

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang membentuk prosedur yang sistematis (teratur) dalam pelaksanaannya melalui kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Model pembelajaran juga adalah kegiatan belajar agar proses pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menarik, menyenangkan dan mudah untuk dipahami sesuai dengan urutan yang jelas.¹ Seperti yang dikemukakan oleh Arend memilih istilah model pembelajaran yang didasarkan pada dua alasan yang sangat penting. Pertama, istilah dari model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Kedua model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah hal yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau sedangkan praktik untuk lebih menguasai anak-anak.

Model pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa sangat dituntut untuk berperan aktif serta diharapkan dapat

¹H. Darmadi, *Pengembangan Model & Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2017). 42-43

menggunakan kemampuan berfikir tingkat tinggi, kreatif, mengasah kekompakan dan memiliki kerja sama yang baik.² Adapun Ciri khusus dari model pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Rasional teoritis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan tercapai).
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang ideal sangat diperlukan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.³

Beberapa ciri khusus dari model pembelajaran di atas maka pembelajaran mestinya mempunyai lingkungan belajar yang kondusif dan nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Kesimpulan dari penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran yang berlangsung sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran karena, model pembelajaran adalah sebuah pola dan konsep yang sistematis yang dirancang dengan baik sehingga dapat menarik, menyenangkan dan mudah untuk dipahami. Model

²Shilphy A. Oktavia, *Model-Model Pembelajaran*, CV BUDI UT. (Yogyakarta, 2020). 13.

³Elfira Rahmadani dan Syahrani Andri Kurniawan, Anim, Ely Syafitri, ahmad Harristhana Maulfdi Sastraatmanja, *Model Pembelajaran Inovatif II*, ed. Ariyanto dan Tri Putri Wahyuni (Sumatera Barat: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022).28

pembelajaran harus memuat ciri khusus pembelajaran seperti (a) rasional teoritis, (b) landasan pemikiran, (c) Tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil dan (d) Lingkungan belajar yang ideal sangat diperlukan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran berbasis *Edutainment* merupakan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan menyelipkan humoris dan permainan (*game*) kedalam proses pembelajaran dan dijelaskan dengan suasana menyenangkan.⁴ Hal itu terjadi ketika proses kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis *Edutainment*.

Edutainment mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an dan telah menjadi suatu metode pembelajaran yang membawa pengaruh luar biasa dalam bidang pendidikan dan pelatihan di era milenial.⁵ Kata *Edutainment* ini terdiri atas dua kata, yaitu *Education* dan *Entertainment*, dimana *Education* yang berarti sebuah pendidikan sedangkan *Entertainment* adalah sebuah hiburan.⁶ Jadi dapat didefinisikan bahwa *Edutainment* adalah sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas dan suasana pembelajaran

⁴Ika Nur' Aini, "Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Jurnal Tawadhu* Vol.6 (2022): 32.

⁵Suyadi, "Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Tingkat SD/MI (Antisipasi Keterkrjutan Mental Anak Pada Masa Tansisi Dari TK/RA Ke SD/MI)," *Al-Bidayah* Vol 2 (2010): 4.

⁶Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), 17.

dapat berlangsung menyenangkan. Kemudian jika dilihat dari sudut pandang Bahasa maka, *Edutainment* adalah sebuah pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Sementara itu, ditinjau dari segi termologi, *Edutainment* merupakan suatu proses pelaksanaan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga mendapatkan hasil dan muatan pendidikan yang menyenangkan juga dapat dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang nyaman.⁷

Menurut Zulsani bahwa *Edutainment* adalah gabungan kata dari *Education dan Entertainment*. *Genre* ini adalah *genre* yang memiliki tujuan pendidikan sebagai bagian dari mekanika *Game*, yang juga mengutamakan aspek hiburan pada *gameplay game* tersebut.⁸

Hamruni menyimpulkan *Edutainment* adalah suatu kegiatan proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.⁹ Dengan kata lain bahwa *Edutainment* ini adalah pendekatan yang berupaya untuk mengajak peserta didik untuk menyenangi mata pelajaran. Sehingga melalui *Edutainment* dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam

⁷Tbid. 18

⁸Muhammad Ibnu Sa'ad, *Otodidak Web Program: Membuat Website Edutainment* (Jakarta: PTElex Media Komutindo, 2020).12

⁹Citra Putri Sari Husniyatus Salamah Zainiyati, Rudy al Hana, *Pendidikan Proyek Akuntansi Dan Interaksi Dalam Pembentukan Karakter*, ed. Muhamad Basyrul Muvid (Jawa Barat: Goresan Pena, 2016).

proses pembelajaran. Juga siswa dapat diberikan kesempatan untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif, serta dapat berkreasi melalui hal yang didapatkan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, karena sebagai peserta didik dapat melakukan sesuatu dengan baik, jika merasakan aktivitas dan suasana menyenangkan yang diciptakan dengan memanfaatkan alat media seperti film singkat dan games.

