BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Edutainment

a. Pengertian Edutainment

Sebagaimana telah dijelaskan Sustrisno dalam bukunya " Revolusi Pendidikan di Indonesia "Bahwa Edutainment berasal dari kata" *Education* (Pendidikan) dan *Entertainment* (Hiburan)jadi *Edutainment* dari segi bahasa berarti Pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. sedangkan dari segi termenologi Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmunis, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humur atau permainan (*Game*), bermain peran (*Role Play*) dan demontrasi, tetapi dapat juga dengan rasa- rasa senang, dan mereka menikmatinya.[33]

Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain, bagi anak jarak antara belajar dan bermain begitu tipis pilihan strategi pembelajaran edutainment ini juga berlandaskan pada hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru ini

---

[33]. Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Di Indonesia, Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetens,* (Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2005), hal. 31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahwa anak akan belajar efektif bila dalam keadaan fun dan bebas dari tekanan (*Revolutional Learning*).[34] Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen, sehingga belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa.

Anggaini sudono, menyatakan bahwa balajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, merekplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran berlangsung mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.[35]

Pendidikan untuk anak perlu disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan atau peningkatan anak. Untuk itu pentingnya penerapan atau strategi bermain dalam belajar, supaya proses belajar mengajar tidak terasa jenuh dan membosankan tetapi menjadi suasana belajar yang fun, enjoy dan menyenangkan, sebagaimana penjelasan pobel yang lebih menekankan

---

[34] . Selayang Pandang *Sekolah Mts Al – Ibrohimy Galis Bangkalan* : *Untuk Pendidikan Usia Dini*. 2005. 6

[35] . Anggaini Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan* : Untuk *Pendidikan Usia Dini*. (Jakarta Grasindo. 2003), hal. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pentingnya bermain dalam belajar karena kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta pengetahuan mereka.[36] Jadi plato,aristoteles dan fobel, menganggap bermain sebagai kegiatan praktis, artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu anak.

Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan atau peningkatan pribadi juga mempunyai fungsi social dan emosional, melalui bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa bangga dan lain-lain. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tatacara pergaulan, selain itu kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan dan peningkatan kognitif anak.[37]jadi bermain sangat penting dan berpengaruh besar terhadap perkembangan dan peningkatan psikologi anak. Karna dalam bermain juga terjadi proses belajar, persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman anak.

Bermain merupakan salah satu ciri pendidikan usia dini yang paling tepat, pelatihan, pembelajaran, pembiasaan dan pendidikan aspek apapun hendaknya dilingkupi dengan kreatifitas bermain, hal itu akan mengasah

---

[36] . Mayke S. Tedjasa putra, *Bermain, Mainan Dan Permainan : Untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta : Grasindo, 2001), hal. 1-2.

[37] . Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain*, hal. 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kecerdasan otak, kecerdasan emosi dan keterampilan fisik, yang dilakukan dengan ceria, bebas dan tanpa beban.

Tiada waktu yang paling menyenangkan pada usia dini, kecuali ketika kita sedang bermain. Kak seto mulyadi dalam bukunya " bermain itu penting " menyebutkan bahwa bermain tidak bertentangan dengan kegiatan belajar, justru dengan bermain sesuai dengan tahap perkembangan dan peningkatan anak, sangat membantu proses belajar mengajar.

Kegiatan bermain adalah kegiatan apasaja dalam suasana menyenangkan, menyenangkan merupakan kata kunci dalam setiap kegiatan bagi anak, tanpa suasana yang menyenangkan, kegiatan itu bagi anak tidak berarti apa-apa waktu mungkin berbiaya mahal. Oleh karena itu orang tua dan pendidikan dalam menciptakan kegiatan belajar, pelatihan dan pembiasaan hendaknya dalam suasana yang menyenangkan, dengan demikian tidak membebani, tidak memaksa dan tidak menjadikan mereka bersedih hati, kegiatan yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, sesuai dengan gerak hati anak, dan mendatangkan secara bervareasi.dunia anak-anak adalah dunia bermain kalau kita ingin mendidik, melatih dan membiasakan anak-anak dengan kemampuan dan keterampilan tertetu masuklah melalui media bermain.

Fungsi bermain pada usia dini cukup banyak antara lain adalah merangsang perkembangan atau meningkatkan motorik anak, bahasa anak, membangun sosial anak, mengembangkan kecerdasan emosi anak,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan kecerdasan nalar-fikir anak, dan mengembangkan keterampilan fisik dalam arti tangan anak-anak. Dengan fungsi yang sedemikian penting bagi proses pendidikan anak, maka semua ahli pendidikan prasekolah, sangat menganjurkan agar pendekatan pembelajaran, pelatihan dan pembiasaan, dilaksanakan dengan "Bermain Yang Menyenangkan"

Dunia anak adalah dunia bermain tentu saja dengan bermain itu anak-anak belajar berbagai macam hal, dengan bermain berbagai kemampuan dasar anak di kembangkan seperti.

a. Keterampilan motorik dikembangkan melalui permainan : berjalan, berlari, melompat, meniti, melempar, menangkap, berdiri satu kaki, berjinjit, berguling dan sebagainya.
b. Kemampuan bahasa dan daya fikir perlu dikuasai, agar anak lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain, mampu memahami hal-hal disekitarnya, anak perlu mengerti pembicaraan orang lain dan mampu menyampaikan isi hatinya kepada orang tua.
c. Kemampuan bermasyarakat dan berhubungan social perlu dikuasai agar anak mampu berdiri sendiri dan bergaul dengan orang lain. Orang tua atau pendidik memberikan kebebasan untuk melakukan berbagai kegiatan dan bersedia menjawaab pertanyaan anak-anak.[38]

---

[38] . The Rianto Fise dan Martin Handoko FIC, *Pendidikan Pada Usia Dini : Tuntunan Psikologi Dan Pedagogis Bagi Pendidikan Dan Orang Tua,* (Jakarta : Grasindo, 2004), hal. 82-85.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dedi Supriadi mengutip bahwa sebuah telaah yang dilakukan broner dan donalson, dalam telaah itu ditemukan bahwa sebagian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh masa kanak-kanak yang paling awal, yang mana pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain.[39] Karena bermain merupakan kebutuhan anak yang berpengaruh terhadap pertumbuhan anak, dengan bermain dapat meningkatkan intelektual (Kognitif) anak serta dapat mengembangkan dirinya,baik pada kreativitas maupun potensinya.

