

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Kristen adalah pendidikan yang lahir dari suatu misi (Khoeh Yao Tung, 2015, hal. 11). Misi yang dimaksudkan di sini adalah Amanat agung, yaitu mandat yang diberikan Allah kepada manusia untukewartakan injil kebenaran-Nya ke seluruh dunia. Melihat pengertian ini berarti pendidikan Kristen bukanlah pendidikan yang hanya berorientasi pada materi pelajaran dan kognitif siswa semata melainkan pendidikan yang juga membentuk setiap individu-individu di dalam kelas menjadi serupa dan segambar dengan Allah. Kehidupan siswa yang semakin serupa dan segambar dengan Allah berarti siswa harus bisa menunjukkan sikap yang responsif dan bertanggung jawab dalam kehidupan mereka (Van Brummelen, 2006, hal. 92). Hal ini dapat mereka tunjukkan dalam sikap mereka dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu mereka mempunyai motivasi yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Setiani & Priansa (2015, hal. 133) motivasi adalah perilaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Setiani & Priansa melanjutkan bahwa motivasi itu penting karena meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong meningkatnya semangat, ketekunan, dan rasa senang dalam belajar (Setiani & Priansa, 2015, hal 132). Oleh karena itu, kita dapat melihat motivasi yang baik dari peserta didik melalui semangat, perhatian, partisipasi, antusias dan kedisiplinan mereka saat mengikuti

proses pembelajaran. Adanya kondisi seperti ini di dalam kelas akan membuat kelas yang kondusif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa juga dalam hal ini telah meresponi pribadi mereka sebagai gambar dan rupa Allah yang responsif dan bertanggung jawab.

Kondisi proses pembelajaran di dalam kelas dewasa ini tidak berjalan dengan baik. Banyak masalah yang sering ditemui dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Permasalah-permasalahan ini tidak terlepas dari natur dosa yang dimiliki oleh manusia. Van Brummelen mengatakan bahwa kita orang berdosa yang memerlukan penebusan dan pembaharuan dalam kehidupan kita (Van Brummelen, 2006, hal. 92). Oleh karena natur dosa inilah siswa yang seharusnya responsif dan bertanggung jawab dalam melaksanakan proses pembelajaran sebagai bagian dari proses pertumbuhan untuk menjadi semakin segambar dan serupa dengan Allah tidak dapat melakukan hal itu. Siswa melakukan hal yang sebaliknya, menunjukkan sikap yang sangat bertentangan dengan yang diharapkan, tidak bersemangat, tidak fokus saat belajar, dan bermain-main sendiri saat dalam mengikuti proses pembelajaran. Fakta tersebut merupakan masalah yang harus dicari solusinya, seperti yang dikatakan Van Brummelen bahwa kita memerlukan penebusan dan pembaharuan. Oleh karena itu kita memerlukan tindakan yang serius untuk menangani masalah ini.

Kondisi ini juga dialami peneliti pada siswa kelas II-A di Sekolah Dasar Kristen Ora et Labora Tangerang Selatan untuk mata pelajaran Tematik. Masalah yang dialami oleh peneliti adalah motivasi belajar. Peneliti menemukan bahwa terdapat siswa yang tidak fokus (sibuk bermain dengan alat-alat tulis yang berada di sekelilingnya), melamun, bermain atau mengobrol dengan teman yang ada di

