

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk ciptaan yang sangat amat baik. Allah menciptakan manusia seturut dan segambar dengan Dia, seperti yang dinyatakan Kejadian 1:27, bahwa “Maka Allah menciptakan manusia itu menurut gambar-Nya, menurut gambar Allah diciptakan-Nya dia; laki-laki dan perempuan diciptakan-Nya mereka.” (Matakupan & Kristano, 2005, hal. 2) menafsirkan ayat ini sebagai hakikat manusia pada dasarnya adalah sempurna di antara ciptaan lain karena mereka diciptakan oleh Allah yang sempurna.

Akan tetapi, kejatuhan manusia ke dalam dosa membuat gambar dan rupa Allah di dalam diri manusia mengalami kerusakan dan kehilangan kemuliaan Allah (Roma 3). Dampaknya adalah hubungan manusia dengan Allah terputus. Tidak hanya itu, dosa membuat seluruh aspek manusia menjadi rusak dan membuat manusia cenderung berbuat jahat. (Knight, 2009, hal. 247) mengatakan:

“Pada saat penciptaan, ia digambarkan sebagai makhluk yang penuh dengan kasih, kebaikan, rasa tanggung jawab, rasionalitas, dan kebenaran. Namun kemanusiaan telah berubah akibat dari kejatuhan manusia. Manusia telah menolak Tuhan dan memilih jalannya sendiri. Ia menjadi terasing dan terpisah dari Tuhan, sesama manusia, diri mereka sendiri dan alam.”

Oleh karena itu manusia membutuhkan penebus yang akan mengembalikan gambar dan rupa Allah yang telah rusak tersebut. Alkitab mengatakan bahwa

“karena begitu besar kasih Allah akan dunia ini, sehingga Ia telah mengaruniakan Anak-Nya yang tunggal, supaya setiap orang yang percaya kepada-Nya tidak binasa, melainkan beroleh hidup yang kekal” (Yohanes 3:16). Kedatangan Kristus menebus orang percaya supaya gambar dan rupa Allah dipulihkan. Dalam proses pengudusan, pendidikan memegang peranan penting sebab pendidikan bertujuan untuk merealisasikan apa yang diinginkan oleh Allah kepada setiap manusia, yaitu menjadikan manusia yang percaya menjadi warga kerajaan Allah yang tidak individualis (Van Brummelen, 2008, hal. 15). Melalui pendidikan Kristen, manusia tidak hanya dididik dalam aspek ilmu pengetahuan, tapi juga moral dan integritas dalam kehidupan. (Berkhof & Van Til, 2004) menyatakan bahwa ketika semua etika atau moralitas yang diajarkan di sekolah didasari oleh filsafat yang impersonalistik, maka etika atau moralitas tersebut bersifat kafir. Oleh sebab itu, pendidikan Kristen memegang peranan penting agar gambar dan rupa Allah yang ada di dalam manusia bisa “direstorasi”. (Berkhof & Van Til, 2004) menyatakan bahwa pendidikan Kristen melalui para pendidik memiliki tanggung jawab untuk memimpin anak (dalam penelitian ini siswa) untuk mengalami transformasi menuju kepada keserupaan dengan Kristus (Roma 8:29; 12:8).

Pendidikan Kristen dimaksudkan untuk mengembalikan manusia kepada maksud mula-mula diciptakannya manusia untuk kembali kepada kesempurnaan di dalam rupa dan gambar Allah. (Berkhof & Van Til, 2004) menuliskan bahwa “pendidikan Kristen mengajarkan anak untuk meninggalkan dosa dan berusaha keras mengejar kekudusan, yang tanpanya tidak seorangpun dapat melihat Allah.” Jenkis (1995) juga menyatakan bahwa pendidikan Kristen tidak hanya menuntut suatu perubahan, tapi juga mengharapkan terjadi transformasi yang melahirkan

hubungan dan perbuatan yang penuh kasih. Oleh karena itu, para pendidik, termasuk penulis memiliki tanggung jawab dalam bidang pendidikan Kristen sebagai salah satu agen transformasi yang akan membawa para siswa kembali kepada rupa dan gambar-Nya .

