

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah ciptaan yang sempurna. Allah menciptakan manusia menurut gambar dan rupaNya. Saat penciptaan manusia digambarkan sebagai makhluk yang penuh dengan kasih, kebaikan, rasa tanggung jawab, rasionalitas dan kebenaran (Knight, 2009, hal 247). Semua berubah ketika manusia jatuh dalam dosa, kejatuhan dalam dosa mengakibatkan manusia menolak Tuhan dan memilih jalannya sendiri. Akibatnya, manusia menjadi terasing dan terpisah dari Tuhan, sesama manusia, diri mereka sendiri, dan alam (Knight, 2009, hal 247). Gambar dan rupa itu telah menyimpang dalam semua aspeknya. Manusia telah memilih untuk memisahkan diri dari sumber kehidupan, dan akibatnya mereka akan mati (Knight, 2009, hal 248).

Manusia telah berdosa dan jauh dari hadapan Tuhan bahkan manusia tidak dapat menyelamatkan dirinya sendiri. Dalam status keberdosaan manusia, Allah telah mengambil inisiatif untuk menolong setiap pribadi yang telah jatuh dalam dosa melalui penebusan. Manusia membutuhkan Penebus untuk mempersatukan kembali manusia dengan Allah. Yesus Kristus adalah anak Allah yang ditentukan oleh Allah Bapa sebagai Penebus dosa manusia. *Sebab Allah mengutus Anak-Nya kedalam dunia bukan untuk menghakimi dunia, melainkan untuk menyelamatkannya oleh Dia (Yohanes 3:16-17)* terdapat juga dalam (Roma 3:25a). Semua ini Allah kerjakan untuk memperbaharui dan mengembalikan gambar dan rupa-Nya yang telah rusak (Kol. 3:10). Manusia telah mendapatkan jaminan keselamatan yang dikerjakan oleh Yesus Kristus melalui pengorbanannya

di kayu salib. Sebagai ciptaan yang telah ditebus manusia harus tetap mengerjakan keselamatan yang Allah berikan dengan cara memberitakan Injil Keselamatan kepada semua orang. Hal ini sesuai dengan amanat agung yang diberikan oleh Yesus Kristus kepada kita yang terdapat dalam kitab (*Matius 28:19-20*).

Pendidikan adalah salah satu lengan Tuhan dalam usaha pengembalian dan persatuan kembali, oleh karena itu pendidikan dapat dipandang sebagai kegiatan penebusan (Knight, 2009, hal 250). Sangat jelas bahwa melalui pendidikan manusia dapat mengerjakan amanat agung yang Yesus Kristus perintahkan kepada setiap orang percaya. Hal ini juga dikemukakan oleh Van Brummelen yaitu keseluruhan tujuan dari pendidikan Kristiani adalah untuk membantu dan membimbing para siswa menjadi murid Kristus yang bertanggung jawab (Van Brummelen, 2006, hal 19). Inilah alasan mengapa pendidikan Kristen menjadi sangat penting. Sebab pendidikan tidak hanya sebagai sarana untuk menggapai masa depan namun fungsi dari pendidikan adalah rekonsiliasi dan pengembalian gambar dan rupa Tuhan yang seimbang dalam diri para murid, pendidikan harus dipandang utamanya sebagai tindakan penebusan (Knight, 2009, hal 254).

Pendidikan membutuhkan peran guru dalam menjalankan pendidikan itu sendiri. Tanpa guru pendidikan akan berjalan timpang, karena guru merupakan juru kunci (*key person*) dalam proses pelaksanaan pendidikan (Kompri, 2015, hal 31). Guru berperan penting dalam mengayomi setiap murid di kelas, namun sebagai seorang guru Kristen perannya tidak hanya mengajar dan mengayomi setiap anak di kelas namun peran guru Kristen yang sesungguhnya adalah agen rekonsiliasi. Mereka adalah para individu yang keluar untuk “mencari dan menyelamatkan yang hilang” mereka adalah orang yang mau bekerja dalam

semangat Kristus, agar murid-murid dapat dibawa ke dalam harmoni dengan Tuhan melalui pengorbanan Yesus dan dikembalikan ke dalam gambar dan rupa Tuhan (Knight, 2009, hal 256).

