

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

“Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan” (Amsal 1:7a). Inilah yang mendasari bahwa pendidikan adalah suatu implikasi dalam interpretasi Allah, sehingga tugas manusia adalah memikirkan apa yang dipikirkan Allah, mendedikasikan alam semesta kepada Penciptanya, dan menjadi wakil dari Raja segala sesuatu (Berkhof & Til, 2004, hal 65).

Pada kutipan sebelumnya dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah salah satu cara kita mengenal Allah, sebab dalam pendidikanlah kita dapat mempelajari dan menghargai segala maha karya Allah. Salah satu maha karya Allah itu adalah diri kita sendiri, oleh sebab itu penting bagi setiap orang untuk mengalami pendidikan agar dapat mengetahui pribadinya di hadapan Allah sehingga dapat melayani Tuhan dan sesama melalui segala potensi yang ada di dalam dirinya dengan sepenuh hati. Dengan kata lain, pendidikan adalah salah satu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk menggali potensi yang ada dalam diri orang tersebut melalui ilmu pengetahuan. Potensi ini dapat dilihat dari adanya perubahan dalam membuat keputusan, memecahkan masalah, bersikap, cara berbicara, cara berpikir, dan sebagainya. Dalam mencapai hal tersebut dibutuhkan pendidikan yang didasarkan atas Firman Tuhan. Dalam bukunya, Brummelen mengatakan bahwa pendidikan yang didasarkan atas Firman Tuhan adalah pendidikan yang berdasarkan pada Perintah Agung untuk mengasihi Tuhan dan sesama (2006, hal 11). Pendidikan yang berdasarkan Perintah Agung ini dapat terwujud jika pengetahuan yang disalurkan itu berpondasikan atas kebenaran Alkitab. Menurut pandangan Alkitab, pengetahuan akan memengaruhi suatu

sistem pendidikan jika: (1) pengetahuan meliputi semua aspek manusia, bukan hanya kecerdasannya, (2) pengetahuan membuatnya bertanggung jawab, melayani, dan memberi respon (Brummelen, 2006, hal 120).

Berdasarkan hal di atas, dapat dilihat bahwa tujuan pendidikan Kristiani adalah untuk mengungkapkan hukum-hukum Tuhan dan menerapkannya dalam ketaatan kepada Tuhan, sehingga para murid dapat menggunakan otoritas Tuhan untuk melayani orang lain dengan rendah hati, dan memaksimalkan kemampuan mereka untuk melayani Tuhan dan orang-orang di sekeliling mereka (Brummelen, 2006, hal 19). Dalam mencapai tujuan pendidikan Kristiani tersebut dibutuhkan pendidik-pendidik yang tidak hanya dapat menyalurkan semua ilmu pengetahuan yang mereka peroleh, tetapi juga pendidik yang dapat memotivasi siswanya dalam melaksanakan Perintah Agung di atas. Oleh karena itu, diperlukan pendidik-pendidik yang mengajar dengan hati yang melayani Tuhan. Seorang pendidik yang mengajar dengan hati yang melayani Tuhan akan melihat pribadi setiap siswa adalah sebuah keunikan, sebab yang ingin dicapai adalah bahwa siswa belajar menggunakan apa pun talenta mereka seefektif mungkin (Brummelen, 2006, hal 82). Hal ini sejalan dengan perumpamaan tentang talenta yang harus dikembangkan yang tertulis pada Matius 25:14-30. Oleh sebab itu, ketika seorang guru mengajar maka guru tersebut akan terus berusaha memberikan yang terbaik untuk murid-muridnya, sebab keunikan harus diberi tempat dan dicarikan peluang agar lebih berkembang (Suyatno, 2005, hal 3).

Gregory mengatakan bahwa “Pengajar yang benar adalah menciptakan kondisi-kondisi paling menyenangkan untuk belajar. Mengajar yang benar bukanlah menyampaikan pengetahuan, tetapi menggugah orang untuk mencari

