

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses penting yang pasti dijalani oleh setiap manusia. Sejak awal memulai kehidupan sampai akhirnya seseorang mengakhiri hidupnya, orang tersebut tidak pernah terlepas dari pendidikan. Sadar ataupun tidak sadar, semua hal yang dilakukan manusia dapat terjadi karena adanya pendidikan. Pendidikan yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan, perilaku, dan kemampuan manusia.

Sejak awal penciptaan, Allah telah menyiapkan dan menjalankan suatu pendidikan bagi manusia. Pendidikan ini dilakukan karena Allah memiliki rencana dan tujuan tersendiri bagi manusia. Salah satu contohnya adalah pada waktu Allah selesai menciptakan manusia. *“TUHAN Allah mengambil manusia itu dan menempatkannya dalam taman Eden untuk mengusahakan dan memelihara taman itu. Lalu TUHAN Allah memberi perintah ini kepada manusia: "Semua pohon dalam taman ini boleh kau makan buahnya dengan bebas, tetapi pohon pengetahuan tentang yang baik dan yang jahat itu, janganlah kaumakan buahnya, sebab pada hari engkau memakannya, pastilah engkau mati." (Kejadian 2:15-17).* Tindakan dan perintah Allah di atas merupakan suatu pendidikan yang diberikan kepada manusia agar dapat belajar menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Namun, pada akhirnya

manusia tidak dapat menjalankan tanggung jawab yang diberikan Allah. Manusia melanggar apa yang sudah diperintahkan dan jatuh ke dalam dosa.

Setelah jatuh dalam dosa, pikiran manusia menjadi tertutup dan manusia buta akan kebenaran. *Seperti ada tertulis :”Tidak ada yang benar, seorangpun tidak. Tidak ada seorangpun yang berakal budi, tidak ada seorangpun yang mencari Allah. Semua orang telah menyeleweng, mereka semua tidak berguna, tidak ada yang berbuat baik, seorangpun tidak” (Roma 3: 10-12).*

Walaupun demikian Allah tetap mengasihi manusia dan menjalankan pendidikan agar manusia dapat terus berkembang baik dalam pemikiran maupun tindakan. Tujuan akhir dari pendidikan yang diberikan Allah adalah agar manusia dapat memiliki pengenalan yang benar akan diri-Nya dan mengerti akan kehendak-Nya. Manusia dapat mengenal bahwa Allah adalah penguasa dan Kristus adalah penebus dan Tuhan (Brummelen, 1998/2006, hal.16). Pada puncaknya Allah Bapa mengirimkan Yesus Kristus ke dunia untuk membawa manusia kembali kepada-Nya serta memberikan pendidikan secara langsung dan nyata tentang pribadi Allah itu sendiri. *“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)*

Philip Yancey menuliskan bahwa dengan ukuran apapun, Yesus adalah Guru utama (Yancey, 1997. hal 108). Yesus sendiri juga menyatakan bahwa diri-Nya adalah seorang guru. *“Kamu menyebut Aku Guru dan Tuhan, dan katamu itu tepat, sebab memang Akulah Guru dan Tuhan” Yohanes 13:13.* Yesus menyadari akan pentingnya pendidikan bagi manusia sehingga hari-hari

yang dilaluiNya penuh dengan pengajaran-pengajaran mengenai kasih anugerah Allah, kerajaan Allah, dan juga kebenaran yaitu Allah itu sendiri. Agar pengajaran yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik maka Yesus menggunakan banyak cara dalam mengajar. Yesus banyak menggunakan perumpamaan, mujizat, dan juga contoh nyata. Terkadang Yesus mengajar dalam kelompok kecil, kelompok besar, menggunakan ruangan tertutup, dan terkadang di ruangan terbuka. Namun, hal terbesar yang telah dilakukan-Nya adalah lahir ke dunia dan menyatakan diri-Nya secara inisiatif kepada manusia agar manusia dapat mengenal kebenaran itu secara nyata (Stephen Tong, 2005, hal. 53). *Kata Yesus kepadanya: "Akulah jalan dan kebenaran dan hidup. Tidak ada seorangpun yang datang kepada Bapa, kalau tidak melalui Aku" (Yohanes 14:6)*. Begitu sempurna pengajaran yang telah Yesus lakukan bahkan sampai memberikan seluruh hidup-Nya.

Pada saat ini banyak lembaga pendidikan yang didirikan untuk menjalankan mandat budaya pada saat penciptaan (Kejadian 1:28; 2:15) dan amanat agung yang diberikan Yesus sebelum terangkat ke surga (Matius 28:19-20). Pada konteks ini lembaga yang dimaksud dikhususkan dalam lingkup sekolah Kristen. Setiap sekolah Kristen dengan misi dan programnya masing-masing tentunya memiliki harapan agar siswanya mendapatkan proses pembelajaran yang terbaik. Dengan demikian, visi untuk menjadi papan arah kerajaan Allah serta saksi bahwa Allah adalah penguasa dan Kristus adalah penebus dan Tuhan, dapat tercapai (Brummelen, 1998/2006, hal.16).

