

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perumpamaan tentang talenta begitu menggambarkan bahwa setiap manusia sebagai gambar Allah dikaruniakan dengan talenta. Bahkan Allah dengan tegas menyatakan bahwa setiap talenta yang diberikanNya harus membuahkan hasil dan berlipat ganda. Sebagai gambar Allah, setiap individu tercipta unik dan memiliki sebuah rencana yang telah ditetapkan Allah di dalam hidupnya. Allah memberikan begitu banyak kemampuan untuk akhirnya dapat dikembangkan sehingga kemampuan tersebut dapat digunakan di dalam pekerjaan Allah.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini berarti setiap pendidik seharusnya memiliki tugas untuk mengembangkan setiap potensi siswa.

Brummelen (2006, hal. 44) mengatakan bahwa Tuhan memanggil para guru untuk menuntun para siswa dalam mengembangkan bakat mereka dan menjawab panggilan hidup mereka di dalam cara yang lebih dalam dan menyeluruh. Brummelen (2006, hal. 47) juga menegaskan bahwa para guru menuntun para siswa untuk

memampukan mereka menggunakan karunia yang diberikan untuk melayani Tuhan dan sesama mereka. Sebab seperti tertulis dalam Roma 11:36, “Sebab segala sesuatu dari Dia, dan oleh Dia, dan kepada Dia: Bagi Dialah kemuliaan sampai selamanya!” Begitu juga talenta yang berasal dari Bapa harus digunakan untuk melayani Tuhan.

Berdasarkan ayat ini pendidik Kristen seharusnya bertugas untuk memimpin siswa di dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya siswa dapat menemukan karunia yang telah Tuhan berikan dalam dirinya dan berusaha untuk memenuhi panggilan yang telah ditetapkan oleh Tuhan. Setiap karunia yang diberikan oleh Tuhan berbeda-beda namun semuanya tetap satu. Hal ini diperumpamakan dalam Roma 12:4-6, yaitu: “Sebab sama seperti pada satu tubuh kita mempunyai banyak anggota, tetapi tidak semua anggota itu mempunyai tugas yang sama, demikian juga kita, walaupun banyak, adalah satu tubuh di dalam Kristus; tetapi kita masing-masing adalah anggota yang seorang terhadap yang lain. Demikianlah kita mempunyai karunia yang berlain-lainan menurut kasih karunia yang dianugerahkan kepada kita.” Ayat ini sudah jelas menyatakan bahwa setiap individu memiliki karunia yang berbeda. Oleh sebab itu setiap siswa yang berada di dalam kelas juga memiliki karunia yang berbeda di dalam dirinya.

Namun permasalahan yang terjadi adalah guru Kristen seringkali tidak menyadari setiap talenta dan karunia yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Seringkali guru mempersalahkan mereka jika tidak mengikuti pelajaran dengan baik. Hal yang terparah adalah seorang guru akan menganggap siswa yang berada di kelasnya bodoh jika mereka tidak mendapatkan hasil dari penilaian yang telah

menjadi standar. Padahal sudah jelas bahwa setiap pribadi memiliki keunikan beragam. Bahkan Gardner (seperti dikutip dalam Mortiboys, 2005, hal. 35) menyadari bahwa setiap individu memiliki profil kecerdasan yang berbeda. Ia mengidentifikasi bahwa terdapat sembilan jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan linguistik, logika-matematika, visual, lingkungan, bodily-kinestetik, musikal, interpersonal, dan intrapersonal. Berdasarkan hal ini sesungguhnya guru dapat menggunakan setiap kecerdasan yang ada dalam siswa sehingga setiap materi dapat terakomodasi dengan baik.

Brummelen (1998/2006, hal. 45) menyatakan bahwa guru harus mempertimbangkan gaya belajar dan cara pemahaman siswa yang beranekaragam, dan memperlakukan setiap individu sebagai gambar Allah. Hal ini berarti bahwa menyusun sebuah pengajaran yang mengakomodasi setiap gaya belajar amatlah penting di dalam memotivasi siswa dalam pengembangan karunia mereka.

