

KONSEP DAN APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS EDUTAIMENT DALAM MENUMBUHKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI.

Vava Imam Agus Faisal, Mukromin

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UNSIQ Jawa Tengah
Jl. KH. Hasyim Asy'ari Km. 03, Wonosobo, Jawa Tengah
vavaimam@gmail.com

Abstract

The topics examined in this theme is how the concept of berbaisedutaimen learning in fostering the potential of creativity can run in either. The process of learning in early childhood is regarded as the gold. A wide variety of learning support cleaner refining its development. The development happens in children can be seen from the growth of creativity in him. Creativity is the activity of the child in learning activities to respond to that. Emergence of learning-based edutainment is strategic step in developing creativity. Interpretation of eduataiment-based learning has synergy with the pattern of early childhood learning. Learning emphasis edutainment gives an atmosphere of active and fun for children. Emplementasi-based learning edutainment sacara consistent thing to do and there is nothing in order for sustainable development of developing creativity in either. Standards of competence of educators was instrumental in optimizing edutainment-based learning. Educators appropriate competence could run the process of internalization of learning with a wide variety of teaching. Independently, creativity can grow within the children through a fun learning atmosphere. Educators give referrals and seluasnya space for the growing important role early childhood kreativas

Keyword : Edutainment learning, fostering creativity

Abstrak

Proses pembelajaran pada anak usia dini dianggap sebagai masa emas. Berbagai macam dukungan pembelajaran mambantu menyempurnakan perkembangannya. Perkembangan yang terjadi pada anak dapat dilihat dari tumbuhnya kreativitas dalam dirinya. Kreativitas merupakan aktivitas anak dalam merespon kegiatan pembelajaran yang dialami. Munculnya pembelajaran berbasis edutainment merupakan langkah strategis dalam mengembangkan kreativitas. Intepretasi pembelajaran berbasis eduataiment memiliki sinergitas dengan pola pembelajaran anak usia dini. Penekanan pembelajaran edutainment memberikan suasana aktif dan menyenangkan bagi anak. Emplementasi pembelajaran berbasis edutainment perlu dilakukan sacara konsisten dan berkelanjutan agar capaian perkembangan kreativitas berkembang secara baik. Standar kompetensi pendidik berperan penting dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis edutainment. Tenaga pendidik sesuai kompetensi dapat menjalankan proses internalisasi pembelajaran dengan berbagai variasi pengajaran. Secara mandiri, kreativitas dapat tumbuh dalam diri anak melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan. Tenaga pendidik memberikan arahan dan ruang seluasnya bagi tumbuh kembangnya kreativas anak usia dini.

Kata Kunci : pembelajaran edutainment, menumbuhkan kreativitas

A. PENDAHULUAN

Salah satu potensi penting yang diharapkan berkembang dalam diri anak adalah melalui aktivitas pembelajaran di sekolah adalah kreativitas. Seperti kita tahu akhir-akhir ini anak lebih cenderung bergantung kepada orang tuanya, dan orang tua yang cenderung memanjakan anak-anaknya. Kreativitas merupakan hal penting dalam kehidupan khususnya pada anak. Kreativitas membuat anak lebih produktif. Kreativitas adalah potensi bawaan seseorang semenjak Ia dilahirkan, akan tetapi potensi tersebut tidak akan mampu berkembang dengan baik tanpa adanya pendidikan dan pelatihan dari lingkungannya.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dan asli, yang sebelumnya belum dikenal ataupun memecahkan masalah baru yang dihadapi. Kreativitas tidak harus keseluruhan baru, akan tetapi dapat pula sebagai gabungan yang sudah ada dan dipadukan dengan sesuatu yang baru. Prestasi Bukan Angka. Anak yang kreatif selalu menginginkan hal baru, memunculkan ide-ide yang bermanfaat untuk orang lain. Mereka toleran terhadap perubahan dan ketidak pastian. Anak yang kreatif selalu bersemangat dalam memecahkan suatu masalah. Mereka menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak mampu diramalkan yang timbul di masa depan. Banyak pengalaman kreatif yang lebih dari pada sekedar hobi atau hiburan bagi anak-anak kreatif. Yang membuat kita semakin menyadari bahwa kreativitas dapat mempengaruhi, bahkan mengubah karir dan kehidupan pribadi.

Dalam mewujudkan anak kreatif perlu adanya pembelajaran efektif yang bisa digunakan oleh pendidik. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran berbasis edutainment.

Pembelajaran edutainment merupakan model pembelajaran anak yang memberikan kesenangan dengan suasana yang nyaman baik dari pihak pendidik maupun sarana yang mendukung. Dengan pembelajaran ini siswa dapat mengekspresikan dirinya secara bebas tanpa adanya kekangan ataupun hambatan sehingga potensi dapat berkembang. Tema yang digagas penulis bertujuan untuk mencoba mengkorelasikan apakah pembelajaran berbasis edutainment dapat merangsang potensi kreativitas anak.