Permainan apapun yang dilakukan akan merupakan proses belajar, semakin beragam gerakan yang ia tampilkan dan segala kebisingan yang ia ciptakan menunjukkan betapa kuat keinginan untuk belajar, bila kita memahamikebutuhan bermain anak tentunnya kita dapat merangsang anak sedemikian rupa agar permainan yang diminatinya menunjang keberhasilan proses belajar nya memang mendomenasi seluruh masa perkembangan nya.[40] Belajar sambil bermain akan menjadikan siswa lebih hidup, nyaman dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa berbahak-berbahak, melainkan sebuah pembelajaran yang didalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan yang ada

---

[39]. Dedi Supriadi, *Anak Balita adalah Masa Emas Perkembangan Otak Kanan Terlalu Saying Jika Tidak Diolah*,. (Republic : Jum'at, 11,Juli 2003).

[40]. Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Eistein*. (Yogyakarta : Mitra Pustaka, 2006), hal. 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung pembelajaran yang membebaskan, menurut konsep paolo fraire, adalah pembelajaran yang didalamnya tidak ada lagi tekanan baik tekanan fisik maupun psikologis, sebab tekanan apapun namannya hanya akan mengkerdilkan pikiran siswa. Sedangkan kebebasan apapun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*Learning Climate*) yang kondusif.[41] Supaya pembelajaran enjoy dan menyenangkan serta siswa tidak merasa tertekan dan bebas bergerak maka pembelajaran harus didesain sedemikian rupa, dengan menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan tidak membelenggu siswa, serta bebas dari tekanan dan jauh dari kebosanan atau kejenuhan.

Dalam konsep pembelajaran edutainment, roh pembelajaran ada pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman dan mengagumkan serta ada pada bagaimana hubungan antara guru dan murid dapat terjalin dengan pendekatan didaktif metodik yang bernuansa " Redagogis " artinya Interaksi antara guru sangat luwes, akrab dan bersahabat sebagaimana teman sendiri, dengan begitu siswa tidak merasa dibatasi, takut dan bisa berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan.

DEPARTEMEN AGAMA PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

[41]. Ahmad Sapari, *Pendidikan Dan Sensifitas Guru Yang Kreatif*, (Didatika, Senin, 8 Desember 2003), hal. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik salah satunya adalah perkembangan kreatifitas anak (Siswa).

Pada umumnya, permainan anak merupakan sarana edukatif yang penting dalam pertumbuhan anak-anak. Dengan permainan anak dapat membentuk peradaban dan pemikiran anak kecil dengan demikian anak diharuskan untuk bermain baik dirumah, disekolah maupun dilingkungan, mengingat mainan bagi anak-anak memiliki nilai edukatif yang besar, karena itu, merupakan suatu keharusan untuk memproduksi mainan edukatif dan teknik bagi anak dan memperluasnya.

Tidak mungkin dikesampingkan, bahwa aktivitas bermotu bagi anak-anak merupakan suatu proses pendidikan dan pengajaran karena mainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri, tidak hanya tingkat pendidikan yang merupakan dasar dalam mengembangkan kepribadin yang baik, namun lebih dari itu, pada yang sama aktivitas bermain dapat memberikan pengaruh terhadap kapabilitas anak dan kemampuan akal serta pengetahuan mungkin dicermati melalui hasil disekolah, dilihat dari pemikiran, kekuatan memorinya, imajinasi, dan pengetahuannya tentang berbagai hubungan kausalitas yang membantu untuk berkreativitas dan berinovasi.[42]

---

[42]. Ahmad Abdussalam Al-Kholili, *Mengembangkan Kreativitas Anak.* (Karta Timur, Pustaka Al-Kautsar 2005), hal. 206.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan demikian permainan sangat penting dan bermamfaat dalam kehidupan anak-anak karena ia merupakan sarana alamiah dan spontanitas untuk belajar dan membaca.

b. Konsep Dasar Edutainment

Edutainment dalam perjalanannya menjalma dalam berbagai bentuk seperti humanizing the (*Class Room, Active Learning, The Accelerated Learning, Quantum Teaching, Quntum Learning, dan Sebagainya*). Adapun konsep dasar dari masing-masing metode ini adalah:

a. Humanizing The Classroom

Artinya manusiakan, the classroom artinya ruang kelas jadi humanizing the classroom secara harfiah brarti memanusiakan ruang kelas, tetapi yang dimaksud disini adalah bahwa proses pembelajaran guru hendaklah memperlakukan siswa-siswanya sesuai dengan kondisi mereka masing-masing.