Pembelajaran berbasis *Edutainment* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu hal yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan humoris agar siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan materi dan penjelasan khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen sehingga siswa akan terangsang aktif untuk lebih berkarya dan kreatif dalam merespon materi pembelajaran.

2. Kriteria Model Pembelajaran *Edutainment*

Kriteria dalam menerapkan model pembelajaran berbasis *Edutainment* sebagai berikut:

a. Ciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar.

Mengatur lingkungan yang mendukung aktivitas belajar agar mendapat suasana baru dalam belajar, ruang kelas hendaknya ditata sedemikian rupa, sehingga menjadi suatu tempat di mana siswa dapat

merasakan suasana yang nyaman, terdorong dan mendapatkan dukungan dalam belajar.

Suasana kelas yang nyaman dan kondusif dapat dirancang dan diciptakan dengan berbagai bentuk, seperti dengan membuat pola komunikasi yang ramah, akrab serta mendasari aktivitas proses pembelajaran dengan nilai-nilai kasih sayang, sehingga siswa dapat merasakan suasana yang nyaman dan kondusif, juga dapat menciptakan pembelajaran dengan permainan (games) dan kuis.

b. Ciptakan minat belajar yang tinggi.

Sebelum seseorang melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari, termasuk melakukan aktivitas belajar, disarankan untuk mengajukan pertanyaan pada diri sendiri dengan tujuan untuk mengetahui manfaatnya akan menumbuhkan minat dalam belajar khususnya kepada peserta didik.

Hal yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu, guru harus berupaya menjelaskan kompetensi dari materi pembelajaran yang akan disampaikan bahwa itu sesuatu yang penting untuk diketahui oleh siswa, sehingga siswa dapat fokus dan bisa merasakan manfaat dari pembelajaran itu.

c. Kenali gaya belajar pada siswa.

Gaya belajar seseorang adalah berbeda-beda dilihat dari bagaimana ia bisa menyapa, berkomunikasi, dan mengelolah

informasi. Konsep dari gaya belajar ini akan menyebutkan bahwa setiap orang pasti memiliki modalitas dalam belajar, baik modalitas visual, auditorial dan kinestetik.

Siswa yang memiliki *type* visual akan belajar dengan apa yang mereka lihat, siswa yang memiliki *type* auditorial belajar melalui apa yang mereka dengar, dan siswa yang memiliki *type* kinestetik belajar lewat gerakan dan sentuhan.

d. Terapkan pembelajaran dengan berbasis aktivitas.

Belajar bukan hanya sekedar menggunakan otak, tetapi juga melibatkan seluruh tubuh dan pikiran dengan segala emosi, indra, dan sarafnya. Karena itu disarankan kepada siswa untuk bergerak aktif secara fisik, memanfaatkan indra, dan seluruh anggota tubuh serta pikiran ikut terlibat dalam proses belajar.

e. Rancangan pembelajaran kolaboratif.

Aktivitas belajar itu terjadi karena adanya interaksi guru dan peserta didik. Kegiatan belajar bukan hanya proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang saling berhubungan satu dengan yang lain, dengan membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Melalui kegiatan belajar yang berbentuk kolaboratif atau belajar bersama itu dapat membantu memacu seseorang untuk belajar lebih aktif.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar, menciptakan suasana belajar yang kondusif secara optimal agar peserta didik lebih kreatif.

Adapun hal-hal yang dapat dilakukan agar peserta didik lebih kreatif sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan rasa percaya diri pada peserta didik dan mengurangi rasa takut.
 - 2) Memberikan kesempatan kepada mereka untuk berkomunikasi secara bebas dan terarah.
 - 3) Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya.
 - 4) Memberikan pengawasan tidak terlalu ketat dan otoriter.
 - 5) Melibatkan mereka dalam pembelajaran secara keseluruhan.
3. Langkah-langkah Penerapan Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Berdasarkan penjelasan kriteria model pembelajaran berbasis *Edutainment* di atas maka ada beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Menyediakan alat audio visual untuk memutar film yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- b. Kelas didesain dengan rapi sehingga peserta didik merasa nyaman.