pengetahuan” (Hendricks, 2009, hal 44). Berdasarkan pendapat Gregory sebelumnya, seorang pendidik akan berusaha membuat kegiatan pembelajaran yang sebaik mungkin agar setiap pribadi dapat menghidupkan pengetahuan yang diajarkan tersebut ke dalam kehidupan mereka, sehingga terwujudlah apa yang tertulis dalam kitab Mazmur 119:34-35 yang mengatakan bahwa agar setiap kita diberi pengertian sehingga kita dapat memegang Taurat Tuhan untuk dapat hidup menurut petunjuk-petunjuk perintah Tuhan. Akan tetapi, kenyataan yang ada di lapangan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Banyak guru yang kurang mengetahui perannya sebagai seorang guru, sehingga ia mengajar hanya sebagai penyalur ilmu pengetahuan dengan kebanyakan menggunakan metode ceramah satu arah. Ia tidak melihat pribadi yang diajarkan sebagai pribadi yang unik, yang mengharuskannya untuk lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Inilah yang menyebabkan banyak siswa kurang memiliki motivasi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Hal ini terlihat pada saat peneliti mengajar Sosiologi di kelas XI IPS pada salah satu sekolah Kristen tempat peneliti melaksanakan praktik mengajar. Pada saat mengajar, peneliti melihat bahwa siswa-siswa di kelas ini cenderung pasif. Pasifnya siswa-siswa ini terlihat pada saat peneliti memberikan mereka kesempatan untuk bertanya, tidak ada siswa yang bertanya. Demikian juga sebaliknya, di saat peneliti bertanya hanya satu dua orang saja yang mau menjawab pertanyaan tersebut. Menurut pengamatan peneliti, pasifnya siswa-siswa ini di dalam kegiatan pembelajaran disebabkan karena siswa malu bertanya dan mengungkapkan pendapatnya karena ini merupakan semester pertama mereka untuk belajar pada kelas XI IPS; dan siswa telah terbiasa dengan metode mengajar

ceramah yang hanya berlangsung satu arah yang dilakukan oleh guru mereka selama ini.

Brummelen mengatakan bahwa “Para guru dapat menggunakan bukan hanya materi isi tetapi juga strategi pembelajaran untuk meneguhkan atau menggoyahkan upaya menjunjung visi Kerajaan Allah” (2006, hal 18). Oleh sebab itu, seiring dengan kutipan dari Brummelen sebelumnya bahwa para guru juga harus menggunakan berbagai strategi pembelajaran untuk meneguhkan atau menggoyahkan upaya menjunjung visi Kerajaan Allah. Sejalan dengan hal tersebut, maka dibutuhkan berbagai jenis aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang melibatkan semua unsur inderawi, pikiran, perasaan, nilai, dan sikap; yang pada akhirnya dapat berguna untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih kegiatan permainan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Peneliti memilih permainan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa karena permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengatasi rasa mengantuk sebab di dalam bermain pikiran kita bebas dan jernih. Di saat pikiran bebas dan jernih, maka segala stimulus yang masuk ke dalam otak akan memberikan respon yang positif sehingga setiap siswa memiliki motivasi yang kuat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS?
2. Bagaimana penerapan metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS?
3. Apakah kendala yang ditemui dalam menerapkan metode permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk memperlihatkan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS.
2. Untuk menjelaskan penerapan metode permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS.
3. Untuk mengetahui kendala yang ditemui dalam menerapkan metode permainan guna meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terutama untuk:

1. Bagi peneliti

Agar peneliti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi siswa

Agar motivasi belajar siswa dapat meningkat pada setiap kegiatan pembelajaran.

3. Bagi guru

Agar guru dapat mengetahui penerapan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran.

1.5 Penjelasan Istilah

Istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Permainan**

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Bermain pada hakikatnya meningkatkan daya kreativitas dan citra diri anak yang positif (Siswanto, 2006, hal 17).

Permainan berisi aktivitas yang menghubungkan dan membaurkan setiap orang dalam kelompok serta menyiapkan mereka untuk mengerjakan tugas atau mendengarkan topik tertentu. Proses interaktif dan kreatif ini membuka jalan bagi proses pembelajaran; memuluskan jalan bagi penyampaian informasi yang

penting; mendobrak penghalang dan mengundang partisipan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri (Kristanto, 2003, hal 139-140).

2. Motivasi belajar

Kata bahasa Inggris *motivation* berasal dari kata *motivum* (kata Latin). Kata *motivum* menunjuk pada alasan tertentu mengapa sesuatu itu bergerak (Djiwandono, 2002, hal 329). Kata motivasi digunakan untuk menggambarkan suatu dorongan, kebutuhan atau keinginan untuk melakukan sesuatu yang khusus atau umum (Djiwandono, 2002, hal 329).

Motivation remains one of the real keys to learning. When teachers sense their students are not intrinsically motivated to learn the material at hand, they should take every appropriate measure to motivate the student extrinsically (Gangel & Hendricks, 2005, pg 68).