Oleh John P.Meller terfokus pada pengembangan model " Pendidikan Afektif " yang dalam kosakatanya sering disebut dengan " Pendidikan Kepribadian" atau "Pendidikan Nilai". Tawaran Meller ini bertumpu pada dorongan siswa untuk:

- Menyadari diri sebagai suatu suatu proses pertumbuhan yang sedang dan akan terus berubah.
- Mencari konsep dan identitas diri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Memadukan kesadaran hati dan pikiran.[43]

b. Active Learning

Artinya pembelajaran aktif. Menurut Melvin L.silberman, belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa, belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus, pada saat kegiatan itu aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar.mereka mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari.[44]

Menurut silberman, cara belajar dengan mendengarkan dan melihat akan ingat sedikit, dengan cara mendengarkan,melihat dan mendiskusikan dengan siswa lain akan paham, dengan cara mendengar, melihat, diskusi dan melakukan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, dan cara untuk menguasai pelajaran yang terbagus adalah dengan mengajarkan.

Hasil pengembangan dan peningkatan dari pernyataan Confucius ini oleh silberman diabadikan dengan kredo:

What I hear, I forget.

What I hear and see, I remember a little.

---

[43] Pelajari John p..Meller, *Humanizing The Classroom: Models Of Teaching In Affektif Education*, (new york: praeger publishers, 1976).hal, 32-33

[44] Melvin L. Silberman, *Aktive Learning*: *101 Strategies To Teacb Any Subject*, (USA: Allyn & bacon, 1996).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

What I hear,see, and askquestions about or discuss with someone else, I begin to understand.

What I hear,see,discuss,and do, I acquire knowledge skill.

What I teach to another, I master.[45]

Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, dan menarik. Active learning menyajikan 101 strategi pembelajaran aktif yang hampir dapat diterapkan untuk semua pelajaran.

c. The Accelerated Learning

Artinya pembelajaran yang dipercepat, konsep dasar dari pembelajaran ini adalah bahwa pembelajaran itu berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan.dave mair, menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan somatic, auditory, visual dan intelektual (SAVI).

d. Quantum Learning

Didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Karma semua kehidupan adalah energi.

e. Quantum Teacing

Berusaha mengubah suasana belajar yang menoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira dengan memadukan potensi fisik, psikis dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan

---

[45] Ibid, hlm.1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kekuatan yang integral.yang berisikan prinsip-prinsip system perancangan pengajaran yang efektif, efisien dan progresif.

c. Pendekatan Pembelajaran Edutainment

Dalam metode pembelajaran Edutainment, terdapat beberapa pendekatan belajar yaitu somatic, auditori, visual dan intelektual atau lebih di kenal dengan istilah SAVI. Keempat cara bealajar ini harus ada agar belajar berlangsung optimal, karena unsur-unsur ini semuanya, terpadu, belajar yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara stimultan. Adapun dalam pengelolaan dengan menggunakan cara belajar SAVI ini. Yaitu:

i. Cara Belajar Somatic

" Somatic " Berasal dari bahasa yunani yang berarti tubuh (soma).yang dimaksudkan sebagai (Belajar dengan bergerak dan berbuat). *"learning by moving and doing"*

ii. Cara Belajar Auditory

Auditory adalah (Belajar berbicara dan mendengarkan) atau dikenal dengan istilah *"learning* by *talking and hearing"*.

iii. Cara Belajar Visual

Diartikan (Belajar dengan mengamati dan menggambarkan) atau disebut dengan istilah *"learning by observing and picturing"*

iv. Cara Belajar Intelektual

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yaitu (Belajar dengan pemecahan masalah dan refleksi) atau disebut dengan istilah "learning *by problem solving and reflecting*"

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Ada beberapa definisi yang digunakan dalam membatasi maksud yang terkandung dalam pengertian " kreativitas " tidak dapat dipungkiri bahwa pengertian ini telah menyebar luas dan banyak digunakan melalui individu-individu yang memiliki keahlian yang berbeda, peradaban yang kreatif, yang secara otomatis hal ini menyebabkan munculnya sejumlah definisi yang berbeda pula.

Kata " kreatif " berasal dari bahasa latin " crate " yang berarti menyebabkan tumbuh: menghasilkan, menciptakan, dan mengeluarkan. Kreatifitas dapat didevinisikan sebagai suatu gagasan yang baru dan berguna (menurut holpern,dalam suharnan). Hasan galunggung memaknai " kreativitas " sebagai kesanggupan mencipta atau daya cipta. Dari arti termenologi tersebut " kreativitas " berarti potensi diri dalam membuat sesuatu atau mendorong agar sesuatu menjadi ada.[46]

Menurut pendapat munandar, kreativitas memiliki beberapa pengertian dasar sebagai berikut:

a) Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.

---

[46] A khudhori Sholeh, *Pemikiran Islam Kontemporer*. (yogyakarta : Jendela, 2003), hal.186.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, jadi individu tidak terpadu pada satu jawaban, disini individu memiliki kebebasan berfikir untuk menyatakan gagasan dan pendapat seluas-luasnya tanpa terikat pada aturan-aturan ynag berlaku.

c) Secara operasional kreativitas mengandung pengertian sebagai kemampuan mental yang bersifat lancar (*fluency*), luwes (*flexsible*), asli (*orisinil*) dan adanya elaborasi.

d) Kreativitas merupakan proses.[47] Jadi kreativitas merupakan suatu cara melakukan sesuatu dengan berbeda,unik,lebih baik,baru dan bermanaat.

Dari uraiyan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ataumenemukan sesuatu yang baru, adapun orang yang melakukan kemampuan tersebut dikatakakan orang kreatif.

Sedangkan menurut rogers menekankan bahwa sumber kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mengujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mngepresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.[48] Inti dari semua konsep kreativitas adalah adanya unsur kebaharuan hasil kreativitas

---

[47] Agoes, Dariyo, *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*, (Jakarta : Grasindo Widya Sarana Indonesia 2003), hal. 65.