- c. Memutar film untuk peserta didik serta menjelaskan isi tentang film tersebut.
- d. Setelah selesai pemutaran film, siswa dibentuk dalam kelompok untuk membuat pertanyaan tentang film yang telah ditayangkan.
- e. Demonstrasi, siswa diajak bermain dengan permainan melempar bola dengan cara: setiap kelompok menyiapkan satu pertanyaan yang di tulis dalam kertas, lalu kertas tersebut digulung dimasukkan kedalam bola yang berwarna-warni yang dibelah kemudian di tutup dengan isolative. Lalu setiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk melempar bola tersebut ke kelompok lain dengan waktu yang telah ditentukan. Kemudian kelompok lain berusaha untuk menangkap bola tersebut. Siswa yang terakhir memegang bola warna mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari dalam bola tersebut.¹⁰
- f. Setelah permainan selesai guru membimbing setiap kelompok merangkum materi yang telah dipelajari dalam bentuk games.
- g. Memberikan permainan (*games*) dalam pembelajaran.

Mengenai kesenangan dalam bermain maka akan melepaskan berbagai macam *endorphin* yang positif dalam tubuh, bahkan dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat.¹¹

¹⁰Chaca Pradpta Sindyanata, *Analisis Tingkat Keberhasilan Penggunaan Metode Edutainment* (Jakarta, 2020).13

¹¹Humruni, *Konsep Edutainment*, 285-287.

Penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran berbasis *edutainment* yaitu yang (1) Menyediakan alat audio visual. (2) Memutarkan film dan menjelaskan isi tentang film tersebut (3) membangun minat siswa untuk berkreatif, menciptakan minat dalam belajar merupakan hal yang sangat penting supaya siswa tidak cenderung merasan bosan dan bermasa bodoh serta siswa bisa belajar dengan baik. (4) siswa dibentuk dalam kelompok untuk membuat pertanyaan tentang film yang telah ditayangkan (5) mendominstrasi siswa dalam bentuk game (6) guru membimbing semua kelompok untuk merangkum materi yang telah dipelajari dalam bentuk games sehingga proses pembelajaran lebih aktif dan siswa dapat berkreatif untuk meningkatkan potensi kreatif yang ada didalam dirinya.

Ada dua bentuk permainan yang dapat digunakan yaitu; pertama permainan yang mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan dan kedua adalah permainan yang digunakan semata-mata hanya sebagai permainan murni.¹²

Permainan pendidikan digunakan untuk menyampaikan materi atau topik pembelajaran, sedangkan permainan murni hanya digunakan untuk membangkitkan semangat peserta didik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

¹²Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran dan Sastra*, (Jakarta: Grasindo, 2005), 13.

Secara umum beberapa kelebihan dalam pembelajaran berbasis *Edutainment* yaitu sebagai berikut:

- a. Proses belajar yang bersifat menghibur peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.
- b. Proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga dapat membangun suasana dan aktivitas yang menyenangkan dalam proses pembelajaran yang berlangsung.
- c. Membuat para peserta didik dapat merasakan suasana senang, nyaman, dan menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Proses pembelajaran ditingkatkan kerjasama yang tinggi, sehingga akan nampak *social skill* dan penguasaan materi meningkat.¹³

Secara umum beberapa kekurangan pembelajaran berbasis *Edutainment* yaitu sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran yang cenderung menekankan aspek *fun* sehingga peserta didik ingin belajar ketika ada yang menghibur.
- b. Pembelajaran cenderung mengabaikan perbedaan proses belajar dengan bermain/hiburan.
- c. Proses pembelajaran kurang menekankan pentingnya komunikasi dan interaksi langsung.

¹³Nur Fadilah, "Penggunaan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Pendidikan Islam" (2021): 20–21.

5. Landasan Alkitab Model Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Kegiatan proses pembelajaran dibentuk dengan suasana yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran, sama dengan cara mengajar Yesus yang harus dijadikan contoh dan teladan sebagai seorang pengajar pada saat mengajar kepada murid-Nya, mengelolah kelas dengan baik sehingga murid-murid-Nya dan pengikut-Nya dapat mengerti sama seperti saat Ia berkhotbah di Bukit.