B. PEMBAHASAN

1. Pengertian pembelajaran edutainment

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari kata *instruction* yang berarti pengajaran. Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut guru menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan.¹¹⁶ Pembelajaran adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa atau antara sekelompok siswa dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap serta menetapkan apa yang dipelajari itu.¹¹⁷ Sedangkan menurut Mulyasa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perilaku ke arah yang lebih baik.¹¹⁸

Sedangkan kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Dari segi bahasa, *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Jadi *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang Didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara

¹¹⁶ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hal. 117

¹¹⁷ S. Nasution, *Kurikulum dan Pengajaran*, (Jakarta: Bina Aksara, 2004), hal. 102.

¹¹⁸ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 100

harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.¹¹⁹

Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era millennium ini. Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara-cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia. *Edutainment* menurut Sumantri dan Permana memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap yang dapat mempengaruhi aspek-aspek pembelajaran. Kelima prinsip itu adalah:

- a. Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri tidak ada seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
- b. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan sendiri dan setiap kelompok umur terdapat variasi dalam kecepatan belajar).
- c. Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
- d. Apabila murid diberikan tanggungjawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik.¹²⁰

Menurut Porter *edutainment* sebagaimana *quantum teaching*, guru harus antusias (menampilkan semangat untuk hidup), berwibawa (mampu menggerakkan orang), positif (melihat peluang dalam setiap saat), supel (mudah menjalin hubungan dengan beragam siswa), humoris, berhati lapang untuk menerima kesalahan, luwes (menemukan lebih

dari satu cara untuk mencapai hasil), menerima (mencari dibalik tindakan dan penampilan luar untuk menemukan nilai-nilai inti), fasih (berkomunikasi dengan jelas ringkas dan jujur), tulus (memiliki niat dan motivasi positif), spontan (dapat mengikuti irama, dan tetap menjaga hasil), menarik dan tertarik (mengaitkan setiap informasi dengan pengalaman hidup siswa dan peduli akan diri siswa), menganggap siswa “mampu” (percaya akan kesuksesan siswa), menetapkan dan memelihara harapan tinggi (membuat pedoman kualitas hubungan dan kualitas kerja yang memacu setiap siswa untuk berusaha sebaik mungkin).¹²¹

Sedangkan siswa Sebagai manusia yang berpotensi, maka di dalam anak didik ada suatu daya yang dapat tumbuh dan berkembang di sepanjang usianya. Posisi siswa dalam *edutainment* anak didik adalah seorang *learner* di sini bukanlah pribadi (anak didik) yang dipaksa untuk serba cepat dalam belajar, akan tetapi bagaimana proses belajar siswa bisa memanfaatkan seluruh potensi yang dimiliki anak didik semaksimal mungkin.

Tujuannya adalah agar pembelajar (siswa) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Untuk mencapai hal itu, maka para siswa mendapatkan pelajaran tambahan tentang “*learning how to learn*” (belajar tentang “bagaimana belajar”) yang mampu meningkatkan pemahaman, ingatan dan kemampuan belajar mereka. Hal ini kemudian membawa dampak pada perbaikan nilai dan ranking mereka di sekolah.¹²² Jadi pembelajaran *edutainment* merupakan pola pikir yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang penuh dengan hiburan, keaktifan dan penemuan

¹¹⁹ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Sukses Offset, 2008), hal. 124-125

¹²⁰ Mulyani Sumantri dan Johar Permana, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: C.V Maulana, 2001), hal.101-102

¹²¹ Bobbi De Porter, dkk., *Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*, terj. Ary Nilandari, (Bandung: Kaifa, 1999), hal 7-9

¹²² Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, hal.... 125

2. 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 dan memadukan kesadaran hati dan pikiran.¹²³
- 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.¹²⁴ 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.

- 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 monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira dengan memadukan potensi fisik, psikis dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral.yang berisikan prinsip-prinsip system perancangan pengajaran yang efektif, efisien dan progresif.

3. Definisi Kreativitas dan Pengembangannya dalam Pembelajaran

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 individuindividu 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

¹²³Pelajari John p..Meller, *Humanizing The Classroom: Models Of Teaching In AffektifvEducation*, (new york: praeger publishers, 1976).hal, 32-33

¹²⁴Melvin L. Silberman, *Aktive Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject*, (USA: Allynv& bacon, 1996), hal. 2

membuat sesuatu atau mendorong agar sesuatu menjadi ada.¹²⁵

Menurut pendapat Munandar kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain¹²⁶ Sedangkan menurut Rogers menekankan bahwa sumber kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mengujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.¹²⁷ Inti dari semua konsep kreativitas adalah adanya unsur kebaruan hasil kreativitas berwujud cara-cara berfikir atau melakukan sesuatu yang bersifat baru, orisinal, bebas dan imajinatif, dengan perkataan lain, kreativitas adalah berfikir atau pemecahan masalah yang bersifat asli atau imajinatif.