Agar dapat mencapai visi sekolah Kristen, bahasa dan kesusastraan juga menjadi salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipahami dan diaplikasikan oleh siswa. Tanpa bahasa sebagai alat komunikasi maka sulit bagi manusia untuk menjalankan tugas dari Allah. Bahasa membantu manusia agar dapat mengerti kehendak Allah melalui membaca dan merenungkan Firman Allah dan bahasa juga membantu manusia untuk membagikan kebenaran atau injil Allah. Brummelen menuliskan bahwa bila kesusastraan itu mutunya bagus dan sensitif terhadap mandat alkitabiah, maka itu akan memelihara visi Kristiani akan kehidupan (2008, hal. 266). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memotivasi siswa dalam mempelajari bahasa.

Motivasi merupakan suatu hal yang penting dalam dunia pendidikan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan yang ada dapat tercapai (Fathurrohman & Sutikno, 2007, hal. 19). Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa apabila seorang siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar maka aktivitas belajar tidak dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang diharapkan tidak dapat tercapai. Oleh karena itu, salah satu tugas guru yang penting adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa termotivasi dalam belajar.

Kenyataan yang sering terjadi adalah banyaknya pendidik yang sampai saat ini hanya menggunakan satu metode dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (monoton). Salah satu contohnya adalah isu pendidikan yang terjadi di Sumatera Utara. Kepala Lembaga Penjaminan Mutu

Pendidikan (LPMP) Sumut, Mahdi Ibrahim dalam SUMUT POS, Kamis 5 November 2009 menyampaikan bahwa,

“kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang hanya mengandalkan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Alhasil, siswa menjadi pasif, tak kreatif dan cepat merasa jenuh. Tanpa persiapan yang matang, guru berdiri di depan kelas hanya sekadar untuk melaksanakan tugas. Sedangkan siswa, menerima pelajaran tanpa memberi respon. Pembelajaran berlangsung satu arah” (saz, 2009).

Hal yang sama penulis temui ketika mengamati proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sebuah sekolah menengah. Selama jam pelajaran berlangsung, siswa terus diberikan materi-materi pokok yang padat dengan metode yang monoton sehingga membuat mereka jenuh dan bosan untuk belajar. Tugas dan latihan yang diberikan sebagian besar berupa uraian panjang, sehingga siswa malas dan tidak serius dalam mengerjakannya. Hal ini membuat siswa hanya mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia sebagai suatu rutinitas dan keharusan. Siswa tidak merasakan kenikmatan dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar tersebut.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan topik pembelajaran. Siswa tidak memperhatikan penjelasan dengan baik sehingga terlihat kurang menghormati guru. Pada saat tugas diberikan, sebagian besar siswa tidak mengerjakan latihan dengan serius. Ketika guru berkeliling untuk mengamati hasil pekerjaan mereka, siswa belum memulai mengerjakan tugas karena malas dan tidak memperhatikan penjelasan mengenai tugas tersebut. Siswa selalu terlihat ingin cepat pulang atau keluar dari kelas Bahasa Indonesia. Siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan fakta di atas maka penting bagi seorang guru untuk menggunakan strategi belajar aktif (*active learning*) dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan materi secara satu arah, tetapi juga mengajak siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar (dua arah). Menurut pengamatan beberapa ahli seperti Piaget dan Montessori, diketahui bahwa anak-anak bisa belajar dengan sangat baik dari pengalaman konkret yang berlandaskan kegiatan (Silberman, 2004, hal. 3). Berbagai strategi belajar aktif yang dapat diterapkan antara lain diskusi kelompok, praktikan keterampilan, debat, permainan, dan sebagainya. Dengan menerapkan kegiatan-kegiatan tersebut siswa dapat dengan aktif memberikan pendapat dan mengembangkan kemampuan serta bakatnya. Dengan demikian, siswa dapat menikmati proses pembelajaran di kelas dan hasil akhir yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

1.2 Perumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang di atas maka pembelajaran yang aktif sangat penting untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat dipakai adalah mengajak siswa belajar sambil bermain. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi akan menerapkan isi materi tersebut dalam bentuk permainan. Siswa harus mengerti dengan baik isi materi yang diberikan agar dapat memenangkan permainan tersebut. Dengan demikian siswa akan tertantang untuk mengerti isi materi agar dapat menerapkannya saat bermain. Oleh karena itu, permasalahan yang

dirumuskan penulis adalah “Bagaimana penerapan metode permainan dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa di dalam kelas?”

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada permasalahan yang ada maka tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui:

1. Penerapan metode permainan dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa di dalam kelas.
2. Kendala-kendala yang dihadapi dalam menerapkan metode permainan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain:

- 1) Bagi pembaca, sebagai informasi mengenai manfaat penerapan metode permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Sebagai masukan bagi guru tentang pentingnya metode permainan dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa
- 3) Membantu siswa dalam memahami isi materi dan aplikasi pokok bahasan yang dipelajari serta menyadari bahwa belajar adalah hal yang menyenangkan.
- 4) Sebagai bahan perbandingan bagi pengembangan atau penelitian metode permainan.

1.5 Penjelasan Istilah

1.5.1 Bahasa

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan bahasa sebagai sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri (2001, hal. 88).

1.5.2 Motivasi

Fathurrohman & Sutikno menjelaskan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan (Fathurrohman & Sutikno. 2007, hal. 19).

1.5.3 Permainan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan permainan sebagai hal bermain, perbuatan bermain (2001, hal. 698).