“Maka Yesus pun mulai berbicara dan mengajar mereka, kata-Nya: berbahagialah orang yang miskin di hadapan Allah, karena merekalah yang empunya kerajaan sorga. Berbahagialah orang yang berdukacita, karena akan dihibur. Berbahagialah orang yang lemah lembut, karena akan memiliki bumi. Berbahagialah orang yang lapar dan haus akan kebenaran, karena mereka akan dipuaskan. Berbahagialah orang yang murah hatinya, karena akan beroleh kemurahan. Berbahagialah orang yang suci hatinya, karena mereka akan melihat Allah. Berbahagialah orang yang membawah damai, karena mereka akan disebut anak-anak Allah. Berbahagialah orang yang dianiaya oleh sebab kebenaran, karena merekalah yang empunya kerajaan sorga. Berbahagialah kamu, jika karena Aku kamu dicela dan dianiaya dan kepadamu difitnahkan segala yang jahat. Bersukacitalah dan berbahagialah, karena upamu besar di sorga, sebab demikian juga telah dianiaya nabi-nabi yang sebelum kamu. (Mat 5:2-12)”.

Tuhan Yesus mengajar banyak orang di atas bukit, dengan model dan teknik mengajar yang baik menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman dengan ucapan kata berbahagi untuk seluruh umat-Nya yang mengikut-Nya.

Pelayanan Yesus banyak meninggalkan teladan yang seharusnya diikuti oleh setiap pendidik. Salah satunya adalah pengajaran-pengajaran-Nya sebagai Guru Agung yang mengajar dengan penuh kuasa juga mengajar menggunakan beberapa metode untuk menarik perhatian pendengar-Nya.

Kemampuan Yesus dalam mengajar membuat banyak orang melihat-Nya sebagai seorang yang Istimewa. Oleh karena itu menjadi seorang guru adalah harus bisa menjadikan diri sebagai teladan yang baik bagi siswa.

B. Kreativitas Belajar

1. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar merupakan suatu kemampuan untuk menentukan cara bagi pemecahan masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik dalam situasi belajar guna untuk dapat mengalami perubahan dalam perkembangan proses belajar.¹⁴

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya dan suatu kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dari yang sebelumnya sudah ada.¹⁵ Kreativitas merupakan potensi yang

¹⁴Listriyanti Palangda, *Kreativitas, Inovasi Dan Motivasi Belajar* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2023).12

¹⁵Aprizan dan Dhini Mufti Sundahry, Yogi Irdes Putra, *Variabel Penelitian Bidang Pendidikan*, ed. Reza Meidiana (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022).109

dimiliki oleh setiap manusia yang bukan diterima dari luar diri individu.¹⁶ Kreativitas juga sangat penting dan dibutuhkan dalam kehidupan, karena merupakan suatu kemampuan yang digunakan untuk menciptakan sesuatu yang unik dan berbeda dari yang lainnya atau sebelumnya untuk mencapai hasil yang diinginkan.¹⁷

Cronbach memberikan sebuah pendapat bahwa kreativitas adalah sesuatu yang dapat kita lihat dengan sudut pandang yang berbeda dari sebelumnya, namun masih berkaitan dengan ini seorang yang kreatif dapat melihat perbedaan pada sesuatu ketika seorang yang lain melihat sebagai suatu kesamaan dan begitupun sebaliknya.¹⁸ Karena seseorang yang kreatif mampu untuk membentuk suatu pola yang berkaitan dengan hal-hal yang tidak berbentuk untuk membuat tatanan terhadap sesuatu yang nampak.

Kreativitas belajar merupakan suatu hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa, karena kreatif merupakan sebuah kunci keberhasilan untuk melihat macam-macam masalah dan dapat memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran.¹⁹

¹⁶Julien Biringan Timiks Merpati, Apeles Lexi Lanto, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Katolik Santa Rosa Timur Kabupaten Sitro," *Jurnal Civi Education* Vol. 2 (2018): 56.

¹⁷Noor Laila Ramadhani, *Melukis Di Atas Kain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Bidang Tata Busana*, ed. Suprianoko Dewi Kusumanginsi (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022). 39

¹⁸Yusri Pangabean, *Strategi, Model, dan Evaluasi* (Bandung: Bina Media Informasi 2007), 37.