Romiszwoski (seperti dikutip Suciati dan Irawan, 2001, hal. 50) berpendapat bahwa kinerja atau *performance* yang rendah dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam dan luar siswa. Menurutnya, seorang siswa yang berprestasi rendah dapat jadi disebabkan karena, (1) tidak dapat melakukan tugas belajar karena tidak mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, (2) tidak mau melakukan tugas tertentu, meskipun sebenarnya mempunyai kemampuan yang diperlukan dikarenakan topik yang tidak menarik dan cara mengajar guru yang tidak jelas. Sardiman (2004, hal. 75) juga berpendapat bahwa hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Bergayut hal ini Sardiman menambahkan bahwa kegagalan siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja

guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat atau belajar. Hal-hal yang telah disebutkan di atas menunjukkan bahwa sesungguhnya kinerja dari siswa yang rendah dapat diperbaiki dengan cara mengubah metode pengajaran yang sesuai dan dapat membuat siswa termotivasi.

Rusbult (2004) menyatakan bahwa tujuan utama dari pendidikan Kristen adalah untuk membangun motivasi dan kemampuan siswa yang diperlukan dalam kehidupan nyata. Kolose 3:23-24 menyatakan, “Apa pun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia. Kamu tahu, bahwa dari Tuhanlah kamu akan menerima bagian yang ditentukan bagimu sebagai upah. Kristus adalah tuan dan kamu hamba-Nya.” Berlandaskan ayat ini, Rusbult (2004) mengemukakan pertanyaan yang amat mendasar yaitu, “Apakah kehidupan kita sebagai pengikut Kristus sudah benar-benar dimotivasi oleh kerinduan untuk menyenangkan Tuhan?” dan, “Apakah kita sudah berpikir, berkata, dan hidup di dalam suatu cara yang memuliakan namaNya?”

Berdasarkan pernyataan dan pertanyaan di atas, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa tugas sebagai pendidik Kristen adalah memampukan siswa untuk mencapai tujuan utama dari pendidikan Kristen dan menjawab pertanyaan yang didasarkan dari Kolose 3:23-24 tersebut. Pendidik Kristen memiliki tugas mulia untuk dapat membangun motivasi sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan yang mereka miliki untuk dapat memuliakan Tuhan. Suatu hal yang tak kalah penting adalah pada akhirnya siswa harus menyadari bahwa setiap hal yang

mereka lakukan dan setiap kemampuan yang mereka miliki haruslah dipersembahkan kepada Tuhan sebagai alat untuk memuliakan namaNya.

Hurlock (1980, hal. 206) mengkategorikan siswa berusia 13-18 tahun sebagai remaja. Hurlock (1980, hal. 220) juga menjelaskan bahwa pada umumnya remaja muda suka mengeluh tentang sekolah dan tentang larangan-larangan, pekerjaan rumah, kursus-kursus wajib, makanan di kantin, dan cara pengelolaan sekolah. Mereka bersikap kritis terhadap guru-guru dan cara guru mengajar. Selain itu bagi mereka yang masih mengalami puber, Hurlock (1980, hal. 192) juga mengatakan bahwa anak puber sering mengalami kebosanan dengan tugas sekolah, kegiatan sosial, dan kegiatan pada umumnya. Hal ini mengakibatkan anak sedikit sekali bekerja sehingga prestasinya di pelbagai bidang menurun. Kebosanan yang sering dialami oleh remaja ini sesungguhnya tidak boleh dijadikan dalih bagi para guru untuk senantiasa menoleransi atau bahkan mengacuhkan fenomena ini melainkan berusaha menciptakan suatu metode pengajaran yang variatif agar siswa tidak mengalami kebosanan.

Ketika peneliti melakukan observasi untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas 9 yang mencakup Ekonomi, Sejarah, dan Geografi, begitu banyak siswa merasa bosan terhadap pelajaran. Antusiasme tidak tampak ketika mereka harus duduk di dalam kelas dan menerima pembelajaran. Ketika para siswa di kelas diberikan ujian ataupun kuis maka hasilnya akan memiliki rentang nilai yang amat jauh, bahkan mayoritas siswa mendapatkan nilai jauh di bawah standar yang ditetapkan oleh sekolah. Berdasarkan aturan sekolah, standar nilai yang sudah ditetapkan adalah 70. Hal yang terjadi adalah mentor menyimpulkan bahwa para

