbedaan terletak pada tujuan penelitian. Jika penelitian Rizki bertujuan untuk mengetahui pengaruh *ICT* terhadap kreativitas dan hasil siswa, maka pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *ICT* terhadap keaktifan dan kreativitas belajar siswa. Selain itu, posisi *ICT* di dalam penelitian Rizki adalah sebagai variabel *intervening*, bukan sebagai variabel independen.

Kedua penelitian di atas dipergunakan oleh peneliti dalam menambah referensi mengenai penelitian dan implementasi media pembelajaran berbasis *ICT* yang akan diteliti untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan keaktifan dan kreativitas belajar siswa.

## **I. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu melalui implementasi media pembelajaran berbasis *ICT*, maka keaktifan dan kreativitas siswa kelas X2 SMA Negeri 5 Tana Toraja pada mata pelajaran PAK akan mengalami peningkatan.

## J. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) merupakan sebuah sistem ketika guru berusaha memperbaiki permasalahan yang ditemukan atau terjadi di dalam proses pembelajaran, khususnya yang terjadi di dalam kelas.<sup>66</sup> Sementara itu, menurut Suhardjono, PTK adalah sebuah praktik yang dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran agar menjadi lebih baik.<sup>67</sup> Dari beberapa pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa PTK adalah sebuah sistem yang dilakukan oleh guru dalam upaya memperbaiki sistem pembelajaran karena adanya masalah yang ditemukan di dalam proses pembelajaran di kelas.

Metode penelitian ini setidaknya terdiri atas empat unsur, yakni: perencanaan, tindakan, observasi dan interpretasi data.<sup>68</sup> Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Apabila data yang diinterpretasikan ternyata belum menunjukkan bahwa pembelajaran telah diperbaiki, maka akan berlanjut pada siklus berikutnya, dengan unsur yang sama. Siklus tersebut dilakukan sampai sistem pembelajaran telah baik.

Dalam PTK, terdapat tiga model penelitian, yakni 1) Model Kurt Lewin, 2) Model Kemmis dan Mc Taggart, dan 3) Model John Elliot. Adapun

---

<sup>66</sup>Rustiyarso dan Tri Wijaya, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Noktah, 2020), 14–15.

<sup>67</sup>Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 124.

<sup>68</sup>IAKN Toraja, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Tana Toraja: IAKN Toraja, 2022), 119–120.

model PTK yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Model Kemmis dan Mc Taggart. Perbedaan model ini dengan model lainnya yaitu bahwa dalam model ini peneliti harus telah mempunyai masalah, data awal dan rancangan tindakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.<sup>69</sup> Hal tersebut telah menjadi dasar peneliti akan menggunakan model ini.

---

<sup>69</sup>Ibid., 121.