¹⁹Krety Debora Welong viktory, Rotty, *Kreativitas, Inovasi Dan Motivasi Belajar*, ed. Dietje A. Kutuuk dan Jefrry Lengkong (Jawah Tengah: Lakeisha, 2020).11

2. Tahap Kreativitas belajar

Tahap-tahap dalam Kreativitas belajar merupakan proses kreativitas terjadi karena adanya seseorang yang memiliki potensi untuk berkarya dan kreatif dalam mengembangkan penguasaan terhadap pengetahuan, memberi perhatian yang khusus kepada suatu informasi yang akan digali dan dikembangkan namun memerlukan waktu untuk melakukan proses yang kreatif sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan sesuatu yang bermakna.

Supriadi berpendapat bahwa sebagian besar pembelajaran yang terpenting dalam kehidupan dapat diperoleh mulai dari masa kanak-kanak paling awal, dan pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain.²⁰

Permainan bagi anak adalah suatu kegiatan yang serius dilakukan bagi mereka karena bermain itu menyenangkan. Melalui permainan, semua aspek perkembangan anak dapat berinteraksi dan beradaptasi untuk lebih memperkuat apa yang ada didalam dirinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Sehingga melalui permainan dapat dilihat pribadi peserta didik akan nampak suatu bentuk yang kreatif.

²⁰Dedi Supriadi, *Kreativitas, Kebudayaan, Dan Perkembangan Iptek*, ed. ALFABETA (Bandung, 2002).13

Kreatif berlaku kepada manusia melalui penciptaan yang terus menerus, yaitu mengubah sesuatu menjadi suatu bentuk yang baru. Kreativitas meliputi semua aspek kehidupan manusia, seperti dalam ilmu pengetahuan, pemikiran, pendidikan dan bentuk lain. Untuk mencapai hasil yang kreatif oleh siswa, maka guru harus memberikan kesempatan kepada mereka agar bisa lebih leluasa dalam mengembangkan potensinya.

Melalui alat dan media pendidikan dapat dimanfaatkan seperti perangkat lunak dan kurikulum juga harus berupa isi dari pendidikan yang perlu diatur serta disedain sedemikian rupa untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dan juga dapat dilihat dari hasil pencapaiannya dalam berkarya.²¹

David Cambel mengatakan bahwa tahap-tahap kreativitas meliputi 5 tahapan yang dilalui dalam proses kreativitas pada pembelajaran²². Sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil ketika sudah memiliki tahapan-tahapan yang jelas yaitu, antara lain sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan (*Preparation*) tahapan ini, individu meletakkan dasar pemikiran yang menyatakan suatu masalah dan mengumpulkan materi yang diperlukan untuk pemecahan suatu masalah. Namun individu

²¹Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Di Indonesia, Membedakan Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, Ar-Ruzz. (Yogyakarta, 2005). 141

²²H. Fuad Nashori & Rachmy Diana M, *Pengembangan Kreativitas Dakam Perspektif Psikologi* (Yogyakarta: Menara Kudus, 2002). 25

juga perlu mempelajari latar belakang masalah serta seluk beluk dari akar permasalahan.

- b. Tahap konsentrasi (*Concentration*) tahapan ini, perhatian individu dapat tercurah dan pemikirannya dapat berpusat kepada hal yang mereka kerjakan. Tahapan kontribusi merupakan waktu pemutusan, waktu untuk mempertimbangkan langkah awal dalam mencoba mengalami kegagalan.
- c. Tahap incubasi (*Incubation*) tahapan ini, individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara dari masalah yang dihadapi dan tidak memikirkan secara sadar yang artinya bahwa mencari kegiatan lain dapat melepaskan masalah yang dihadapinya namun itu hanya sementara waktu saja.
- d. Tahap penerangan (*Illumination*), tahapan ini menerapkan hasil kreativitas barulah muncul pada priode ini, individu mengalami instingt, untuk pemecahan masalah yang muncul secara tiba-tiba dan diikuti dengan perasaan senang.
- e. Tahap pembuktian (*Verification/Production*), tahapan ini melalui pembuktian individu dimana megekpsresikan ide-idenya dalam bentuk nyata untuk menentukan fakta yang benar dan evaluasi hasil penyelesaian masalah pada priode ini diperlukan pola pikir yang kreatif
- f. Tahap pematangan, tahapan ini merupakan tahap yang menjelaskan, membatasi, dan membandingkan suatu masalah. Dengan melalui

tahapan-tahapan ini, diharapkan agar dapat memilih antara hal-hal yang benar penting dan mana yang tidak penting serta yang relevan dan yang tidak relevan.

