

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran, bahwa siswa belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan hanya mengetahuinya. Pelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi mengingat dalam jangka pendek tetapi gagal dalam membekali siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang. Selama ini kegiatan belajar mengajar umumnya hanya menghasilkan produk tanpa mengajarkan prosesnya, mungkin hal ini disebabkan guru kurang memahami atau kurang persiapan dalam mengajarkan proses pada siswanya.

Pada dasarnya siswa menginginkan proses belajar mengajar tercipta dengan menyenangkan, tidak membosankan ataupun terasa hambar dan jenuh. Untuk itu, dalam penyampaian materi pembelajaran sebaiknya tidak didominasi produk komunikasi verbal atau ceramah, karena hanya akan menciptakan suatu komunikasi yang searah dan mengurangi perkembangan kreativitas siswa dalam belajar.

Selama ini proses belajar mengajar yang banyak dilakukan adalah metode ceramah (*teaching derected*) dimana yang aktif 90% adalah guru, sedangkan siswa biasanya hanya memfungsikan indera penglihatan dan indera pendengaran. Pengenalan akan konsep ini bukan berarti tidak diperlukan, akan tetapi yang

biasanya terjadi hanya sampai sebatas pengertian konsep tanpa dilanjutkan pada aplikasi (dalam bentuk sederhana, dengan menarik beberapa contoh atau pengenalan dari lingkungan sekitar atau dengan pengenalan siswa sehari-hari) ([http://www.depdiknas.go.id/publikasi/buletin/segjas/Edisi 14 th VII 2000/ujicoba Model.htm](http://www.depdiknas.go.id/publikasi/buletin/segjas/Edisi%2014%20th%20VII%202000/ujicoba%20Model.htm)).

Model pembelajaran seperti disebut di atas dianggap kurang mengeksplorasi wawasan pengetahuan siswa, sikap dan perilaku siswa. Karena selama proses belajar mengajar, apabila konsentrasi siswa kurang optimal, maka siswa akan sulit untuk menerima dan mengingat materi yang diajarkan saat itu. Semakin banyak apa yang dilihat, didengar, melakukan dilakukan, maka semakin mudah untuk mempelajari sesuatu. Secara rata-rata mengingat 20% dari yang kita baca, 30% dari yang kita dengar, 40% dari yang kita lihat, 50% dari yang kita katakan, 60% dari yang kita kerjakan dan 90% dari yang kita dengar, lihat, katakan dan kerjakan sekaligus (Rose & Nicholl, 2002).

Karakteristik pendidikan IPA adalah sebagai produk berupa fakta-fakta dan konsep atau prinsip. Biologi merupakan wahana untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan nilai serta tanggung jawab sebagai warga negara yang bertanggung jawab kepada lingkungan, masyarakat, bangsa, negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis sehingga pembelajaran biologi bukan hanya untuk penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep penemuan. Pendidikan biologi diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar.

Pendidikan biologi yang merupakan bagian dari sains, menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung. Pada dasarnya biologi berupaya untuk membekali siswa dengan berbagai kemampuan tentang cara mengetahui dan cara mengerjakan yang dapat membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara mendalam (Budimansyah, 2003: 4). Atas dasar pemikiran tersebut, maka model pembelajaran yang dikembangkan perlu menekankan pada kegiatan belajar siswa aktif (*active learning*) dengan melakukannya langsung (*learning by doing*).

Adanya karakteristik tersebut di atas, maka seorang guru IPA (Biologi) dituntut menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, namun harus mendorong siswa membuat hubungan antara ilmu yang dimilikinya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Guru banyak melibatkan siswa dengan memberikan pengalaman secara langsung melalui penerapan terhadap dunia nyata siswa.

Proses pembelajaran seperti apa yang dapat menciptakan suatu proses belajar yang dapat mengeksplorasi wawasan pengetahuan siswa dan dapat mengembangkan makna sehingga akan memberikan kesan yang mendalam terhadap apa yang telah dipelajarinya?. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan di atas salah satunya adalah dengan menggunakan model *experiential learning*.

