

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Allah memberikan mandat kepada manusia yaitu Adam dan Hawa untuk bertanggungjawab atas segala yang Allah ciptakan. Kejadian 1:28 menyatakan bahwa “Allah memberkati mereka, lalu Allah berfirman kepada mereka: “Beranakcuculah dan bertambah banyak, penuhilah bumi dan taklukkanlah itu, berkuasalah atas ikan-ikan di laut dan burung-burung di udara dan atas segala binatang yang merayap di bumi””. Dari ayat ini Allah ingin agar manusia memiliki respons untuk melaksanakan perintah Allah secara aktif dalam mengelolah dan bertanggungjawab atas setiap ciptaan Allah. Bahkan dalam Matius 28:19 Allah menyatakan agar manusia dapat menjadi perpanjangan tangan Allah untuk menuntun setiap manusia kepada Allah. Sehingga manusia tidak hanya diberikan kesempatan untuk mengelolah dan mengembangkan segala ciptaan Allah, tetapi yang sangat penting adalah manusia diberikan kesempatan untuk membawa jiwa-jiwa kepada Allah.

Pendidikan merupakan salah satu alat yang dapat kita gunakan untuk membawa jiwa-jiwa kepada Allah. Pendidikan Kristen datang dengan tujuan untuk mengembalikan gambar dan rupa Allah dalam setiap murid dan rekonsiliasi antara para murid dengan Allah, sesama murid, diri mereka sendiri, dan alam (Knight, 2009). Sebagai calon pendidik Kristen, peneliti merasa terbebani untuk memperbaiki setiap kekurangan yang terjadi di dalam kelas. Memperbaiki setiap kekurangan yang ada di dalam kelas seperti membantu siswa dalam terlibat aktif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membawa jiwa-jiwa

ini kepada Allah. Ketika siswa sudah mampu terlibat aktif dan bertanggungjawab dalam setiap proses pembelajaran, maka siswa sudah mulai belajar untuk semakin bertanggungjawab atas diri mereka terkhusus di sekolah.

Sesuai dengan mandat yang Allah berikan kepada manusia untuk aktif mengelolah dan mengembangkan segala ciptaanNya bahkan aktif untuk membawa jiwa-jiwa kepadaNya, pendidikan juga bertujuan untuk membantu siswa menjadi warganegara Kerajaan Allah yang *responsif* terhadap panggilan Allah (Brummelen, 2006). Hal ini berarti bahwa di dalam pendidikan siswa dituntut untuk aktif memberikan respons di dalam proses pembelajaran. Knight (2009) menyatakan bahwa siswa merupakan makhluk yang aktif, sehingga seharusnya di dalam proses pembelajaran setiap siswa aktif mengikuti memberikan respons yang baik saat pembelajaran berlangsung.

Selama peneliti melakukan observasi pada siswa TK A di salah satu Sekolah Kristen di Bangka, sebagian besar siswa kurang memperhatikan ketika guru sedang mengajar, kurang aktif dalam memberikan pendapat mengenai pembelajaran, kurang aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan guru, bahkan tidak melaksanakan instruksi yang diberikan dengan baik, serta kurangnya kemampuan untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Ketika peneliti mengajar, siswa-siswa tersebut juga memberikan respons yang sama, yaitu kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Beranjak jadi permasalahan keaktifan siswa di kelas, peneliti melihat bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Saat peneliti dan guru mentor mengajar, intensitas penggunaan

media pembelajaran sudah beberapa kali digunakan seperti menerapkan metode ceramah, penggunaan media audiovisual seperti video pembelajaran interaktif, *games*, tanya jawab, serta memperlihatkan gambar-gambar, hanya saja saat pelaksanaannya masih kurang maksimal sehingga tidak semua siswa mampu dijangkau dengan media-media ini. Hanya ada beberapa siswa yang selalu aktif saat pembelajaran. Hal ini mendorong peneliti untuk mencari media yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu meningkatkan keaktifan belajar.

Peneliti melihat bahwa karakteristik dari siswa TK A yang peneliti ajar cenderung suka untuk bermain, mereka sangat aktif ketika diberikan kesempatan untuk bermain. Oleh karena itu peneliti menyesuaikan kondisi ini untuk mencari media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengajar. Setelah membaca studi literatur mengenai media pembelajaran, karakteristik siswa umur 3-5 tahun yang membutuhkan pembelajaran secara konkret, serta mengenai keaktifan belajar siswa, peneliti memutuskan untuk menggunakan media visual berbentuk papan flanel. Media visual papan flanel dapat digunakan dengan cara bermain, seperti dengan memutar arah panah dan menunjuk sebuah angka, dapat digunakan untuk menempel gambar dan angka, serta digunakan untuk berhitung. Anggraini (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media papan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peneliti berharap bahwa dengan menggunakan media pembelajaran visual berbentuk papan flanel akan membantu siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian peneliti mengangkat keaktifan belajar siswa sebagai masalah yang ada di kelas terkait dengan penggunaan media pembelajaran sebagai fasilitas untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.1.1 Apakah media visual berbentuk papan flanel dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa TK A ?
- 1.1.2 Bagaimana langkah-langkah penggunaan media visual berbentuk papan flanel dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa TK A ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Mengetahui media visual berbentuk papan flanel dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa TK A.
- 1.3.2 Mengetahui langkah-langkah penggunaan media visual berbentuk papan flanel dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa TK A.

1.4 Penjelasan Istilah

1.4.1 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa adalah suatu kegiatan pembelajaran seperti kegiatan fisik dan kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa membaca, mendengarkan, meragakan, dan mengukur sedangkan kegiatan psikis berupa mengingat kembali, menyimpulkan, dan memecahkan masalah (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Adapun indikator keaktifan yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat keaktifan siswa adalah siswa

melakukan *oral activities* (menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat), siswa melakukan *listening activities* (melakukan instruksi yang disampaikan oleh guru), siswa terlibat dalam melakukan pemecahan masalah baik secara individu atau berkelompok.

1.4.2 Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual adalah penyampaian pesan berupa gambar-gambar, grafik, foto, diagram, papan, ataupun sesuatu yang dapat dilihat oleh mata (Sanaky, 2013). Ketika materi pembelajaran disampaikan secara visual, maka siswa akan tertarik untuk terlibat baik secara emosi maupun sikap (Saifuddin, 2018). Adapun indikator penggunaan media yang digunakan oleh peneliti yaitu memilih dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, menyajikan media dengan tepat dan efektif, serta memberikan waktu kepada siswa untuk memanfaatkan media pembelajaran.