[48] Utami, Munandar , *Kretivitas dan Keberbakatan : Strategi Mengujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta : Grafindo Pustaka Utama , 2002), hal. 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berujud cara-cara berfikir atau melakukan sesuatu yang bersifat baru, orisinil, bebas dan imajinatif, dengan perkataan lain, kreativitas adalah berfikir atau pemecahan masalah yang bersifat asli atau imajinatif.

Untuk dapat melahirkan kreatif sesorang harus dapat memamfaatkan kedua sifat otak kiri dan kanan. Otak kiri bersifat logika , berurutan, lisan, pertambahan dan dominan. Sedangkan otak kanan bersifat emosi, lompatan, visual, menyeluruh dan tersembunyi. Akhir-akhir ini istilah otak kanan telah digunakan sebagai cara populer untuk menyetakan kreatif, artistic dan rapi kreativitas muncul dari interaksi yang luar biasa antara kedua otak tersebut.

Jadi dari pengertian-pengertian tersebut diatas bisa diambil standar kreativitas adalah unik, berbeda, hal baru yang lebih baik serta bermamfaat, orang yang kreatif membawa makna dan tujuan yang baru, mnyelesaikan masalah dan memberikan nilai tambahan atau keindahan.

Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.[49] Belajar seperti ini sarat dengan aktivitas, kreativitas, efektifitas dan membuat pembelajaran senang.

Jadi kreatifitas belajar merupakan proses berfikir dimana siswa berusaha menemukan hubungan-hubungan baru untuk mendapat jabatan,

---

[49] Abu Ahmadi & Supriono , *Psikologi Belajar* , (Jakarta : Rinika Cipta .1991), hal. 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

metode baru dan cara-cara baru untuk memecahkan suatu masalah dari hasil-hasil belajar tang mereka lakukan.

Dalam proses pembelajaran edutainment belajar harus dapat mendorong, menumbuhkan serta mengembangkan atau meningkatkan kreativitas peserta didik, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, maka diperlukan dukungan dari guru yang kreatif pula, karma dalam menciptakan suasana yang kondusif, kreatif dan nyaman serta menyenangkan pada diri siswa sangat bergantung pada aktifitas dan kreativitas guru.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Sebagian besar peneliti menunjukkan 4 ciri khas kreatif yaitu:

1) Keberanian : orang kreatif berani menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi resiko kegagalan, mereka penasaran ingin mengetahui apa yang akan terjadi, orang yang kreatif biasanya selalu ingin tahu, memilki minat yang luas dan menyukai kegegemaran dan aktifitas yang kreatif. Siswa yang kreatif cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mereka lebih berani mengambil resiko. (tetapi dengan perhitungan) daripada siswa pada umumnya.
2) Ekspresif : orang kreatif tidak takut menyatakan pemikiran dan perasaanya, mereka menjadi dirinya sendiri orang yang kreatif memiliki kebebasan berfikir dan bertindak kebebasan tersebut berasal dari dirinya sendiri, terutama untuk mengendalikan diri dalam mencari alternatif yang menghindar untuk mengaktualisasikan potensi kreatif yang di milikinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Humor berkaitan erat dengan kreativitas, jika kita menggabungkan hak-hak sedemikian rupa sehingga menjadi berbeda, tak terduga dan tidak lazim, berarti kita bermain-main dalam humor, menggabungkan berbagai hal dengan cara yang baru dan bermamfaat akan menghasilkan yang kreatif.

4) Intuisi : orang kreatif menerima intuisi sebagai aspek wajar dalam kepribadian mereka paham bahwa intuisi berasal dari sifat otak kanan, yang memiliki pola komunikasi berbeda dengan belahan otak kiri.

Ciri psikologis yang lain yang pada umumnya dimiliki orang yang kreatif yang diidentifikasikan david N.perkis, adalah:

a) Dorongan untuk menemukan keteraturan dalam keadaan kacau balau.
b) Minat menemukan masalah yang tidak umum, juga penyelesaianya.
c) Kemampuan penyeimbangan kreasi gagasan dengan penyajian dan penilaian.
d) Termotifasi oleh masalah atau tugas itu sendiri, bukanya oleh keuntungan lain seperti jabatan atau popularitas.[50]

Secara alamiah, setiap anak itu kreatif, tidak konfensional serta mempunyai potensi untuk kreatif dengan melatih diri untuk berkreativitas siswa dengan mendesain pelajaran yang menentang, merangsang daya fikir siswa untuk menentukan dan memudahkan atau mencari jawaban sendiri.

---

[50] Joyce Wycoff , *Menjadi Super Kreatif : Melalui Metode Pemitaan Pemikiran* , (Bandung : Kaifa. 2003), hal. 49-51.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun mengenai ciri utama yang harus dimiliki orang lain inovatif dan berbeda dari orang yang biasanya yaitu:

a. Kemampuan untuk mencipta dan membuat solusi sesuai dengan pemikiran yang terbuka.
b. Memiliki kemandirian yang sangat tinggi, dan percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya, demikian pula dengan kekuatan pemikiran yang diyakininya.
c. Selalu berusaha daan kosisten dengan pemikiran yang baru yang diyakininya , hal itu akan memberikan andil yang besar dan bermamfaat bagi kemanusiaan.
d. Kemampuan untuk menjaga kerahasiaan inovasi tersebut hingga selesai penetapan kebenaranya, pencatatan dan pelaksanaannya demi menjaga hak-hak kreativitas, inovasi, dan penjagaan kepemilikikan intelektual.

Ciri-ciri ini dapat di temukan dalam diri orang yang inovatif sekaligus kreatif, orang seperti ini dapat mendatangkan pemikiran yang baru, baik berupa praktek, sastra atau keilmuan serta memberikan mamfaat bagi manusia.