siswa tidak memiliki semangat belajar dan cenderung bersikap malas terhadap pelajaran. Kemalasan mereka ditunjukkan dengan tidak melengkapinya catatan mereka dan tidak berusaha untuk meminta soft copy dari materi yang diberikan. Selain itu, ketika mereka diberikan pertanyaan, jawaban yang mereka lontarkan amat dangkal dan tidak menjawab pertanyaan yang diberikan. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa mereka kurang berusaha di dalam pembelajaran. Hal ini membuat guru sering membandingkan nilai yang mereka dapatkan dengan kelas lain yang nilainya mayoritas di atas standar minimal. Guru merasa bahwa materi dan metode pengajaran yang diberikan sama rata, oleh sebab itu seharusnya tidak ada alasan bagi kelas tersebut untuk mendapatkan nilai di bawah standar. Namun sesungguhnya jika guru mau berefleksi lebih dalam tentang keadilan dalam memberikan materi dan memberikan pemahaman, sebenarnya dengan guru tidak memahami kemampuan tiap siswa namun berusaha menilai dan menyampaikan informasi kepada siswa dengan standar yang sama adalah salah satu bentuk ketidakadilan.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran yang amat penting bagi kehidupan. Hal ini dikarenakan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa diajak untuk mengetahui berbagai hal yang terjadi di masyarakat. Ketika mempelajari Sejarah, siswa diajak untuk mengetahui peristiwa di masa lampau dan hal yang melatarbelakangi peristiwa tersebut. Siswa diajak menganalisis dan pada akhirnya mempelajari suatu nilai dari kejadian tersebut. Sementara dalam pelajaran Ekonomi, siswa dapat begitu relevan menganalisis suatu fenomena ekonomi yang terjadi di masyarakat berdasarkan teori ekonomi dan dengan mempelajari Geografi, siswa

dapat memahami pengaruh tekstur geografis suatu daerah dapat memengaruhi berbagai hal yang terjadi di daerah tersebut.

Sebagai suatu pembelajaran yang esensi, seharusnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak hanya dianggap sebagai pelajaran yang tidak diminati oleh siswa. Siswa harus termotivasi karena pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial amat relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan agar motivasi siswa di dalam belajar dapat meningkat sehingga selain hasil akademis yang dicapai, respon siswa yang positif terhadap berbagai kondisi masyarakat pun dapat meningkat.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang mencakup Ekonomi, Sejarah, dan Geografi merupakan pelajaran yang selama ini dikenal dengan pelajaran hafalan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, para siswa cenderung mengantuk dan tidak antusias ketika mendengarkan presentasi dari guru. Hal ini membuat beberapa siswa tidak dapat merespon setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru ketika uji pemahaman secara lisan maupun tulisan. Pada akhirnya ketika tes tulisan diberikan, hasil yang mereka dapatkan mayoritas di bawah standar yang ditetapkan sekolah. Hal ini memunculkan pertanyaan besar bagi peneliti. Peneliti melakukan observasi, berdiskusi dengan guru lainnya, dan pada akhirnya menyimpulkan bahwa kelas sembilan yang dijadikan subjek penelitian mayoritas siswanya memiliki kecerdasan kinestetik-badani. Gardner (seperti dikutip oleh Suparno, 2004, hal. 58) mengatakan bahwa kecerdasan kinestetik-badani adalah keahlian menggunakan tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan. Berdasarkan hal ini maka peneliti berpendapat bahwa sebaiknya perlu untuk dilakukan interaksi dengan permainan

dalam pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar motivasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkat serta tidak lagi menganggap bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pelajaran yang membosankan.

Dengan permainan variatif yang diberikan dalam pembelajaran, para siswa diharapkan dapat lebih terlibat aktif dan akhirnya termotivasi sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat. Jika suatu motivasi dalam diri siswa terbentuk untuk mempelajari suatu materi, maka diharapkan hasil pembelajaran siswa terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial pun dapat meningkat sehingga nantinya siswa dapat meresponi setiap materi dengan positif. Selain itu dalam permainan di dalam kelas, siswa juga dapat belajar nilai-nilai kerjasama untuk meraih suatu tujuan. Brummelen (1998/2006, hal 45) mengatakan bahwa guru harus menanamkan kebenaran, keadilan, kasih sayang, dan rasa hormat ke dalam struktur kelas. Selain itu guru juga harus menetapkan harapan yang tinggi tetapi realistis. Nilai-nilai ini amat mungkin diwujudkan lewat permainan di dalam kelas. Di dalam permainan, siswa diajarkan untuk menaati peraturan yang ada. Kerjasama anggota kelompok membuat siswa dapat saling mengasihi dan mengormati. Siswa dapat bersikap adil karena peraturan telah ditetapkan. Batasan juga ditetapkan dengan jelas karena sebelum permainan terdapat peraturan yang harus ditaati setiap anggota kelas. Setelah permainan, amat mudah bagi siswa untuk dapat mengambil intisari nilai kehidupan yang ada karena mereka telah mengalaminya di dalam kelas.

