

# BAB I

## PENDAHULUAN

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

Masa remaja adalah masa mencari identitas diri. Remaja lebih sering menghabiskan waktu bersama dengan teman-teman sebaya. Pola perilaku pada remaja pun lebih sering dipengaruhi oleh teman-teman sebaya. Jika remaja masuk dalam kelompok remaja yang berperilaku baik, maka remaja tersebut cenderung berperilaku baik pula. Jika remaja masuk dalam kelompok anak yang berperilaku kurang baik, maka remaja tersebut cenderung berperilaku seperti teman-teman yang ada di kelompoknya, yaitu berperilaku kurang baik. Beberapa contoh perilaku remaja yang kurang baik adalah pemakaian obat-obatan terlarang dan alkohol, kenakalan remaja, kehamilan remaja, bunuh diri, dan gangguan-gangguan makan karena merasa tidak puas dengan bentuk tubuhnya (Santrock, 2002: 19).

Menurut Hartini (1999: 76), cukup banyak remaja yang jatuh dalam narkoba, pergaulan bebas, dan masalah-masalah sosial lainnya. Hartini juga menjelaskan bahwa masa remaja adalah masa dimana mereka ingin mendapatkan pengakuan dari orang-orang di sekitarnya, atau lebih tepatnya yaitu masa untuk mencari identitas diri. Masa remaja, khususnya remaja awal, adalah masa-masa mencari identitas diri karena pada masa inilah, remaja mulai mencari identitas yang tepat untuk dirinya dengan mengikuti teman sebaya, namun masih tetap bisa diatur oleh norma yang berlaku, dengan demikian, penelitian ini berfokus pada remaja awal (usia 12-15 tahun).

Remaja dengan usia 12-15 tahun (Piaget dalam Santrock, 2002:10) termasuk dalam tahap perkembangan kognisi operasional formal. Pada tahap operasional formal ini, remaja mulai berpikir secara abstrak,

idealistic, dan logis. Remaja yang mulai berpikir secara abstrak, idealis, dan logis, rawan masuk dalam masalah-masalah yang negatif karena remaja mulai mempertimbangkan hal-hal yang idealis menurut mereka dan bukan menurut orangtua lagi. Apa yang menurut orangtua benar, remaja dapat mempertimbangkannya dengan pemikiran mereka dan membandingkan dengan pengalamannya saat melihat teman-temannya. Namun, remaja dengan pemikiran ini masih dapat dinasehati atau diarahkan agar tidak terjerumus dalam hal-hal yang negatif karena adanya pertimbangan-pertimbangan yang mereka lakukan. Remaja dengan pemikiran idealis dan logis diharapkan dapat diajak untuk bertukar pikiran dalam mencari pilihan yang tepat dan benar dalam menentukan pencarian jati dirinya.

Remaja yang rawan masuk dalam masalah-masalah yang negatif, memerlukan pendampingan dan bimbingan dari orang yang lebih dewasa, terutama orangtua dan keluarga. Peran orangtua dan masyarakat di lingkungan sekitar remaja sangat diperlukan untuk membimbing para remaja agar tidak jatuh dalam kenakalan remaja (Hartini, 1999: 80). Salah satu upaya pencegahan dan penanganan dapat dilakukan dengan program kakak asuh (*big brothers and big sisters*) (Gold & Petronio dalam Santrock, 2002: 25). Upaya-upaya pencegahan dan penanganan dapat dilakukan di berbagai tempat, seperti lingkungan keluarga, sekolah, atau pun di Gereja.

Gereja merupakan tempat lain yang dapat membantu orangtua dalam mendidik anak remaja mereka, khususnya mendidik dalam pemahaman materi pendalaman Alkitab, mengingat bahwa remaja sudah memiliki pandangan sendiri dalam hal keTuhanan. Mendidik remaja melalui pengajaran Alkitab di gereja diduga merupakan salah satu upaya pencegahan dan penanganan untuk remaja yang bermasalah. Salah satu contohnya remaja yang rajin membaca Alkitab akan menemukan banyak kutipan mengenai cinta kasih dan bagaimana seharusnya menjalin relasi

yang positif dengan orang lain. Sebagai contoh salah satu ayat dalam Alkitab, yaitu [Roma 12:17](#) berbunyi :

“Janganlah membalas kejahatan dengan kejahatan; lakukanlah apa yang baik bagi semua orang!”