Banyak pemikiran yang baru hadir dari pengalaman harian, setiap orang dapat mendatangkan pemikiran baru yang bermamfaat, hal ini tercapai karma ia menggunakan pemikiran yang baik. Pada saat itulah ia disebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kreatif dan inovatif.[51] Jadi orang yang kreatif akan menemukan sesuatu yang baru, yang berbeda dari yang lainya, berani mengambil resiko, percaya diri, selalu ingin tahu, humoris serta mampu memecahkan masalah dengan bermacam-macam alternatif jawaban.

3. Tahapan-Tahapan (Fase) Kreativitas

secara lebih sistematis, david cambel mengungkapkan bahwa tahap-tahap kreativitas meliputi 5 tahap yang dilalui oleh proses kreativitas antara lain.[52]

a. Tahap persiapan (*Preparation*)

Pada periode ini individu meletakkan dasar pemikiran menyatakan masalah dan mengumpulkan materi-materi yang diperlukan untuk pemecahan masalah individu juga mempelajari mengenai latar belakang masalah serta seluk beluknya.

b. Tahap konsentrasi (*Concentration*)

Pada tahap konsentrasi ini, perhatian individu tercurah dan pikiran individu terpusat pada hal-hal yang mereka kerjakan tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu untuk menimbang-nimbang waktu menguji, waktu awal untuk mencoba dan mengalami gagal (*trial and error*)

---

[51] Amal Abdussalam K, *Mengembangkan*, hal. 57.

[52] H. Fuad Nashori & Rachmy Diana M. *Mengembangkan Kreativitas Dalam Persepektif Psikologi Islam*, (Yogyakarta : Menara Kudus , 2002), hal. 52.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Tahap incubasi (*Incubation*)

Pada tahap incubasi ini, individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara dari masalah yang dihadapi / tidak memikirkan secara sadar, tetapi menyimpanya dalam alam bawah sadar, artinya individu mencari kegiatan-kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran terhadap masalah yang dihadapi, namun untuk sementara waktu.

d. Tahap penerangan (*Ilumination*)

Pada tahap penerangan hasil kreativitas baru muncul pada periode ini, individu mengalami insight, untuk pemecahan masalah muncul secara tiba-tiba dan diikuti dengan perasaan senang.

e. Tahap pembuktian (*Verification / Produktion*)

Pada tahap pembuktian individu mengespresikan ide-ide nya dalam bentuk nyata dalam menentukan bentuk apakah dalam fakta-fakta yang benar, individu mengevaluasi hasil penyelesaian masalah pada periode ini diperlukan pola berfikir kreatif.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Berfikir kreatif tumbuh subur bila didukung oleh factor personal diantaranya adalah:[53]

a. Kemampuan kognitif.

[53] Agus Ngger Manto, *Quantum*. hal. 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan otak untuk berfikir logis, termasuk juga kemampuan diatas rata-rata dan fleksibilitas kognitif, potensi otak bisa sangat besar, kemapuan kognitif dapat kita penuhi dengan cara mengoptimalkan potensi otak.

b. Sikap terbuka.

Orang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimulus internal dan ekternal, ini adalah kometmen pribadi yang sangat penting, saat kita dapat mamfaatkan untuk menjadi kreatif.

c. Sifat yang bebas, otonomi dan percaya pada diri sendiri.

Orang yang tidak senang digiring, ingin menampilkan diri semampunya dan semaunya, ia tidak terikat dengan konvensi dan aturan social, mereka percaya diri dan yakin bahwa mereka dapat melakukan hal-hal secara kreatif.

Faktor yang mempengaruhi kreativitas, menurut utami munandar, terdiri dari kognitif dan kepribadian, sedangkan kemampuan berfikir terdiri dari kecerdasan (*intelegensi*) dan pemerkaya bahan berfikir berupa pengalaman dan keterampilan, factor-faktor kepribadian terdiri dari rasa ingin tahu, harga diri dan kepercayaan diri, sifat mandiri, berani mengambil resiko dan agresif, serta tipe kepribadian.

Menurut rogers, factor yang mendukung perkembangan nya kreativitas adalah: keterbukaan individu terhadap pengalaman sekitarnya, kemampuan untuk mengevaluasi hasil yang diciptakan dan kemampuan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan elemen dan konsep yang ada, adapun mengenai faktor internal individu, rogers mengatakan bahwa kondisi internal yang memungkinkan timbulnya proses kreativitas adalah:[54]

1) Keterbukaan terhadap pengalaman, terhadap rangsangan-rangsangan memiliki sikap terbuka maka banyak informasi dan kesempatan yang dari luar maupun dari dalam. Kemampuan terhadap pengalaman adalah : kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman-pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima tanpa kekakuan pengalaman-pengalaman tersebut dan keterbukaan terhadap konsep secara utuh, kepercayaan persepsi dan hipoitesis dengan demikian individu yang kreatif adalah : individu yang menerima perbedaan.
2) Evaluasi ekternal yaitu : pada dasarnya penilaian terhadap produk karya seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan karena kritik atau pujian orang lain walaupun demikian individu tidak tertutup dari masukan dan kritikan dari orang lain.
3) Kemampuan untuk bermain dan berekprolasi dengan unsure-unsur dan bentuk-bentuk dan konsep-konsep yaitu kemampuan untuk membentuk kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, seperti : kegiatan melukis dapat menumbuhkan kreativitas.

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian sejarah kebudayaan islam.

[54] H. Fuad Nashori & Rachmy Diana Mucharam, *Mengembangkan*. hal. 55-56.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Istilah "sejarah" berasal dari kata arab "syajaroh" yang berarti "pohon" pengambilan istilah ini agaknya berkaitan dengan kenyataan. Bahwa "sejarah" setidaknya dalam pandangan orang yang pertama menggunakan kata ini menyangkut tentang.