Jika mengingat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang amat penting bagi siswa untuk dapat meresponi setiap kejadian dalam masyarakat, maka ekspektasi tertinggi dari permainan yang dilakukan adalah siswa dapat

menganalisis setiap soal yang diberikan oleh guru dan pada akhirnya dapat menciptakan suatu keadaan sosial yang kondusif dan positif. Dengan permainan, tidak hanya informasi dan penjabaran materi yang diberikan, namun juga nilai kehidupan yang tak kalah penting dapat diaplikasikan oleh siswa. Pendidik Kristen dipanggil untuk menolong siswa mengembangkan pengertian, kemampuan, dan karakter yang diperlukan untuk melayani Tuhan dalam segala aspek kehidupan mereka dalam masyarakat (Brummelen, 1999/2006, hal. 46). Oleh sebab itu dalam penelitian ini, permainan diharapkan dapat membantu guru di dalam memenuhi panggilan untuk membentuk siswa yang reflektif, responsif, dan bertanggungjawab.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dibahas dan dijawab oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan permainan yang variatif dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 9 dapat meningkatkan motivasi siswa?
2. Bagaimana penggunaan permainan yang variatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 9?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disusun, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuktikan bahwa penggunaan permainan variatif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Mengetahui penerapan permainan yang variatif dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 9.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka penelitian ini diharapkan pada akhirnya dapat memberikan manfaat terhadap guru, siswa, dan orang tua siswa.

1. Manfaat untuk Guru:
  - a. Sebagai bahan refleksi agar guru dapat memahami setiap faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar.
  - b. Sebagai bahan refleksi agar guru dapat memahami keunikan setiap siswa.
  - c. Sebagai sumber bahan ajar yang dapat membantu guru untuk mengakomodasi setiap keunikan siswa lewat permainan.
2. Manfaat untuk Siswa:
  - a. Siswa dapat lebih dipahami sebagai individu yang memiliki keunikan masing-masing.
  - b. Siswa dapat mengikuti pembelajaran yang lebih menarik dengan permainan yang variatif.
  - c. Siswa dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di dalam kelas.

3. Manfaat untuk Orang Tua Siswa:

- a. Sebagai bahan refleksi agar orang tua siswa dapat memahami keunikan setiap siswa.
- b. Sebagai sumber bahan ajar yang dapat membantu orang tua siswa di dalam membantu anak-anak mereka belajar di rumah dengan permainan.

**1.5. Penjelasan Istilah**

Dalam penelitian ini akan digunakan beberapa istilah yang akan juga dibahas pada bab-bab selanjutnya sebagai landasan teori dan objek penelitian. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Permainan

Teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisis interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi kerjasama dari dua orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kerjasama kelompok dalam meraih posisi terunggul Bennet, Wood, dan Rogers (1998/2005, hal. 45).

2. Motivasi

Sardiman (2004, hal. 75) menyimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak

di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Sardiman menambahkan siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Uno (2007, hal. 23) mengemukakan indikator dari motivasi, yaitu (1) adanya minat yang cukup yang dimiliki oleh siswa dalam kegiatan belajar; (2) adanya ketertarikan siswa dalam proses belajar; (3) adanya disiplin yang cukup tinggi di dalam diri siswa; (4) adanya ungkapan-ungkapan (reaksi) lisan dan tertulis yang menyatakan minat dan sikap positif terhadap kegiatan belajar; dan (5) adanya keinginan untuk bekerjasama dengan teman kelompok dalam belajar.

Sardiman (2004, hal. 92-95) menyatakan besarnya motivasi yang dimiliki oleh siswa dapat dilihat dari meningkatnya nilai atau hasil belajar siswa, meningkatnya jumlah hadiah sebagai *reward* yang diberikan, meningkatnya pujian atau *verbal reward* yang diberikan, dan meningkatnya minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Peningkatan minat siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam suatu lomba yang berhubungan dengan mata pelajaran ataupun keseriusan siswa di dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Berkurangnya konsekuensi

yang diberikan kepada siswa juga dapat menjadi indikator meningkatnya motivasi siswa.

### 3. Ilmu Pengetahuan Sosial

Chapin (2007, hal. 13) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pembelajaran yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan untuk meningkatkan kompetensi masyarakat. Dalam tingkat menengah dan atas, kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi lebih berbasis akan kedisiplinan dan memiliki konten-konten yang lebih spesifik. Konten-konten ini mencakup berbagai bidang yang memasukkan perilaku manusia di masa lampau dan masa sekarang seperti sosiologi, sejarah, ilmu politik, ekonomi, religi, geografi, dan antropologi.