Untuk dapat melahirkan kreatif seseorang harus dapat memanfaatkan 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, menyelesaikan 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.¹²⁸ 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, metode baru dan cara-cara baru untuk memecahkan suatu masalah dari hasilhasil belajar yang 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, karna dalam menciptakan suasana yang kondusif, kreatif dan nyaman serta menyenangkan pada diri siswa sangat bergantung pada aktifitas dan kreativitas guru.

4. Edutainment versus kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa¹²⁹ bahwa: "Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas

dan Bakat, (Jakarta : Grafindo Pustaka Utama , 2002), hal. 24.

¹²⁸ Abu Ahmadi & Supriono , *Psikologi Belajar* , (Jakarta : Rinika Cipta .1991), hal. 121.

¹²⁹ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hal.164

¹²⁵ A khudhori Sholeh, *Pemikiran Islam Kontemporer*. (yogyakarta : Jendela, 2003), hal.186.

¹²⁶ Utami, Munandar, mengembangkan bakat dan kreatifitas anak sekolah: petunjuk bagi para guru dan orang tua, (jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, 1992), hal. 26

¹²⁷ Utami, Munandar , *Kreativitas dan Keberbakatan : Strategi Mengujudkan Potensi Kreatif*

peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”.

Dalam proses pembelajaran di kelompok bermain, kreativitas anak dirangsang dan dieksplorasi melalui kegiatan bermain sambil belajar sebab bermain merupakan sifat alami anak. Dalam penelitian menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Namun, jelas Froebel, bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan di mana anak belajar akan membawa anak pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Ia mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.

Setiap anak pasti memiliki kreativitas, karena pada dasarnya kreativitas bertujuan untuk memanfaatkan segala kemungkinan, bahkan yang bertentangan dengan rasio. Karena perkembangan kognitif anak belum mencapai taraf logika formal, maka lebih besar pula kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dengan kreativitasnya tersebut.

Pada akhirnya sikap lingkunganlah yang akan banyak berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak. Bila anak dibesarkan di lingkungan yang sangat memperhatikan logika dan aturan yang kaku, maka anak juga akan belajar menjadi taat pada aturan dan cenderung kaku. Tetapi bila anak sangat dibebaskan dalam berkreasi, ia akan memiliki rasa aman bahwa kreatif tidak jelek dan mungkin dapat menolak semua aturan. tentu saja cara memfasilitasi perkembangan kreativitasnya namun juga mengerti bahwa aturan perlu ada dan perlu ditaati.

5. Implementasi Pembelajaran Edutainment dalam Mengembangkan Kreativitas anak usia dini

Berdasarkan definisi Konsensus Knowles dalam Mappa pembelajaran merupakan suatu proses di dalam mana perilaku diubah, dibenarkan atau dikendalikan.

Sementara itu Abdul hak menjelaskan bahwa proses pembelajaran adalah interaksi edukatif antara peserta didik dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya. Pembelajaran di kelompok bermain jelas sangat berbeda dengan di sekolah, dimana pembelajaran dilakukan dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Anak-anak usia dini dapat saja diberikan materi pelajaran, diajari membaca, menulis, dan berhitung. Bahkan bukan hanya itu saja, mereka bisa saja diajari tentang sejarah, geografi, dan lain-lainnya. Jerome Bruner menyatakan, setiap materi dapat diajarkan kepada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya. Kuncinya adalah pada permainan atau bermain¹³⁰. Permainan atau bermain adalah kata kunci pada pendidikan anak usia dini. Ia sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan itu sendiri. Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak.

Supriadi menjelaskan bahwa Bruner dan Donalson dari telaaahnya menemukan bahwa sebagian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh dari masa kanak-kanak yang paling awal, dan pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain.¹³¹ Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

Penerapan merupakan suatu prose side, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan

¹³⁰ Dedi Supriyadi, *kreativitas, kebudayaan dan perkembangan iptek*, (Bandung : ALFABETA, 2002),hal.40

¹³¹ *Ibid*, hal. 40

dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.¹³² 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 merupakan isi dari pendidikan yang perlu diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan terciptanya subyek didik yang kreatif.¹³³

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila memiliki tahapan yang jelas. Secara lebih sistematis, David Cambel mengungkapkan bahwa tahap-tahap kreativitas meliputi 5 tahap yang dilalui oleh proses kreativitas antara lain.¹³⁴

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*

c. Tahap incubasi (*Incubation*)

Pada tahap incubasi ini, individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara dari masalah yang dihadapi / tidak memikirkan secara sadar, tetapi menyimpannya 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 (*Illumination*)

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.