Pendidikan tidak terlepas dari suatu proses belajar mengajar, seorang guru sebelum mengajar harus mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik. Hal ini harus dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, guru perlu memiliki persiapan dan kompetensi sebelum ia ditugaskan untuk mengajar (Kompri, 2015, hal 36). Pada pelaksanaannya proses belajar mengajar tidak berjalan sesuai dengan seharusnya atau keadaan ideal yang diharapkan, terkadang banyak masalah yang terjadi di dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran seringkali tidak tercapai.

Permasalahan diatas sangat dirasakan oleh peneliti selama melakukan observasi dan tugas mengajar selama kurang lebih 4 bulan di SD Kristen Tunas Kasih Tarakan. Saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung masalah yang dihadapi oleh peneliti sangat beragam. Salah satu masalah yang terjadi adalah rendahnya motivasi belajar siswa (Lampiran E-1). Rendahnya motivasi belajar siswa kelas 1A tercermin dari sikap mereka yang tidak bersemangat saat belajar, cemberut, sering meletakkan kepalanya diatas meja, suka berjalan didalam kelas, serta fokus dan konsentrasi anak yang hanya bisa bertahan kurang lebih 15 menit. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan Djamarah yang menjelaskan bahwa anak yang memiliki motivasi belajar rendah akan tampak tidak bersemangat, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, suka mengaggu teman, sering meninggalkan pelajaran, akibatnya mengalami kesulitan untuk fokus dalam belajar (Djamarah, 2002, hal 63).

Siswa kelas 1A juga lupa atau belum bisa menjalankan peraturan kelas yang telah disepakati bersama. Seluruh siswa juga tidak aktif, belum dapat bekerja sama dengan teman lainnya. Siswa juga diam dan tidak memberikan jawaban atau tanggapan ketika guru memberikan kesempatan untuk berbicara atau menjawab pertanyaan (Lampiran G-1).

Permasalahan yang peneliti hadapi di kelas tidak sesuai dengan kondisi kelas 1A sebelumnya, atau kondisi anak SD kelas 1 pada umumnya (Lampiran E-1). Keadaan seperti ini sepenuhnya tidak sesuai dengan tahap perkembangan mereka, jika dilihat dari perkembangan intelektual anak dalam tahap awal masuk sekolah dasar siswa mulai dapat berespon terhadap rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti membaca, menulis, dan berhitung sedarhana). Pada masa pra sekolah, daya pikir anak masih bersifat imajinatif, berangan-angan (berkhayal), sedangkan pada usia SD daya pikirnya sudah berkembang ke arah berpikir konkret dan rasional dapat diterima akal (Syamsu, 2009, hal 178). Pada usia awal masuk sekolah dasar, anak juga sudah dapat mengikuti peraturan atau tuntutan dari orang yang lebih tua darinya baik itu orang tua maupun guru, sehingga pada tahap perkembangan ini kemampuan sosial anak lebih lebih luas, karena anak tidak hanya berhubungan dengan keluarga saja melainkan anak dapat membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (*peer group*) atau teman sekelas, sehingga anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (egosentris) kepada sikapnya yang kooperatif (bekerja sama) (Syamsu, 2009, hal 178). Dari pemaparan peneliti tentang perkembangan anak usia awal masuk Sekolah Dasar terlihat bahwa anak dalam tahap berkembang untuk dapat berpikir