Kemudian dapat disimpulkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan untuk menarik suatu pola yang berbentuk dan nampak untuk dirubah menjadi sesuatu yang belum ada sebelumnya. dalam kreativitas pembelajaran juga memiliki beberapa tahapan-tahapan yaitu tahap persiapan, tahap konsentrasi, tahapan incubasi, tahap penerangan, tahap pembuktian, dan tahap pengamatan. Dari beberapa tahapan ini akan membantu siswa untuk menunjukkan kreativitas mereka secara sadar dan tidak langsung dan dapat menentukan masalah yang penting dan masalah yang tidak penting.

3. Indikator kreativitas Belajar

Indikator Kreativitas belajar siswa memiliki 4 bagian yaitu sebagai berikut:

- a. Fluency (Kelancaran) berfikir lancar dalam mengajukan dan membuat pertanyaan.
- b. Fleksibilitas (Kelenturan) mampu untuk memberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan.
- c. Keaslian (Orisinalitas) memiliki kemampuan dalam menyelesaikan sesuatu proyek yang berbeda dengan yang lain (unik).

d. Elaborasi berani dalam bereksperimen dan mampu mengelolah ide dalam bentuk proyek.²³

1. Landasan Alkitab dalam Kreativitas Belajar

Kreativitas seorang guru Pendidikan Agama Kristen diharapkan menjadi seorang pengajar, pendidik, bahkan sebagai seorang pelatih yang terampil dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai keberhasilan bagi siswa untuk kreatif dan inovatif. Maka guru harus kreatif dalam memberikan pelajaran sama seperti dengan Yesus yang bukan hanya sebagai seorang yang mengadakan mujizat saja, tetapi Ia adalah Tuhan sumber kreatif, Dialah yang menaruh ide dalam diri manusia sehingga manusia dapat berkembang sampai saat ini.

“Berfirmanlah Allah: baiklah kita menjadikan manusia menurut gambar dan rupa Kita, supaya mereka berkuasa atas ikan-ikan di laut dan burung-burung di udara dan atas ternak seluruh bumi dan atas segala binatang melata yang merayap di bumi. (Kej.1:27)”.

Tuhan adalah sumber kreativitas yang telah menciptakan manusia menurut gambar dan rupa-Nya sehingga hal yang dapat dilakukan sebagai pengajar adalah terus belajar untuk terampil dan kreatif dalam memberikan pengajaran juga sebagai seorang pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengajar.

²³Mohammad dan Mohammad Asrori Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018).44

“Aku, hikmat, tinggal bersama-sama dengan kecerdasan, dan akan mendapat pengetahuan dan bijaksana (Ams 8:12)”.

Ayat ini mengungkapkan bahwa setiap hikmat akan tinggal bersama-sama dengan kecerdasan, sehingga dapat melahirkan kemampuan dan keterampilan, sama seperti dengan seorang guru yang harus memiliki hikmat dalam mengajar sehingga siswa dapat kreatif dalam belajar dan seperti Yesus yang dikatakan bahwa Ia sebagai guru yang kreatif dalam setiap pengajaran-Nya.

C. Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan Agama Kristen (PAK) secara umum merupakan pengajaran setiap orang untuk mengenal Tuhan Yesus dengan sadar dan didasari dengan iman yang benar berdasarkan Alkitab.

Pendidikan Agama Kristen adalah salah satu bidang pendidikan yang diajarkan di sekolah-sekolah yang formal dalam pembangunan karakter dan ahlak khususnya bagi para peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah. Pendidikan Agama Kristen juga adalah suatu bidang pendidikan yang memuat ajaran mengenai iman Kristen. Ajaran iman Kristen yang dimaksud adalah ajaran-ajaran kekristenan dengan menekankan pada tiga aspek yaitu: pengetahuan (kognitif), sikap dan

nilai-nilai (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang berdasarkan kepada iman Kristen.²⁴

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen secara umum adalah mengenai pola strategi yang terdapat langkah-langkah prosedur yang akan merancang melalui program pembelajaran PAK sesuai dengan arah kurikulum sehingga dapat memperoleh hasil belajar siswa lebih baik.²⁵ Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan suatu pendidikan di sekolah untuk membawah siswa sehingga dapat memiliki pendirian iman yang kuat.²⁶ Secara khusus bagi siswa di SDN 2 Makale Utara dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen mereka dapat memiliki iman yang teguh dan kokoh dalam kehidupan setiap hari. Sehingga guru Pendidikan Agama Kristen diharapkan untuk bisa mengelolah kelas agar tidak menjadi kendala dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan.