Syajarah Al-nasab pohon geneologis yang dalam masa sekarang agaknya bias disebut sejarah keluarga (*family history*) tapi selanjudnya "Sejarah" dipahami makna yang sama dengan "tarikh (Arab)," istoria (Yunani)," history (Inggris)," atau geschichte (Jerman)," yang secara sederhana berarti kejadian-kejadian yang menyangkut manusia dimasa silam.

Sejarah kebudayaan islam sebagian besar adalah: sejarah politik kaum muslim, khususnya ditimur tengah, sejarah kebudayaan islam adalah: sejarah bangkit dan jatuhnya dinasti-dinasti muslim, lebih sempit lagi, sejarah kebudayaan islam adalah: sejarah elit, sejarah para penguasa muslim. Pada sisi lain kebudayaan lebih cenderung dipahami ssebagai "kesenian" dengan demikian, pembahasan tentang "kebudayaan" islam berkisar tentang aspek-aspek kesenian islam, sejak dari seni lukis, kaligrafi dan semacamnya.

Dengan demikian, sejarah kebudayaan islam didefinisikan secara sangat sempit implikasi dari sejarah kebudayaan islam yang sangat "*political oriented*" adalah munculnya citra yang tidak selalu akurat tentang islam dan muslimin, bahwa mereka lebih terlibat dalam pertarungan kekuasaan yang tak habis-habisnya. Padahal sejarah islam bukanlah semata-mata sejarah politik, sejarah politik hanyalah sebagian kecil dari sejarah islam secar keseluruhan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang mencakup kehidupan social, budaya, ekonomi, dan pendidikan (dan tradisi intelektual) dalam pengertian seluas-luasnya.[55]

D. Penerapan Strategi Pembelajaran Edutainment dalam Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Pada Bidang Studi SKI

1. Pelaksanaan Pembelajaran Edutainment

Penerapan merupakan suatu prose side, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.[56] Penerapan tersebut merupakan suatu proses penerapan konsep, ide, program atau tanaman kurikulum kedalam praktek pembelajaran atau aktifitas-aktifitas baru.

Kreativitas manusia berlaku pada hal penciptaan yang terus menerus, yaitu mengubah suatu bentuk kebentuk lain. Kreativitas ini meliputi semua aspek kehidupan manusia, seperti dalam ilmu pengetahuan, pemikiran, pendidikan dan lain-lain.untuk mencapai hasil didik yang kreatif guru harus memberi kesempatan kepada subyek didik untuk leluasa mengembangkan kreasinya. Alat pendidikan, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, harus mendukung pula, kurikulum merupakn isi dari pendidikan yang perlu diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan terciptanya subyek didik

---

[55] Dr Asyumardi Azza, MA, *Pendidikan Islam*, (Ciputat, Kalimah), hal. 177.

[56] E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung : PT, Remaja Rosdakarya, 2003), hal. 93.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang kreatif.[57] Untuk itu isi kurikulum harus betul-betul diarahkan pada pencapaian tujuan anak didik yang kretif. Misalnya dengan memperbanyak mata pelajaran dan aktifitas yang dapat merangsang kretifitas dan inisiatif anak didik, jadi menurut prisipnya kurikulum harus sesuai dengan keadaan perkembangan psikologi anak didik, dan harus sesuai dengan masakematangan dari masing-masing masa perkembangan mereka.

Kreativitas manusia terbentang luas, terutama adanya kenyataan bahwa problem-problem manusia akan terus dating dan satu-satunya jalan adalah terus memecahkanya.kretifitas manusia didukung dan didorong oleh agama agar kehidupan manusia menjadi lebih baik, agama memberikan kelapangan pada manusia untuk berkreasi dengan akal pikiran dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup yang didalamnya.[58] dalam Al-Qur'an disebutkan

ذَالِكَ بِأَنَّ اللهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِعْمَةً اَنْعَمَهُمَا عَلَى قَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوْا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَاَنَّ اللهَ سَمِيْعٌ عَلِيْمٌ

"*Yang demikian (siksaan) itu adalah karma sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan mengubah suatu nikmat (nasib) yang telah di anugerahkan nya kepada suatu kaum, ia sendiri yang mengubah dirinya. Sunguh Allah maha mendengar lagi maha mengetahui* " (QS. Al-Amfal : 53)

اِنَّ للهَ لاَ يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوْا مَا بِأَ نْفُسِهِمْ

[57] Sutrisno, *Revolusi Pendidikan*, hal. 141.

[58] H. Fuad N & Rachmy Diana M, *Mengembangkan Kretivitas Dalam Persepektif Psikologi Islam*, (Jogjakarta : Manara Kudus, 2002), hal. 27-28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"*Sungguh, Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sampai mereka sendiri yang mengubah dirinya* " (QS. Al-Ra,du : 11)[59]

Usaha yang berhasil biasanya melibatkan pemikiran dan kretivitas, dengan demikian agama sangat mendukung dan mendorong pengembangan dan kretivitas. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik, dalam interaksi tersebut banyak sekali factor yang mempengaruhinya, baik factor internal yang dating dari dalam diri individu, maupun factor yang dating dari lingkungan.

Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik, pada umumnya pelaksanaan pembelajaran mencakup 3 hal, yaitu : pre tes, proses dan post tes. Ketiga hal tersebut dijelaskan sebagai berikut.:[60]

a. Pre tes (tes awal)

Pada umumnya proses pembelajaran dimualai dengan pre tes. Ini mempunyai banyak kegunaan dalam menjajaki proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, oleh karena itu pre tes memegang peran yang penting dalam proses pembelajaran, adapun fungsi pre tes antara lain :

---

[59] Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah : Pesan, Kesan dan Kesuksesan Al-Qur,an.* Vol. 7, (Jakarta : Lentera Hati), hal. 356.