John A. Laska (Knight, 2009, hal. 16) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang disengaja untuk mengontrol situasi belajar agar pembelajar atau orang lain dapat memperoleh tujuan belajar yang diinginkan oleh pengajar atau institusi pendidikan. Sebuah pendapat juga diutarakan oleh (Knight, 2009, hal. 16) yang mengatakan bahwa “pendidikan merupakan proses seumur hidup yang dapat terjadi dalam berbagai konteks dan keadaan yang tidak terbatas.” Salah satu proses yang dilakukan seumur hidup adalah menulis karena seorang penulis memiliki kesempatan untuk terus mengatur atau mengubah pemikiran dan kalimatnya sampai penulis tersebut merasa puas dengan tulisan yang bisa ia selesaikan (Wingersky, Boerner, & Balogh, 2009, hal. 3), sehingga menulis juga merupakan salah satu bagian dari pendidikan Kristen.

Melalui sebuah tulisan, seseorang akan menemukan, mengatur, dan mengkomunikasikan pemikiran mereka kepada para pembaca (Wingersky, Boerner, & Balogh, 2009, hal. 3). Aspek yang penting diperhatikan dalam menulis adalah kata dan tanda baca. Ketika seseorang menulis, ia tidak hanya sekedar mengetahui (C1) atau memahami (C2) penggunaan kata dan tanda baca yang akan dituliskan. Namun, diperlukan kemampuan menggunakan (C3) dari penggunaan dan tanda baca yang diketahui atau dipahami. (Wingersky, Boerner, & Balogh, 2009, hal. 3) mengatakan bahwa diperlukan kemampuan menggunakan yang

membuktikan bahwa seseorang mampu menulis sesuai dengan ketentuan yang ada, yaitu sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).

Penggunaan tanda baca yang tepat dan sesuai EYD sangat penting dalam penulisan, khususnya penulisan paragraf atau karangan. (Winarto, Suhardiyanto, & Choesin, 2004) mengatakan bahwa penggunaan tanda baca melengkapi penggabungan dan pemisahan kata. Oleh karena itu, ketika tanda baca digunakan dengan tidak tepat, maka kata yang dipisah atau digabungkan bisa saja memiliki makna yang berbeda. Buthcer (Winarto, Suhardiyanto, & Choesin, 2004) mengatakan bahwa seorang penyunting yang baik akan menghabiskan waktu yang dimilikinya untuk menghasilkan keruntutan karya dengan mengecek hal-hal kecil untuk mencapai kesempurnaan suatu karya. Oleh karena itu, mendidik seseorang untuk menghasilkan karya yang “sempurna” adalah hal yang penting. Salah satu caranya adalah melalui pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah.

Namun, berdasarkan hasil tes (lampiran Z-1) yang diberikan penulis kepada siswa di sekolah ABC Medan ketika praktikum dan didukung oleh jurnal refleksi (lampiran S-7 s.d S-11), penulis menemukan adanya kondisi bahwa siswa kelas III tidak dapat menggunakan tanda baca sesuai dengan EYD. Ketika penulis meminta siswa untuk menuliskan sebuah paragraf tentang pengalaman mereka bersama keluarga, mereka mengalami kesulitan dalam menuliskan paragraf dengan baik dan benar karena penggunaan tanda baca yang tidak tepat pada penulisan. Padahal, kompetensi dasar yang diberikan oleh Pemerintah di semester pertama adalah siswa mampu menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan (Nurcholis & Mafrukhi, 2007, hal. VIII). Salah satu bentuk ejaan adalah tanda baca.

Kemudian, hasil umpan balik mentor (lampiran Q-3 s.d Q-7) dan wawancara (lampiran Y-1 s.d Y-2) penulis dengan mentor menjelaskan beberapa faktor penyebab hal tersebut, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang cenderung membuat siswa merasa bosan (lampiran Y-1 s.d Y-2). Hal inilah yang membuat penulis melakukan penelitian, sehingga tujuan-tujuan dari pendidikan Kristen yang holistik dapat tercapai dengan baik (Van Brummelen, 2008, hal. 245) melalui metode pembelajaran yang penulis akan terapkan di dalam kelas.

Penulis pun mulai mempelajari beberapa metode, dari sekian banyaknya metode pembelajaran yang ada, disesuaikan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan topik menulis, dan saran dari mentor ketika wawancara (lampiran Y-1 s.d Y-2), misalnya metode pembelajaran ceramah, *mind mapping*, tebak gambar, permainan, *game based learning*, dll, serta mempertimbangkan kondisi kelas, umur siswa, kemampuan siswa, maka disepakati metode yang akan diterapkan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah metode permainan .