2. Manfaat Pendidikan Agama Kristen

Manfaat dari pendidikan Agama Kristen adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat pendidikan Agama Kristen di lingkungan keluarga kristen
kerena keluarga Kristen didalamnya dapat bahkan selalu tercipta suasana harmonis dan bahagia.

²⁴Mardiharto, "Pembangunan Sumber Daya Manusia Melalui Bidang Pendidikan Agama Kristen," *Pasca: jurnal dan Pendidikan Kristen* 15 (2019): 30–31.

²⁵Dwiati Yulianingsih Kalis Stevanus, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Kristen* (2021): 25.

²⁶Ibid. 25.

- b. Manfaat Pendidikan Agama Kristen dilingkungan sekolah karena sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menyediakan lingkungan belajar atau sebagai tempat yang formal untuk menuntut ilmu bagi para peserta didik untuk dapat memiliki ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan yang unggul.
- c. Manfaat Pendidikan Agama Kristen dilingkungan gereja karena gereja sebagai wujud dari persekutuan orang percaya di dalam dunia diberi mandat oleh Allah dalam Yesus Kristus.

3. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dilaksanakan di sekolah agar siswa dapat memahami dan sadar akan tugas tanggung jawab mereka sebagai murid-murid Tuhan Yesus Kristus dan dapat mempraktikkannya serta mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di manapun mereka berada. selain itu, keterampilan mengajar yang harus dimiliki oleh seorang guru PAK sebagai seorang pendidik yang bertugas membekali siswa dalam berbagai kebutuhan mereka dan dibutuhkan juga kreativitas seorang guru sehingga siswa dapat tumbuh dalam Yesus Kristus.²⁷ Sebagai pendidik atau pembimbing, berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya, maka mereka harus mampu bertanggung jawab untuk mendampingi siswa dalam pertumbuhan iman dan perjalanan serta

²⁷Shintya Lumasina Dina KurniaRestanti, Lestika Manupuputty, Tasya Tamaela, *Merdeka Belajar Merdeka Mengejar (Perspektif Guru Pendidikan Agama Kristen Indonesia*, ed. Jenri Ambarita (Jawa Barat: CV.Adanu Abimata, 2020).69

perkembangannya untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang di kemukakan oleh Jhon M. Nainggolan bahwa ada beberapa tujuan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.²⁸

- a. Mengajarkan tentang Firman Tuhan
- b. Menjumpai Kristus
- c. Memiliki kemampuan dan keterampilan dan
- d. Membentuk sikap Spiritualitas

Pembelajaran PAK di sekolah adalah dengan adanya dasar yang menjadi suatu arah dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi suatu tolak ukur yang utama dalam menentukan ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan spiritual untuk mencapai hasil belajar. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Kristen dapat merancang dan menyiapkan materi/bahan ajar yang akan digunakan sehingga dapat terarah dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran baik dari segi pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan karakter. Hal itulah yang harus di target dan dapat dicapai oleh seorang guru.

Kesimpulan dari pendidikan agam Kristen sebagai bagian dari keilmuan yang di ajarkan di sekolah-sekolah dan Pendidikan Agama Kristen juga diharapkn dapat mengubah peserta didik dari sisi kognitif, afektif dan psikomotoriknya yang didasari dengan Alkitab dan

²⁸Solmeriana Sinaga Fredik Melkias Boiliu, "Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Berbasis Centered Learning Di Sekolah," *Jurnal Education and development* 9 (2021): 121–122.

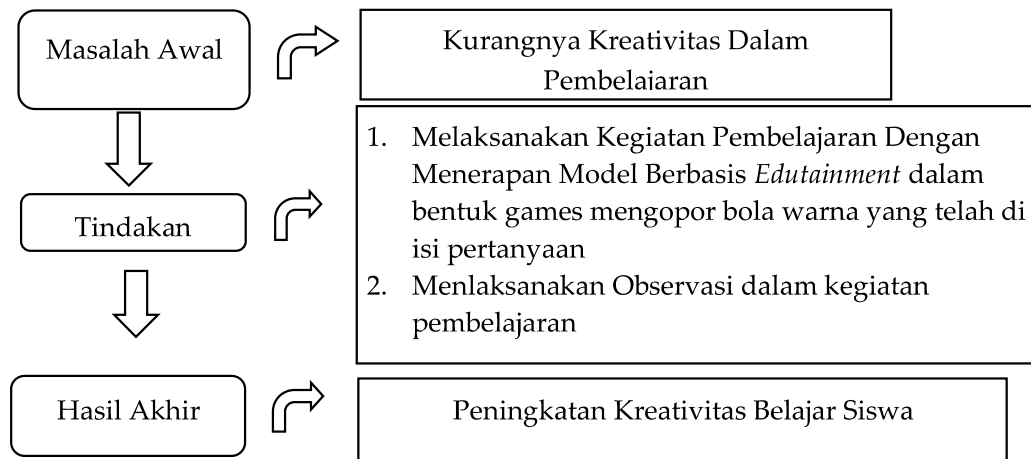
memberikan manfaat kepada keluarga Krsiten, lingkungan kristen, dan dilingkungan gereja.