Ayat Alkitab ini mengajarkan bahwa sebagai pengikut Kristus, kita tidak boleh membalas kejahatan dengan kejahatan dan sebaliknya, kita diajar untuk melakukan apa yang baik bagi semua orang. Remaja yang mudah emosi, dapat diajar melalui ayat Alkitab tersebut agar remaja tidak langsung melakukan tindak kekerasan (melalui pikiran, perkataan, dan perbuatan) ketika sedang dalam kondisi emosi.

Pengajaran Alkitab di setiap gereja dapat dilakukan dengan cara yang berbeda-beda. Kegiatan pengajaran Alkitab di suatu Gereja dapat dibedakan berdasarkan jenjang usia. Gereja X di Surabaya Pusat memiliki kegiatan untuk remaja dari kelas 1 SLTP sampai 3 SMU. Kegiatan tersebut berupa *cell group* dimana remaja dibagi berdasarkan jenjang kelas (1 SLTP sampai 3 SMU) dan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan). Dalam *cell group* ini, remaja dibimbing oleh pemuda gereja X sebagai guru. Hal ini mendukung pendapat Gold dan Petronio dalam hal remaja yang rawan jatuh dalam hal-hal negatif dapat dicegah dan ditangani dengan adanya program kakak asuh. Tugas guru dalam *cell group* adalah menyampaikan penjelasan ayat-ayat Alkitab. Bahan penyampaian Firman Tuhan diperoleh dari kurikulum yang telah disusun selama satu semester.

Dalam satu semester, guru pengajar memiliki target tersendiri, yaitu remaja menjadi lebih mengerti dan memahami Alkitab. Setiap guru pengajar dan pembimbing remaja di gereja X memiliki target, yaitu menghasilkan remaja yang takut akan Tuhan dan nantinya dapat menjadi guru pengajar di *cell group* setelah lulus SMU. Setiap minggu, guru pengajar mempersiapkan materi pendalaman Alkitab dan berharap agar para

remaja yang dibimbing memiliki kerinduan untuk mendalami Alkitab melalui materi yang disampaikan dengan cara terlibat aktif dalam diskusi di *cell group*.

Remaja yang mengikuti *cell group* di Gereja X tidak sebanyak remaja yang mengikuti ibadah Minggu. Dari jumlah remaja di Gereja X, yaitu sekitar 200 remaja, yang terdaftar mengikuti *cell group* berkisar antara 120-130 remaja (sekitar 65% yang terdaftar mengikuti *cell group*). Remaja yang tergolong aktif hadir dalam *cell group* berkisar antara 80-90 orang (sekitar 69% aktif hadir dalam *cell group*). Dari sekitar 69% remaja yang hadir dalam *cell group*, remaja yang aktif bertanya dan berdiskusi dalam *cell group* sekitar 45%.

Sedikitnya jumlah remaja yang aktif berdiskusi dalam *cell group* membuat banyak guru pengajar mengeluh. Guru pengajar juga mengeluhkan sikap remaja yang tidak taat saat dibimbing. Berdasarkan wawancara dengan seorang guru di Gereja X, diperoleh hasil sebagai berikut : guru H pernah merasa putus asa karena remaja dalam *cell group* yang ia pegang lebih suka membicarakan tentang *game online* daripada memperhatikan ajaran pendalaman Alkitab.

Dalam kesempatan ini, peneliti yang juga berperan sebagai guru pengajar, sempat melakukan observasi dalam *cell group* untuk remaja kelas 1 SMU. Dari hasil observasi, peneliti melihat bahwa selama di kelas (*cell group*), beberapa remaja tidak memperhatikan gurunya, mereka sering bermain sendiri dengan teman yang lain saat guru menjelaskan materi pendalaman Alkitab. Dari hasil wawancara dengan beberapa guru pengajar, diketahui bahwa ketika di kelas (*cell group*), remaja tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh gurunya, seperti hasil wawancara dengan guru T. Guru T mengatakan bahwa remaja di kelasnya sering bermain HP (*hand-phone*) sendiri, berbicara dengan temannya, bahkan ada

