

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar belakang masalah

Pembelajaran adalah suatu proses seseorang menuju suatu pemahaman akan sesuatu sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Siswa sebagai individu, memiliki keunikan masing-masing, sehingga proses pembelajaran pun berbeda satu dengan yang lainnya. Proses yang berbeda ini akan memengaruhi perkembangan kognitif setiap siswa. Sebagian siswa cepat memahami suatu pelajaran yang disampaikan, sebagian lagi ada yang lebih mampu di bidang kinestetik misalnya, olahraga dan ketrampilan sedangkan pelajaran lain kurang mampu. Kondisi seperti ini kurang mendapat perhatian dari guru atau pendidik. Para guru cenderung hanya memerhatikan kondisi kelas secara umum, dan tidak banyak yang memerhatikan sikap atau cara belajar setiap siswa. Akibatnya, setiap pembelajaran di dalam kelas, guru cenderung menggunakan metode yang sama.

Teori perkembangan secara tidak langsung membantu para guru melihat masalah yang ada. Salah satu tahap yang diajukan Kieran Egan (1997) pada perkembangan yang dapat membantu guru dalam membuat perencanaan, yang dikutip oleh Van Brummelen mengatakan bahwa, tahap mitos atau tahap dasar (sampai usia 8 tahun), siswa dapat menerima konsep dan tema abstrak secara mendalam. Dengan demikian, guru perlu merencanakan topik serupa dongeng untuk menyampaikan nilai dan makna dalam karakter yang bertentangan (Brummelen, 2006, hal. 100). Pernyataan tersebut secara jelas mengatakan bahwa untuk siswa kelas 1 SD, yang memiliki rentang umur 5-7 tahun akan lebih mampu menerima pembelajaran melalui cerita atau dongeng akan suatu kisah sebagai

analogi atau penggambaran terhadap sesuatu hal yang akan disampaikan. Pemikiran mereka dalam rentang umur tersebut lebih banyak menggunakan imajinasi. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan piaget, yang tertulis dalam *Child Development* oleh Santrock, bahwa, *the child begins to use mental representations to understand the world. Symbolic thinking, reflected in the use of words and images* (Santrock, 2007, hal. 213), yang artinya seorang anak mulai menggunakan penggambaran mental untuk mengerti dunia, seperti pemikiran simbolis yang dicerminkan melalui penggunaan kata dan gambar.

Terlihat dengan jelas bahwa perkembangan pada tahap pra-operasional (2-7 tahun) tersebut pemikiran secara simbolis anak salah satunya dicerminkan dalam penggunaan gambar. Ini menunjukkan bahwa anak mampu menggunakan imajinasinya untuk menggambarkan sesuatu. Artinya, pengertian untuk penggambaran tersebut bisa dengan menggunakan metode bercerita, sehingga perlahan-lahan mereka mampu melihat nilai atau maksud yang disampaikan. Dengan demikian penting bagi seorang pendidik untuk merencanakan sebuah pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan siswanya. Pembelajaran yang dirancang tidak hanya untuk memenuhi tujuan pembelajaran, tetapi bagaimana membuat siswa mampu menikmati pembelajaran yang disampaikan.

Penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran, secara tidak langsung akan memengaruhi motivasi belajar anak dan proses pembelajaran itu sendiri. Dalam hal ini, motivasi intrinsik akan lebih efektif dibanding motivasi ekstrinsik (Brummelen, 2006, hal. 97). Motivasi intrinsik akan lebih mampu bertahan lebih lama dibanding motivasi ekstrinsik. Sebagai contoh, jika seorang anak belajar hanya karena diberi mainan, maka suatu hari jika hal tersebut tidak bisa

dilaksanakan lagi, akan sulit untuk mengajak anak tersebut belajar. Berbeda dengan motivasi intrinsik, yang merupakan keinginan dari dalam siswa tersebut untuk benar-benar belajar karena mereka menyukainya. Artinya, guru memiliki peran yang cukup besar untuk merancang kegiatan pembelajaran sedemikian rupa.

Selama ini metode bercerita terutama untuk pendidikan sekolah dasar, sudah jarang digunakan. Salah satu metode yang paling sering dan yang banyak digunakan saat ini ialah *active learning*, yaitu metode yang berfokus pada siswa atau *student centered*. Pembelajaran menggunakan metode ini dibuat dan dirancang sedemikian rupa sehingga siswa menjadi aktif dan tidak bosan di kelas. Sebagai contoh, salah satu metode *active learning* yang banyak dipakai ialah konsep salah seorang aliran *pragmatism*, John Dewey, yaitu *learning by doing*. Metode ini tidak salah, namun tetap ada kelemahan yang perlu dipertimbangkan kembali saat sebuah institusi atau lembaga pendidikan betul-betul ingin menerapkannya, karena tidak semua siswa mampu belajar dengan cara kinestetik. Melalui metode ini dengan jelas terlihat bahwa siswa adalah pusat kegiatan pembelajaran. Siswa harus aktif dan tidak hanya menerima pengetahuan dari guru. Dalam hal eksperimen misalnya, siswa melakukan suatu percobaan untuk menemukan hasil pembelajaran. Tidak dipungkiri bagi siswa yang memiliki kemampuan belajar dengan cara kinestetik tentu saja bisa menangkap pembelajaran dengan lebih baik, bahkan siswa yang lain pun akan menikmati hal ini dibandingkan mereka harus mendengarkan ceramah dari guru terus-menerus. Namun yang menjadi pertanyaan adalah, apakah mereka mampu memahami dengan betul konsep pelajaran yang ingin disampaikan guru hanya dengan

melakukan sebuah percobaan tanpa berfokus pada buku atau teks bacaan yang tersedia?