6. Konsekuensi Implementasi Pembelajaran *edutainment*

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 persoalan-persoalan 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

¹³² E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung : PT, Remaja Rosdakarya, 2003), hal.93

¹³³ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Di Indonesia, Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2005), hal. 141

¹³⁴ H. Fuad Nashori & Rachmy Diana M. *Mengembangkan Kreativitas Dalam Persepektif Psikologi Islam*, (Yogyakarta : Menara Kudus , 2002), hal. 52

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:

- 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 kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.¹³⁵

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 kreativitas 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 belajar kreatif merupakan usaha penting untuk membangun mutu pendidikan melalui proses belajar yang kreatif, guru juga ditantang mengembangkan aktivitas pendidikan yang lebih menyenangkan, mengasikkan sekaligus mencerdaskan anak. antara mutu pendidikan dan kreativitas merupakan proses yang tidak pernah selesai, jadi keduanya harus berjalan satu nafas dan terus-menerus ditumbuh kembangkan perkembangan kemampuan, kecerdasan dan kreativitas 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 berkreaitivitas,

7. Implikasi terhadap Pembelajaran berbasis Edutainment di sekolah

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada anak didik, agar terjadinya respons yang positif pada diri anak didik. Kesiediaan dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang mereka terima dalam proses pembelajaran. Respons akan menjadi kuat jika stimulusnya juga kuat. Ulangan-ulangan terhadap stimulus dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons, sehingga respons yang ditimbulkan akan menjadi kuat. Hal ini akan memberi kesan yang kuat pula pada diri anak didik, sehingga mereka akan mampu mempertahankan respons tersebut dalam ingatannya nya. Hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik kalau dapat menghasilkan hal-hal yang menyenangkan. Efek menyenangkan yang ditimbulkan stimulus akan mampu memberi kesan yang mendalam pada diri anak didik, sehingga mereka cenderung akan mengulang aktivitas tersebut. Akibat dari hal ini adalah anak didik mampu mempertahankan stimulus dalam memory mereka dalam waktu yang lama, sehingga mereka mampu menyampaikan kembali apa yang mereka peroleh dalam pembelajaran tanpa mengalami hambatan apapun

C. KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis 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 humor atau permainan, bermain peran dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa-rasa senang, dan mereka menikmatinya. Perpaduan

¹³⁵ Mulyasa, *Kurikulum Berbasis*, hal... 106.

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.

Proses pembelajaran berbasis edutainment dapat menumbuh kembangkan kreativitas anak sehingga pola perkembangan anak berjalan lancar sesuai dengan tahapan pada umumnya. Peningkatan aktivitas pada anak memberika semangat dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya anak sudah bisa menikmati suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sebagai pendidik harus selalu mempunyai pemikiran-pemikiran kreatif dan inovatif dalam mewujudkan pembelajaran ideal terutama dalam kaitannya pengembangan kreatifias anak.

Daftar Pustaka

- Bobbi De Porter, dkk., *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*, terj. Ary Nilandari, Bandung: Kaifa, 1999
- Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Sukses Offset, 2008
- Johar Permana, Mulyani Sumantri, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: C.V Maulana, 2001
- Meller, John p. *Humanizing The Classroom: Models Of Teaching In AffektifvEducation*, New York: praeger publishers, 1976
- Mulyasa , E, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004
- Mulyasa ,E., *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004
- Munandar , Utami, , *Kretivitas dan Keberbakatan : Strategi Mengujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Jakarta : Grafindo Pustaka Utama , 2002
- Munandar, Utami, *mengembangkan bakat dan kreatifitas anak sekolah: petunjuk bagi para guru dan orang tua*, Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, 1992
- Nashori, H. Fuad & Rachmy Diana M. *Mengembangkan Kreativitas Dalam Persepektif Psikologi Islam*, Yogyakarta : Menara Kudus , 2002
- Nasution, S., *Kurikulum dan Pengajaran*, Jakarta: Bina Aksara, 2004
- Sholeh, A khudhori, *Pemikiran Islam Kontemporer*. Yogyakarta : Jendela, 2003
- Silberman, Melvin L., *Aktive Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject*, USA: Allynv& bacon, 1996
- Supriono, Abu Ahmadi , *Psikologi Belajar* , Jakarta : Rinika Cipta .1991
- Supriyadi, Dedi, *kreativitas, kebudayaan dan perkembangan iptek*, Bandung : ALFABETA, 2002
- Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Di Indonesia, Membedah Metode Dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2005.