dekatnya, mengerjakan tugas tidak tepat waktu dan menghiraukan guru saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Permasalahan ini dibuktikan dengan refleksi dari peneliti pada proses pembelajaran di pra siklus (*Lampiran II dan I-2*) dan umpan balik dari guru mentor pada proses pembelajaran yang dilakukan (*Lampiran F-3*). Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mentor setelah melakukan proses pengajaran di kelas untuk melihat dari sudut pandang guru mentor mengenai permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Dari hasil wawancara dijelaskan bahwa siswa suka mengobrol dengan teman, sulit untuk berkonsentrasi, sibuk atau bermain sendiri, memotong pembicaraan guru, dan melamun saat pembelajaran sehingga harus ditegur (*Lampiran X-3*). Melihat kondisi ini guru harus melibatkan siswa secara langsung dengan penerapan teknik pengajaran yang menyenangkan yang juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak agar siswa tidak cepat bosan atau jenuh, tetapi sebaliknya siswa dapat terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan fenomena atau masalah yang ditemui ini, peneliti mencoba memberikan solusi pemecahan masalah yaitu dengan penerapan permainan. Peneliti menggunakan permainan karena dengan permainan siswa dapat mengeluarkan bakat yang ada di dalam diri mereka akan muncul rasa senang dan gembira, permainan juga merupakan alat pendidikan yang memberikan kebahagiaan tersendiri kepada anak (Mutiah, 2010, hal. 113). Senada dengan hal itu, Gallahue menambahkan (dalam Mulyani, 2016, hal. 25) kegiatan bermain adalah kebutuhan dasar anak saat berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Selain itu, professor Khonstamm dalam teori fenomenologis juga menjelaskan bahwa permainan mempunyai arti penting bagi anak karena permainan dapat menjadi

sarana untuk mensosialisasikan anak dalam masyarakat, anak dapat mengukur kemampuannya, dapat menampilkan bakatnya, menghayati emosinya, menjadi alat pendidikan (dapat memberikan kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan), memberi kesempatan pra latihan, dan belajar menggunakan fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniah yang penting saat mengalami kesulitan di usia dewasa nanti (dalam Kartono, 1990, hal. 122). Melihat pentingnya permainan dari pernyataan yang secara umum menjelaskan bahwa dalam permainan akan muncul rasa senang dan gembira dalam diri siswa maka peneliti berharap kondisi ini dapat dialami pada siswa kelas II-A SDK Ora et Labora sehingga dengan penerapan permainan ini siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran dan dapat menerima pembelajaran yang diberikan dengan baik, selain itu guru tidak sepenuhnya menjadi satu-satunya atau pusat dari pembelajaran (*teacher oriented*) tetapi siswa juga terlibat dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar Tematik IPA pada siswa Kelas II-A Sekolah Dasar Kristen Ora et Labora Tangerang Selatan pada mata pelajaran Tematik IPA ?
2. Bagaimana penerapan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas II-A Sekolah Dasar Kristen Ora et Labora Tangerang Selatan pada mata pelajaran Tematik IPA ?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1 Untuk mengetahui apakah penerapan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas II-A Sekolah Dasar Kristen Ora et Labora kelas IIA
- 2 Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas II-A Sekolah Dasar Kristen Ora et Labora kelas IIA

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti : Untuk menambah wawasan peneliti dalam penerapan permainan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran di kelas
2. Bagi guru : Untuk memberikan masukan kepada guru bahwa permainan dapat digunakan guru di dalam kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah : Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan teknik dalam mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.5 Penjelasan Istilah

1.5.1 Permainan

Menurut Rifa (2012, hal 8) permainan merupakan kegiatan yang terdiri dari bermain (kegiatan atau tindakan yang dilakukan saat main) dan mainan (sesuatu yang yang digunakan untuk main). Adapun indikator dari permainan sebagai berikut :

1. Melakukan kegiatan berdasarkan keinginan pribadi.
2. Mempunyai kualitas pura-pura atau membuat sesuatu itu seakan-akan nyata (simulasi).
3. Dapat mengambil pelajaran atau makna dari permainan yang dilakukan).

1.5.2 Motivasi belajar

Menurut Setiani & Priansa (2015, hal 131&132) motivasi mempunyai arti daya atau kekuatan yang menghasilkan sebuah tindakan atau perbuatan, motivasi belajar adalah faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk merespon proses pembelajaran yang dialaminya. Adapun indikator dari motivasi sebagai berikut :

1. Siswa menunjukkan sikap ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
3. Siswa memiliki sikap disiplin dalam mengikuti proses belajar mengajar.