Dalam pandangan Kristen, pendidikan dipandang sebagai hal yang bernilai dan unik karena terdapat Kristus di dalam pendidikan tersebut, seperti salah satu prinsip kurikulum GST (*God centered, Student oriented, Teacher directed*). Terlihat prinsip ini menyeimbangkan peran guru dan siswa di dalamnya, terlebih Allah adalah sebagai pusat dalam pembelajaran tersebut. Hal tersebut berarti penting bagi guru untuk berperan dalam mengarahkan cara pembelajaran siswa. Siswa tidak hanya dibiarkan bebas bereksplorasi, terus-menerus melakukan percobaan, namun juga penting untuk tetap fokus terhadap segala materi atau teori yang ada.

Hal lain yang bisa dilakukan untuk melakukan proses pembelajaran seperti yang telah dijelaskan di atas, ialah melalui metode bercerita. Bercerita adalah sesuatu yang menarik bagi semua orang, terutama bagi anak-anak. Selain guru dapat memainkan peran aktif di dalamnya, siswa juga bisa dilibatkan secara aktif untuk menjadi bagian dalam cerita, misalnya dengan meminta siswa untuk memerankan kembali cerita tersebut. Cerita membangkitkan daya imajinasi anak-anak, sekaligus menyediakan wadah bagi mereka untuk mengenali serta mengolah segenap perasaan, seperti sedih, gembira, senang, terharu, simpati, marah, cemas, dan naluri emotif lainnya. Cerita juga secara tidak langsung membuat mereka belajar dengan sendirinya bagaimana mengenali karakter tiap tokoh, jalan cerita, tempat kejadian.

Dalam Alkitab pun Yesus menuturkan setiap hal yang ingin disampaikan dalam bentuk cerita sebagai suatu analogi bagi pembacanya.

Dengan metode ini, maka penyampaian akan suatu hal lebih mudah untuk dimengerti dibandingkan seseorang harus mendengarkan ceramah. Sebab melalui analogi, cerita yang disampaikan kepada siswa pada umumnya akan lebih mudah di ingat daripada sekedar penyampaian dalam bentuk nasihat atau penjelasan di depan kelas. Melalui cerita, siswa juga akan lebih mampu menangkap suatu pesan moral atau nilai, dibandingkan jika seorang guru yang menasihatinya panjang lebar.

Demikian pula yang terjadi di Sekolah Dasar P kelas 1, tempat peneliti mengamati proses pembelajaran dalam pelajaran Agama khususnya. Sistem pembelajaran tematik, ternyata tidak membuat guru kelas mengajar atau menyajikan topik pelajaran dengan metode berbeda. Sebaliknya, metode yang diberikan dalam setiap pelajaran cenderung monoton, atau menggunakan metode yang sama setiap hari yaitu metode ceramah. Siswa yang sudah merasa cukup jenuh dengan topik yang sama karena merasa diri mereka sudah tahu dan bisa, ditambah lagi dengan metode pembelajaran yang selalu sama membuat mereka semakin tidak fokus belajar.

Memerhatikan permasalahan di atas, guru perlu merancang pembelajaran yang berbeda sehingga pelajaran Agama tetap menarik. Tetapi kenyataannya, sebagian besar proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode tradisional, menekankan pada pemberian pengetahuan dan ketrampilan (Brummelen, 2006, hal. 116). Dalam hal ini guru memegang lebih banyak peran. Guru aktif, sedangkan siswa pasif. Siswa hanya mendengarkan dan menerima setiap hal yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran yang demikian, membuat siswa terlihat bosan, dan kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan guru. Guru lebih banyak memberikan soal latihan kepada siswa. Apalagi guru bersikap tidak cukup tegas dalam hal mengatur kelas. Siswa pun menjadi semakin tidak memusatkan perhatian mereka kepada guru, dan lebih banyak sibuk dengan diri mereka sendiri. Jika keadaan seperti ini terus dibiarkan, maka bisa dipastikan dalam setiap pembelajaran Agama, mereka akan kehilangan nilai-nilai pembelajaran dari hal-hal yang akan disampaikan oleh guru.

Melihat kenyataan tersebut, maka sangat diperlukan suatu metode pendekatan dan pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan semangat atau minat mereka terhadap pelajaran Agama, yaitu melalui metode bercerita. Metode ini disajikan sebagai analogi yang lekat dengan kehidupan keseharian mereka, atau bahkan menggunakan fabel atau binatang sebagai tokoh cerita. Melalui penerapan metode bercerita, guru mengajak siswa untuk mengarungi dunia imajinasi mereka, dan diarahkan untuk mengerti dan mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

1. 2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah,

1. Bagaimana penggunaan metode bercerita dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran agama?
2. Apakah metode bercerita dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran agama?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui penggunaan metode bercerita dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti sendiri penelitian ini merupakan usaha merefleksikan pengajaran yang telah dilakukan dalam mencari cara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Agama.
2. Bagi guru : membantu guru untuk mengembangkan teknik bercerita.
3. Bagi siswa : mengasah dan mengembangkan daya imajinasi siswa.

1.5 Penjelasan Istilah

Pada penulisan ini, ada beberapa istilah yang digunakan, yaitu:

1. Bercerita adalah interpretasi lisan dari sebuah tradisi, literatur atau pengalaman pribadi (*Storytelling is the oral interpretation of a traditional, literary, or personal experience story*) (Brand & Donato, 2001, hal. 9).
2. Motivasi merupakan suatu tenaga atau faktor yang terdapat di dalam diri manusia, yang menimbulkan, mengarahkan dan mengorganisasikan tingkah lakunya (Handoko, 1992, hal. 9).