yang terlihat mendengarkan, tapi ternyata melamun. Selain guru T, guru E juga sering menemui remaja di kelasnya yang tidak mendengarkan penjelasan materi yang ia sampaikan. Guru E mengatakan bahwa seringkali ketika diberi pertanyaan, murid-muridnya tidak menjawab dengan tepat, padahal pertanyaan tersebut sudah dijelaskan sebelumnya. Guru A juga mengeluhkan kondisi kerohanian remaja yang mulai menurun, seperti yang ia tunjukkan melalui selebar kertas pengukuran saat teduh (membaca suatu bagian Alkitab dan merenungkannya tiap pagi atau malam hari) yang cenderung menurun. Salah satu contohnya dari kondisi tersebut adalah remaja P yang biasanya aktif saat teduh (7 kali dalam satu minggu), mengalami penurunan (sama sekali tidak melakukan saat teduh dalam satu minggu). Dari hasil wawancara dengan beberapa remaja yang mengikuti *cell group*, diketahui bahwa remaja berperilaku tidak memperhatikan gurunya karena remaja mengalami kebosanan terhadap cara mengajar gurunya yang cenderung bersifat *teacher oriented*, yaitu berfokus pada guru. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih aktif mengajar.

Dari fenomena yang ada di Gereja X, peneliti mencari metode yang lebih efektif untuk diterapkan dalam *cell group*. Surahmad dalam Sudjarwo (n.d.) menjelaskan bahwa pemahaman belajar akan terbentuk apabila:

- (1) belajar terjadi dalam kondisi yang berarti bagi individu
- (2) adanya interaksi sosial yang intens antara guru dengan murid
- (3) hasil pelajaran adalah kebulatan tingkah laku
- (4) siswa menghadapi secara pribadi
- (5) belajar adalah mengalami

Hal ini didukung oleh Kolb (dalam Afiatin, 2001: 32) yang menyatakan beberapa karakteristik *experiential learning* (belajar melalui pengalaman), yaitu bahwa belajar merupakan proses, bukan hasil (dalam memperoleh

suatu pengetahuan dibutuhkan proses dan belajar yang efektif adalah melalui proses, bukan dilihat dari hasilnya); belajar merupakan suatu proses yang terus-menerus berasal dari pengalaman (belajar akan semakin efektif apabila murid mengalami proses pembelajaran itu sendiri); belajar adalah suatu proses adaptasi *holistic* (adanya proses penyesuaian diri terhadap keseluruhan pembelajaran itu sendiri); belajar melibatkan transaksi antara *person* dan lingkungan (dalam pembelajaran dibutuhkan adanya *person* dan lingkungan); belajar adalah proses menciptakan pengetahuan (melalui pembelajaran, seseorang akan mendapatkan pengetahuan yang baru). Dalam penelitian terdahulu, disebutkan model belajar *experiential learning* memudahkan individu dalam mengingat suatu pelajaran. Metode *experiential learning* berfokus atau berpusat pada aktivitas melakukan (*learning by doing*). Salah satu contoh dari metode *experiential learning* adalah metode *games* atau permainan. Materi yang dibawakan dengan metode *games*, pertama-tama akan membuat anak lebih tertarik untuk mempelajarinya, setelah itu, anak-anak dapat langsung belajar dari aktivitas *games* yang dilakukan (adanya pengalaman langsung dari anak untuk belajar melalui metode *games*).

Gass (1993, dalam Afiatin, 2001: 33) mengemukakan beberapa prinsip dalam *experiential learning*, yaitu murid adalah partisipan, bukan penonton yang pasif; dalam proses belajar, murid harus dilibatkan secara aktif; aktivitas belajar adalah suatu hal yang nyata; belajar bukanlah suatu hal yang hanya ada dipikiran atau khayalan seseorang, melainkan suatu hal yang ada/nyata yang dapat dipelajari; dan murid perlu merefleksikan hasil belajarnya. Dalam belajar, selain dibutuhkan suatu proses, diperlukan juga refleksi diri untuk mengetahui makna dibalik pembelajaran tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan metode *experiential learning* dapat membantu murid untuk lebih mudah memahami pelajaran yang