D. Kerangka Pikir

Melalui permasalahan diawal bahwa kurangnya kreativitas siswa dalam belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, maka diberikan tindakan dengan melaksanakan pembelajaran berbasis *Edutainment* agar dapat dilakukan evaluasi. Evaluasi tentang penerapan model pembelajaran berbasis *Edutainment* sehingga kondisi akhir mencapai tujuan yaitu meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Peningkatan kualitas pendidikan akan selalu bergantung kepada model pembelajaran namun terkadang model pembelajaran dianggap kurang penting dalam proses pembelajaran, padahal kenyataannya adalah sangat dibutuhkan dan berpengaruh pada tujuan pembelajaran karena rancangan dan modellah yang menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Bahan serta materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan itu sangatlah bergantung pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Hal ini model pembelajaran berbasis *Edutainment* yang didesain dengan sedemikian rupa sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas belajar.



Gambar. 1.1 Bagan Kerangka Pikir

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang penulis angkat ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sehingga dapat menjadi pedoman dan penunjang dengan penulisan ini yang diantaranya adalah sebagai berikut:

Hasil Penelitian Monika Vera pada tahun 2019 dengan judul penelitian "Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar *Problem Beased Learning* pada Kelas V SDN Sidorejo Lor V Salatiga" dapat membuktikan kreativitas siswa kelas V dikatakan meningkat dan ini dapat dilihat dari setiap data yang diperoleh dari setiap pra-siklus. Siklus I dikatakn bahwa 27 siswa didapatkan sangat kreatif dapat dilihat dari hasil presentase yang mencapai 77% dan pada siklus II terdapat 30 siswa yang dikatakan sangat kreatif dapat

dilihat dari hasil presentase yang mencapai 94% dan ada 5 siswa dikatakan cukup kreatif dengan hasil presentasi 6%. Berdasarkan penelitian di atas terdapat persamaan yaitu untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian di atas yang menggunakan metode *Beased Learning*, di SDN Sidorejo Lor V Salatiga sedangkan penelitian ini menerapkan model pembelajaran berbasis *Edutainmnet* dilakukan di SDN 2 Makale Utara, dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Hasil penelitian Dian Primasari dengan judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran *Team Assisted Individualization* untuk meningkatkan Kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV". Menunjukkan bahwa penerapan *Team Assisted Individualization* dapat meningkatkan kreativitas siswa ditunjukkan pada hasil presentase maupun klasikal dari siklus I, klasikal kreativitas belajar sebesar 57,50% (kategori cukup) dan siklus II klasikal meningkat dilihat dari hasil presentase sebesar 60% (kategori sangat baik). Berdasarkan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama untuk meningkatkan kreativitas siswa pada kelas IV SD. Adapun perbedaan yaitu model pembelajaran dan mata pelajaran, penelitian di atas menerapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sedangkan penelitian ini menerapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK).

Menurut hasil penelitian yang di lakukan oleh Adelia Racmina Dani pada tahun 2004 di sekolah menengah pertama (SMP) 4 Metro "Pembelajaran

akan lebih bermakna apabila disampaikan dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan” dan Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syafiqah (*Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar siswa*) yang merupakan pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan. Hal ini dapat di refleksikan melalui metode pembelajaran berbasis *Edutainment*.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan yang sementara perlu untuk diuji kebenarannya. Berdasarkan latar belakang dan teori pembelajaran di atas, maka penulis dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut diduga dengan penerapan model pembelajaran berbasis *Edutainment* ini maka, kreativitas siswa kelas IV dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) akan meningkat dan membantu siswa untuk aktif dan juga Penerapan model ini akan tercipta suasana menyenangkan sehingga membuat siswa merasa nyaman saat mengikuti pembelajaran.