Metode permainan akan diterapkan secara berkelompok. Seperti pada permainan pada umumnya, permainan juga memiliki aturan permainan berupa batasan waktu dan langkah-langkah. Hal ini bertujuan setiap siswa mampu saling mendukung dan menghargai orang lain. Selain itu, metode permainan juga menciptakan suasana yang kondusif karena bersifat menyenangkan. Apalagi jika melihat teori perkembangan anak yang diutarakan oleh (Papalia & Feldman, 2012, hal. 8) bahwa *in the middle childhood age psychosocially, the most children will be more imaginative, more elaborate, and usually more social through play*, sehingga akan sangat mempengaruhi sistem dan tujuan dari pembelajaran di kelas,

yaitu meningkatkan penggunaan tanda baca titik, koma, seru dan tanya pada siswa kelas III Sekolah Dasar ABC.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat dua rumusan masalah, yaitu:

1. Apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan menggunakan tanda baca (titik, koma, seru dan tanya) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di sekolah ABC?
2. Bagaimana penerapan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan menggunakan tanda baca (titik, koma, seru dan tanya) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di sekolah ABC?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan menggunakan tanda baca (titik, koma, seru dan tanya) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di sekolah ABC.
2. Untuk menjelaskan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan kemampuan menggunakan tanda baca (titik, koma, seru dan tanya) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di sekolah ABC.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil yang dicapai dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, terkhusus untuk pihak-pihak yang terkait, antara lain:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru mengetahui metode pembelajaran yang digunakan untuk menghasilkan kelas yang mampu menerapkan sebuah konsep yang disampaikan. Selain itu, guru juga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran dan saling membangun melalui kerja sama di dalam kelompok. Oleh karena itu, melalui metode yang diterapkan, guru juga memfasilitasi pembelajaran dengan siswa yang memiliki tingkat kognitif yang berbeda.

2. Bagi Pihak Sekolah

Pihak selanjutnya yang diharapkan mendapat dampak adalah pihak sekolah. Melalui penelitian ini, siswa memperoleh nilai yang tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, secara khusus kompetensi dasar menulis paragraf yang sesuai dengan ejaan yang benar. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah tidak terhambat dengan adanya remedial, tapi terus lanjut ke aspek lainnya, seperti: mendengarkan, membaca dan berbicara.

3. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif juga kepada penulis, yaitu sebagai bekal bagi penulis ketika menghadapi permasalahan yang sama di ruang kelas ketika sudah menjadi seorang guru.

1.5 Penjelasan Istilah

1. Metode Permainan merupakan suatu aktifitas yang dilakukan anak guna memberikan pengembangan dalam berbagai aspek, seperti kreatifitas, informasi, keterampilan dan imajinasi bagi mereka melalui tindakan dan perkataan dengan atau tanpa menggunakan alat.

Indikator dari metode permainan:

2. Permainan memiliki batasan yang terdiri dari batasan waktu, artinya sebuah permainan dimulai dan diakhiri pada saat tertentu (Bertens, 2005, hal. 2).
3. Permainan bersifat menyenangkan, artinya sebuah permainan akan menimbulkan perasaan senang dan puas meskipun dilakukan secara berulang-ulang (Nurani, 2009, hal. 715).
4. Permainan dilakukan secara berkelompok, artinya permainan membuka ruang bagi siswa untuk saling membantu (Djiwandono, 2002, hal. 361).
Permainan bersifat efektif dalam memecahkan masalah, artinya permainan membuka kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi dengan tujuan mempelajari dan menyerap pengetahuan yang ada (Sudono, 2005, hal. 1).
5. Metode permainan tebak tanda baca merupakan suatu metode yang digunakan oleh guru (dalam penelitian ini adalah penulis) yang berupa perlombaan secara fisik maupun mental tanpa menggunakan alat.
6. Konsep adalah suatu ide atau pemikiran dari seseorang untuk memberikan sebuah generalisasi pada sebuah objek.

7. Tanda baca adalah tanda-tanda yang digunakan dalam sebuah penulisan serta berfungsi memudahkan pembaca memahami kalimat-kalimat yang dituliskan (Nuraeni, 2010, hal.17).

Indikator dari kemampuan menggunakan tanda baca, antara lain:

8. Menentukan ketepatan penggunaan tanda baca (titik, koma, seru dan tanya) pada sebuah paragraf, artinya siswa dapat menentukan tanda baca pada sebuah paragraf sudah tepat atau belum tepat.
9. Menentukan letak tanda baca (titik, koma, seru dan tanya) pada sebuah paragraf dengan tepat sesuai dengan fungsi masing-masing.
10. Menggunakan tanda baca (titik, koma, seru dan tanya) pada sebuah paragraf dengan tepat sesuai dengan fungsi masing-masing.

