

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu cara Tuhan untuk menyatakan kemuliaan-Nya. Dengan pendidikan yang baik, manusia mampu mengola ciptaan yang sudah Tuhan percayakan dengan penuh rasa tanggap. Brummelen (2009, hal. 110) mengatakan bahwa pendidikan yang bermakna bukan hanya sekedar kegiatan rutinitas akademis semata, namun pendidikan yang menolong siswa melalui topangan Roh Kudus di dalam kelas. Pendapat lain dikemukakan oleh Holmes (2005, hal. 208) bahwa melalui pendidikan manusia dapat memperluas jati diri Kristus di dalam pikiran sesama manusia.

McMinn berpendapat bahwa pemikiran manusia menjadi tumpul dalam berbagai hal karena segala ciptaan telah jatuh ke dalam dosa (McMinn, 2004, hal. 91). Oleh karena itu, pendidikan adalah salah satu cara Tuhan untuk mempersatukan umat-Nya dari keterhilangan akibat dosa. Knight mengatakan pendidikan adalah salah satu lengan Tuhan dalam usaha aktif-Nya untuk mengembalikan dan mempersatukan umat Tuhan dari keterasingan akibat dosa (Knight, 2009, hal 10). Dengan demikian peran pendidikan bukan hanya sekedar kegiatan akademis di dalam kelas, namun pendidikan seharusnya digarap secara sungguh-sungguh untuk memaksimalkan fungsi dari pendidikan itu sendiri sebagai cara Tuhan untuk menjangkau gambar dan rupa-Nya yang telah rusak.

Ferry Yang mengatakan bahwa, “Pendidikan Kristen memiliki suatu sistem di mana kita sebagai pendidik Kristen memiliki tujuan atau target pencapaian yaitu,

transformasi total dari orang-orang berdosa sehingga mereka bisa menjadi orang-orang kudus dari Allah” (Yang, 2018, hal. 17). Jika berbicara mengenai pendidikan, tentu tidak bisa dilepaskan oleh sosok seorang guru. Guru merupakan sosok yang penting di dalam pendidikan, terutama di dalam pendidikan Kristen, sosok guru menjadi seseorang yang sangat berpengaruh di dalam kelas, segala tindakannya akan “diserap” oleh anak murid sebagai teladan. Sosok guru bukanlah sosok yang sempurna, guru juga manusia biasa yang telah jatuh di dalam dosa. Ferry Yang mengatakan bahwa ketergantungan seorang guru Kristen terhadap Yesus menjadi hal yang penting dalam kehidupannya menjadi *role model* untuk menyampaikan kebenaran di dalam kelas (Yang, 2018, hal. 263).

Mata pelajaran kesenian merupakan mata pelajaran yang menjadi favorit untuk anak-anak karena sebagai media untuk mengekspresikan ide, media komunikasi, media bermain, pengembangan bakat (Capon, 2001, hal. 10). Dalam realitanya mata pelajaran yang menyenangkan ini justru berubah menjadi mata pelajaran yang dihindari. Schirmacher & Fox mengatakan bahwa ada beberapa rintangan yang menghambat kreativitas anak yang berdampak pada keterlambatan pada mata pelajaran tertentu, salah satunya adalah faktor sekolah yaitu guru yang tidak mengerti atau bahkan tidak mampu menghargai kreatifitas anak-anak (Schirmacher & Fox, 2009, hal. 11). Guru yang baik dituntut untuk peka terhadap masalah yang dihadapi para siswa sebagai seseorang yang mampu memberikan solusi dari masalah yang dihadapi pada siswa (*teacher as a troubleshooter*) (Schirmacher & Fox, 2009, hal. 323-324). Meskipun kesenian adalah hal yang abstrak untuk dimengerti karena merupakan ekspresi bebas, namun guru yang baik mampu memfasilitasi dan menuntun siswa ke arah pertumbuhan kemampuan yang

baik (Schirmacher & Fox, 2009, hal. 217). Oleh sebab itu setiap guru yang responsif harus mampu menggunakan strategi atau metode mengajar yang dapat memecahkan masalah di dalam kelas dan menuntun siswa ke pada perkembangan kemampuan yang lebih baik lagi.

Pada kenyataannya ketika peneliti mengobservasi kelas VI, peneliti menemukan seluruh siswa (26 siswa) mengalami kesulitan dalam menggambar terutama menggambar wajah yang menuntut kemiripan dengan contohnya yang didukung oleh hasil kerja siswa yang keseluruhan belum mencapai KKM sekola sebesar 65. Mereka mengeluh kesulitan dalam membuat gambar secara tepat dan simetris sesuai contoh, seperti: siswa kesulitan membuat proporsi mata, proporsi mata dengan hidung, bentuk wajah, serta elemen wajah yang lain. Dengan fakta ini peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh permasalahan yang dihadapi oleh siswa, peneliti melakukan penerapan metode *Grid* untuk melatih serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar wajah. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang dialami para siswa dan solusi yang ditawarkan peneliti, maka peneliti menyusun dan memutuskan sebuah penelitian dengan judul **“PENERAPAN METODE GRID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR WAJAH DALAM MATA PELAJARAN KESENIAN PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR KRISTEN DI TANGERANG”**

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Apakah penerapan metode *Grid* mampu meningkatkan kemampuan siswa menggambar wajah dalam mata pelajaran kesenian pada kelas VI Sekolah Dasar Kristen di Tangerang?
2. Bagaimana penerapan metode *Grid* mampu meningkatkan kemampuan siswa menggambar wajah dalam mata pelajaran kesenian pada kelas VI Sekolah Dasar Kristen di Tangerang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah penerapan metode *Grid* mampu meningkatkan kemampuan siswa menggambar wajah dalam mata pelajaran kesenian pada kelas VI Sekolah Dasar Kristen di Tangerang.
2. Untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah penerapan metode *Grid* mampu meningkatkan kemampuan siswa menggambar wajah dalam mata pelajaran kesenian pada kelas VI Sekolah Dasar Kristen di Tangerang.

1.4 Penjelasan Istilah

1.4.1 Menggambar

Menggambar merupakan sarana ekspresi yang dituangkan dalam bentuk guratan dalam meniru suatu benda. Menggambar mencakup kemampuan dalam melihat suatu objek dan memprosesnya menjadi bentuk yang akan digambar, dengan cara membayangkan dari bayangan memori yang didapat. Meskipun

mengalami keterbatasan dalam mengingat, benda mempunyai sifat atau hal yang spesifik yang menjadi dasar dalam menggambar, terutama untuk menggambar wajah harus mengetahui struktur dari wajah dan aturan untuk mendapatkan proporsi yang baik.

1.4.2 Grid

Grid adalah media kerja yang berfungsi sebagai suatu alat bantu terdiri dari garis vertikal dan horizontal bernotasi yang saling memotong yang digunakan pada menggambar bertujuan untuk mempermudah dalam memposisikan dan meniru gambar.