[60] E. Mulyasa, *Kurikulum,* hal. 103.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar, karena dengan pre tes maka pikiran akan terpokus pada so'al-so'al yang harus mereka jawab atau kerjakan.
2. untuk mengetahui tingkat kemajuan peserta didik sehubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan, hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan hasil pre tes dengan post tes.
3. untuk mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki peserta didik mengenai bahan ajaran yang akan dijadikan topic dalam proses pembelajaran.
4. untuk mengtahui dari mana yang seharusnya proses pembelajaran dimulai, tujuan-tujuan mana yang telah dikuasai peserta didik dan tujuan-tujuan mana yang perlu mendapat penekanan dan perhatian khusus.

Untuk mencapai fungsi yang ke-3 dan ke-4 maka hasil pre tes harus segera diperiksa, sebelum pelaksanaan proses pembelajaran inti dilaksanakan (sebelum siswa mempelajari modul)

b. Proses

Disini dimaksudkan sebagai kegiatan inti dari pelaksanaan proses pembelajaran, yakni sebagaimana tujuan-tujuan belajar direalisasikan melalui modul, proses pembelajaran perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal tersebut tentu saja menuntut aktifitas dan kreativitas guru dalaqm menciptakan lingkungan yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kondusif, proses pembelajaran dikatakan afektif apbila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental fisik, maupun sosialnya.

Kualitas pembelajaran dapatdilihat dari proses dan segi hasil, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlihat secara aktif, baik fisik, mental maupun social dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri. Sedangkan dari hasil proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada peserta didik seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar (75 %) peserta didik terlibat secara aktif baik fisik,mintal maupun social, lebih lanjud proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan out-put yang banyak dan bermutu tinggi serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Pada proses ini model pembelajaran edutainment mengentegrasikan kreativitas dalam setiap proses pembelajaran yang sifatnya aplikatif (pelaksanaan) terutama pada pembelajaran SKI karma selain berbentuk hafalan, materi pembelajaran SKI cenderung mengarah pada pelaksanaan (praktek secara langsung) dengan memakai beberapa strategi pembelajaran yangdisesuaikan dengan tema pada saat itu, dengan harapan dapat mepermudah siswa dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menerima pelajaran, serta dapat mengembangkan daya piker dan kretivitas iswa.

Secara umum kreativitas sangat berperan penting dan bermamfaat pada pendidikan, adapun dalam mengembangkan kreativitas siswa guru mempunyai dampak yang besar, karma aktivitas dan kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa dan karena guru lebih banyak kesempatan untuk merangsang atau menghambat kreativitas mereka, jadi dalam membangkitkan motivasi dan kreativitas siswa, guru harus senantiasa mampu menumbuhkan semangat belajar siswa dengan melatih, merangsang pelajaran yang menantang dan kreatif serta inovatif.

Disamping itu guru harus membangun lingkungan kelas yang besar dari kendala-kendala yang merusak motivasi instrinsik disekolah.[61] Dan menciptakan atmosfer yang aman, terbuka dan menyenangkan akan membuat siswa merasa bebas untuk mengungkapkan perasaan mereka dan mengembangkan kesempatan tanpa adanya tekanan dari orang tua teman sebaya.[62] Hal tersebut merupakan strategi yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, karma jika dalam suasan kelas dalam kondisi yang ceria dan penuh kekegembiraan maka siswa akan

---

[61] Utami Munandar, *Pengembangan*, hal. 109.
[62] Bobby Deporter dan Mike H, *Quantum Question*, hal. 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lebih mudah menerima materi pelajaran dengan penuh semangat dan rasa percaya diri yang tinggi, sehingga pembelajaran tersa lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

Ruang kelas hendaknya merangsang secara visual, tanpa mengganggu perhatian, ruang kelas yang penuh dengan berbagai produk hasil karya siswa yang bergam, seperti lukisan, foto, karangan, patung dan karya-karya lain, akan dapat merangsang daya fakir dan kreativitas siswa.[63] Oleh karena itu selain metode yang digunakan harus tepat dan bervareasi strategi pembelajaran harus senantiasa tercipta dengan baik dan tepat. Serta guru harus mengkoordinir kelas, membangkitkan motivasi siswa serta mendesain kelas sebagaimana desain pembelajaran edutainment sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan kondusif dan lebih bermakna.

c. Post tes

Pada umumnya proses pembelajaran diakhiri dengan post tes, post tes juga memiliki banyak kegunaan, terutama dalam melihat keberhasilan pembelajaran, adapun fungsi post tes sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan, baik secara individu maupun kelompok.

[63] Utami Munandar, *Pengembangan*, hal. 112.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk mengetahui kompetensi dan tujuan-tujuan yang dapat dikuasai oleh peserta didik, serta kompetensi danj tujuan-tujuan yang belum dikuasainya.
3. Untuk mengetahui peserta didik yang perlu mengikuti kegiatan remedial, dan peserta didik yang perlu mengikuti kegiatan pengayaan.
4. Sebagai bahan acuan untuk melakuakan pembaikan terhadap komponen-komponen modul, dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik terhadap perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi.