konkret. Anak juga mulai dapat bereaksi terhadap rangsangan intelektual sehingga anak aktif dan dapat terlibat untuk belajar bersama teman kelompok, serta anak juga diperkenalkan dengan peraturan-peraturan dan mengajak anak untuk dapat mentaati peraturan yang sudah disepakati bersama sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa adanya kesenjangan antara teori dan keadaan *real* di kelas, maka permasalahan seperti ini perlu untuk diteliti dan mencari solusi yang tepat, sebagai langkah awal peneliti perlu untuk mengenal setiap pribadi, baik kelebihan maupun kekurangan siswa, dengan cara bermain bersama saat istirahat setelah belajar, makan bersama, bahkan peneliti belajar untuk mendengarkan cerita-cerita mereka. Hal ini peneliti lakukan bertujuan untuk lebih mengenal setiap siswa kelas 1A terutama mengenai kebutuhan dan gaya belajar mereka. Peneliti juga berinisiatif untuk membangun komunikasi dan diskusi dengan mentor sebagai pembimbing untuk mencari solusi dan teknik yang tepat untuk menolong siswa dalam mengatasi permasalahan di kelas 1A. Demi tercapainya upaya ini maka peneliti ingin menerapkan metode baru yang belum pernah siswa alami di kelas yaitu metode permainan.

Metode permainan adalah solusi yang peneliti siapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Mayesty, (1990) dalam Sugiono (2010) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana melalui bermain dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan dapat belajar secara menyenangkan. Peneliti menyadari bahwa kebutuhan bermain anak sangat tinggi, anak tidak bisa fokus dalam rentang waktu yang lama dan tidak menikmati proses pembelajaran

setiap hari maka peneliti akan memakai metode permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1A. Dalam hal ini peneliti mencoba memberikan solusi mengenai masalah rendahnya motivasi belajar belajar siswa kelas 1A dengan menerapkan metode permainan. Peneliti berharap penggunaan metode permainan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1A karena metode permainan sesuai dengan usia mereka, gaya belajar mereka serta tahap perkembangan kognitif siswa kelas 1A.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka terdapat rumusan masalah yang dibuat peneliti sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1A SD Kristen Tunas Kasih Tarakan pada pelajaran Matematika ?
2. Bagaimana penerapan metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1A SD Kristen Tunas Kasih Tarakan pada pelajaran Matematika ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti paparkan maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menunjukkan bahwa metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1A SD Kristen Tunas Kasih Tarakan pada pelajaran matematika.

2. Menjelaskan cara penerapan metode permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1A SD Kristen Tunas Kasih Tarakan pada pelajaran matematika.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan tujuan agar dapat bermanfaat bagi banyak kalangan, seperti: Peneliti, siswa, guru, dan sekolah. Beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian tindakan kelas ini antara lain:

1. Peneliti

- a. Penelitian ini menjadi bahan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan strategi mengajar peneliti dalam menggunakan metode permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa baik dalam mengajar materi yang sama maupun materi yang berbeda.
- b. Pengalaman penelitian ini menjadi pembelajaran bagi peneliti untuk penelitian tindakan kelas selanjutnya.

2. Siswa

- a. Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1A.

3. Guru

- a. Dapat menjadi bahan pertimbangan guru untuk mengajar sehingga dapat menggunakan metode permainan sebagai metode yang dapat digunakan oleh guru.
- b. Penerapan metode permainan dapat memberikan wawasan bagi guru untuk mendesain strategi mengajar.

4. Sekolah

- a. Sebagai rekomendasi bagi pihak sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan metode permainan baik dijenjang SD, SMP, dan SMA.

1.5 Penjelasan Istilah

1.5.1 Permainan

Permainan adalah metode instruksional yang meminta peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan kompetitif sesuai aturan main yang diterapkan (Bastable, 2002, hal. 293) berikut adalah indikator metode permainan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini: 1) Menyiapkan ruang kelas 2) Menyiapkan alat dan bahan 3) Pembagian kelompok 4) menjelaskan tentang jenis permainan yang akan dimainkan 5) Penyampaian peraturan saat bermain 6) Mengontrol jalannya permainan yang ditunjukkan dengan cara membahas hasil kerja siswa. 7) Menyampaikan kelompok pemenang diakhir pembelajaran.

1.5.2 Motivasi Belajar

Motivasi adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktifitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya (Uno, 2015, Hal 3). Berikut adalah indikator motivasi belajar siswa: 1) Adanya minat belajar siswa 2) Adanya partisipasi aktif siswa 3) Adanya disiplin siswa dalam belajar 4) Adanya kerja sama siswa.