disampaikan, yaitu dengan adanya aktivitas yang dilakukan secara langsung (nyata) oleh murid sehingga murid dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan karena selain sekolah, gereja juga dituntut untuk dapat mengajarkan atau mendidik para remaja dari segi moral agar para remaja, khususnya remaja awal tidak masuk dalam masalah-masalah atau kenakalan-kenakalan remaja. Banyak orangtua yang menginginkan agar anak remajanya memiliki kehidupan rohani yang baik (rajin saat teduh, rindu untuk bersekutu dan beribadah, rajin berdoa, dan aktif dalam pelayanan). Namun kenyataannya, remaja-remaja tersebut justru mengalami penurunan dalam hal kehidupan rohaninya. Hal ini diduga terkait dengan metode pembelajaran yang digunakan dalam *cell group*. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk memperkenalkan metode *experiential learning* bagi para remaja yang bergereja agar mereka tidak mengalami kebosanan dalam proses belajar di *cell group*.

## 1.2. Batasan Masalah

Metode *experiential learning* yang digunakan adalah metode *games* (permainan) dan *modeling role-play* (bermain peran). Metode *games* merupakan suatu aktivitas yang digunakan untuk melibatkan peserta dan permainan tersebut haruslah sesuai dengan topik yang sedang dibahas. *Games* (permainan) lebih disukai oleh peserta yang ekstrovert (Brooks - Harris & Stock-Ward, 1999: 87). Metode *modeling role-play* digunakan untuk menunjukkan perilaku mengesankan yang berhubungan dengan topik yang dibawakan (Brooks-Harris & Stock-Ward, 1999: 90).

Pendalaman Alkitab dibatasi pada 3 (tiga) tema dalam 3 (tiga) kali pertemuan, yaitu “Pukulan atau Ciuman” pada pertemuan pertama, “Damai

Lagi” pada pertemuan kedua, dan “Penginjilan Persahabatan” pada pertemuan ketiga. Tema “Pukulan atau Ciuman” dan “Penginjilan Persahabatan” akan menggunakan metode *games* (permainan), sedangkan tema “Damai Lagi” akan menggunakan metode *modeling role-play* (bermain peran).

Subjek penelitian dibatasi pada remaja awal dengan usia 13-14 tahun (kelas 2 SLTP) yang mengikuti *cell group* di Gereja X dengan pertimbangan pengaturan waktu lebih *flexible* dan sudah mulai beradaptasi dengan kelas *cell group* yang ada. Selain itu, remaja dengan usia 13-14 tahun (kelas 2 SLTP) termasuk remaja awal yang berada pada periode fantasi dimana remaja masih bisa dan mau diatur oleh norma yang berlaku di lingkungannya (Gizberg dalam Hartini, 1999: 77-78). Penelitian ini, masih menggunakan peran orang dewasa (guru) untuk membimbing remaja, khususnya untuk hasil evaluasi berupa refleksi diri. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah ada pengaruh metode *experiential learning* terhadap pemahaman materi pendalaman Alkitab pada remaja awal yang mengikuti *cell group*?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh metode *experiential learning* terhadap pemahaman materi pendalaman Alkitab pada remaja awal yang mengikuti *cell group* di gereja X.

## 1.5. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Memperkaya pengembangan teori Psikologi, khususnya Psikologi Perkembangan, yaitu tentang teori perkembangan remaja dan religiositas remaja dengan menguji pengaruh metode *experiential learning* terhadap pemahaman materi Pendalaman Alkitab pada remaja awal yang mengikuti *cell group*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Untuk guru pengajar :

Diharapkan guru mengetahui efektivitas metode *experiential learning* terhadap pemahaman materi pendalaman Alkitab pada remaja sehingga guru dapat menerapkan metode tersebut pada saat mengajar di *cell group*.

#### b. Untuk pihak gereja :

Dengan mengetahui efektivitas metode *experiential learning* terhadap pemahaman materi pendalaman Alkitab pada remaja, maka pihak gereja dapat meningkatkan kualitas pengajaran terhadap remaja yang selama ini dilakukan pengajar di gereja X.

#### c. Untuk subjek penelitian :

Dengan penerapan metode *experiential learning* diharapkan para remaja yang mengikuti proses penelitian dalam *cell group* mendapat manfaat yang positif dari metode ini dan bagi remaja lain, diharapkan penelitian ini dapat memberi masukan adanya manfaat metode *experiential learning* bagi pemahaman materi pendalaman Alkitab di *cell group*.