2. Pengembangan Kreativitas Belajar SKI

Pengembangan kreativitas adalah suatu hal yang harus terjadi secara sustainable (berkelanjutan). Hal ini karena sebuah lembaga pendidikan itu harus berkembang untuk mengantisipasi perubahan-perubahan dan perso'alan-perso'alan yang timbul diluar lembaga pendidikan karena itu kemampuan kreativitas dalam sebuah lembaga pendidikan harus secara terus menerus ditingkatkan se irama dengan kemajuan dan perkembangan pendidikan.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar, banyak resep untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal dalam hal ini peserta didik akan lebih kreatif jika:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Dikembangkan rasa percaya diri pada peserta didik, dan mengurangi rasa takut.
b. Memberi kesempatan pada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah.
c. Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya.
d. Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter.
e. Melibatkan mereka secara aktif dan kretif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.[64]

Dalam upaya pengembangan kreativitas tersebut guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan yang mengarah pada situasi diatas. Karena guru mempunyai peran penting dalam pembunuhan dan pengembangan kretivitas belajar siswa, karena kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh aktivitas dan kreativitas guru, jadi guru harus mampu berfikir kreatif dan inovatif serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Menumbuhkan kreativitas anak melalui proses balajar kreatif merupakan usaha penting untuk membangun mutu pendidikan melalui proses belajar yang kreatif, guru juga ditantang mengembangkanaktivitas pendidikan yang lebih menyenangkan, mengasikkan sekaligus mencerdaskan anak. " antara mutu pendidikan dan kreativitas merupakan proses yang tidak pernah selesai, jadi keduanya harus berjalan satu

[64] Mulyasa, *Kurikulum Berbasis,* hal. 106.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nafas dan terus-menerus ditumbuh kembangkan " perkembangan kemampuan, kecerdasan dan kretivitas pada anak akan dapat ditumbuhkan jika ada beberapa kegiatan yang membawa pengaruh besar kepada pengembangan kecerdasan anak dan membantunya untuk berfikir kritis, ilmiah, sistematis, cepat tanggap dan mampu berkreativitas, diantaranya:

1. Bermain Kreatif

Ada beragam permainan yang dapat mengembangkan inovasi pada anak, salah satunya denganpermainan kreatif yang dapat mengembangkan imajinasi anak kegiatan yang berbau seni dan keterampilan tangan sering kali menjadi pilihan mereka misalnya: mewarnai gambar, menempel guntingan kertas sehingga menghasilkan suatu bentuk permainan yang baru dan menghasilkan ide-ide baru semua itu dapat mengembangkan kreativitas anak.

Dengan demikian permainan dapat membantu anak-anak untuk belajar karena itu kita memotivasi mereka untuk bermain secar kontinyu karena kemalasan dan tidak bermain mengakibatkan mereka menjadi tertutup atau tidak dapat bersosialisasi dan tidaka dapat menggunakan kemampuan tubuhnya secara tepat.

Adapun cara-cara mengembangkan kreativitas dengan permainan adalah:

a. Membantu mengembangkan kamahiran dalam seluruh hal yang menarik perhatian anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Menggambar dan berekspresi bebas tentang pemikirana apa yang diinginkan anak-anak.
c. Menggambarkan kemahiran menjawab pertanyaan secara teratur.
d. Mampu mengarahkan dan memfokuskan perhatian dalam berbagai permasalahan yang dihadapi seseorang pada umumnya.
e. Tertip menyelesaikan pekerjaan dan kewajiban yang diminta.
f. Kemampuan untuk mengepresikan beberapa topic tertentu.
g. Mengupayakan segala kemampuan dan kemahiran anak untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.
h. Mengembangkan kemampuan nalar dalam segala hal yang merintanginya.

2. Lukisan atau gambar

Lukisan termasuk sarana edukatif utama yang paling penting untuk mengembangkan kreativitas.lukisan atau gambar merupakan salah satu cara mengembangkan bakat, inovasi dan kreativitas, serta salah satu bidang terpenting dalam merealisasikan diri yang kreatif dan bakat seni para peserta didik secara umum dan bvakat seni anak-anak MTs Al-Ibrohimy secara khusus.[65]lukisan atau gambar dapat mengembangkan kecerdasan anak, yang dilakukan dengan cara dengan mengembangkan hobinya dalam bidang ini, disamping faktor-faktor kreativitas pada anak

[65] Amal Abdussalam, *Mengembangkan,* hal. 222.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan cara menyikapi korelasi dan merasakan modivikasi dengan menambah keindahan lukisan.

Anak-anak hidup dalam nuansa kebebasan dan spontanitas yang mayoritas diserap melalui pendidikannya secara tidak langsung atas dasar tiruannya terhadap apa yang dilihat disekelilingnya, dirumah, disekolah dan lain-lain lukisan anak memiliki fungsi penerapan yang membantu perkembangan kecerdasan pada anak, meskipun lukisan itu sendiri merupakan suatu aktivitas yang terkait dengan permainan, namun ia sekaligus dapat menjadikan komunikasi timbal balik antara seorang anak dengan anak lainya.

3. Teater anak

Teater anak memiliki peran penting dalam pengembangan kecerdasan anak, peran ini tumbuh dari pendengaran anak terhadap dongeng atau cerita atau sejarah dan melakukan pada pola pandangan imajinatif. Hal itu dikarenakan kemunculan dan perkembangan alat khusus untuk berkomunikasi berfungsi untuk memperkaya model atau strategi berfikir ini banyak ragamnya dan berkembang secara cepat dan cermat.

Dengan demikian teater memiliki tingkatan tertinggi dalam hal kecerdasan, kemampuan berbahasa dan keselarasan social yang baik, serta siswa dapat memiliki kapabilitas berinovasi yang anggun karena anak adalah: generasi penerus pembangunan bangsa, yang diharapkan dapat berfikir kritis, kreatif dan inovatif dalam menghadapi era globalisasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id