Model *experiential learning* menekankan pada proses belajar induktif (berdasarkan fakta nyata), dimana materi pembelajarannya secara langsung dialami melalui kegiatan pembelajaran pengalaman. Pepatah mengatakan bahwa "pengalaman adalah guru yang paling baik". Maka hal yang sama telah

dikemukakan oleh Confusius beberapa abad lalu ”*what i hear, i forget, what I hear and see, I remember a little, what I hear, see and ask questions about or discus wuth some one else, I begin to understand, what I hear, see, discus, and I do, I acquire knowledge and skill, what I teach to another, I master*” (Baharudin dan Esa, 2007: 134). Jika pernyataan Confusius tersebut dikembangkan secara sederhana, maka akan di dapat suatu cara belajar berupa cara belajar dengan cara mendengar akan lupa, dengan cara mendengarkan dan melihat akan ingat sedikit, dengan cara mendengar, melihat dan mendiskusikan dengan siswa lain akan paham, dengan cara mendengar, melihat, diskusi dan melakukan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, dan cara untuk menguasai pelajaran yang terbaik adalah dengan mengerjakan. Dengan mengalami materi belajar secara langsung, diharapkan siswa dapat lebih membangun makna serta kesan dalam memori atau ingatannya.

Seperti halnya proses pembelajaran contextual yang menghubungkan dan melibatkan siswa dengan dunia nyata, model pembelajaran *experiential learning* lebih mengedepankan model *connented knowing* (menghubungkan antara pengetahuan dengan dunia nyata), dengan demikian pembelajaran dianggap sebagai bagian integral dari sebuah kehidupan.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara terhadap objek penelitian di MAN Buntet Pesantren Cirebon, salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran biologi adalah masih mendominasinya metode konvensional khususnya metode ceramah. Model pembelajaran *experiential learning* digunakan sebagai alternatif dan solusi terhadap permasalahan tersebut. Materi yang sesuai dengan model

tersebut adalah materi kelas XI MAN Buntet Pesantren Cirebon yang mendorong siswa untuk mengalami dan mempraktekan materi yang telah mereka terima yaitu materi Reproduksi Tumbuhan. Melalui model *experiential learning*, bentuk tugas yang diberikan disesuaikan dengan kemampuan siswa pada batas frekuensi yang tetap menggairahkan mereka sehingga tidak menimbulkan kebosanan dan kejenuhan.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Identifikasi masalah

a. Wilayah penelitian

Wilayah penelitian ini mengenai penggunaan model pembelajaran.

b. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

c. Jenis masalah

Jenis masalah ini berupa penggunaan model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di MAN Buntet Pesantren Cirebon.

2. Pembatasan masalah

Untuk memperoleh hasil penelitian yang terarah dan mencegah meluasnya pembahasan, maka masalahnya dibatasi pada:

- a. Penggunaan model pembelajaran dimaksud adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses belajar induktif, dimana materi pembelajarannya secara langsung dialami melalui kegiatan belajar.
 - b. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini berupa aspek kognitif siswa. Indikator untuk mengukur hasil belajar siswa dilihat dari evaluasi berupa tes formatif.
 - c. Penelitian ini dilakukan di Kelas XI MAN Buntet Pesantren Cirebon.
 - d. Materi yang digunakan dalam penelitian ini tentang konsep pokok bahasan reproduksi tumbuhan.
3. Pertanyaan penelitian
- a. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *experiential learning* dalam mempelajari materi pokok bahasan reproduksi tumbuhan pada siswa kelas XI di MAN Buntet Pesantren Cirebon.
 - b. Bagaimana hubungan model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan reproduksi tumbuhan pada siswa kelas XI di MAN Buntet Pesantren Cirebon.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan model pembelajaran *experiential learning* dalam mempelajari materi pokok bahasan reproduksi tumbuhan pada siswa kelas XI di MAN Buntet Pesantren Cirebon.

2. Untuk mengetahui derajat hubungan penggunaan model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan reproduksi tumbuhan pada siswa kelas XI di MAN Buntet Pesantren Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

1. Model pembelajaran *experiential learning* dapat digunakan peneliti sebagai alternatif model pembelajaran ketika saatnya terjun di dunia pendidikan.
2. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *experiential learning* sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat membantu bagi terlaksananya proses belajar mengajar.
3. Penggunaan model pembelajaran *experiential learning* dapat meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik bagi siswa, sehingga terlaksananya pencapaian hasil belajar siswa.
4. Sekolah sebagai pelaksana kurikulum, membutuhkan suatu model pembelajaran. Model pembelajaran *experiential learning* diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi terlaksananya kurikulum di sekolah.

E. Kerangka Pemikiran

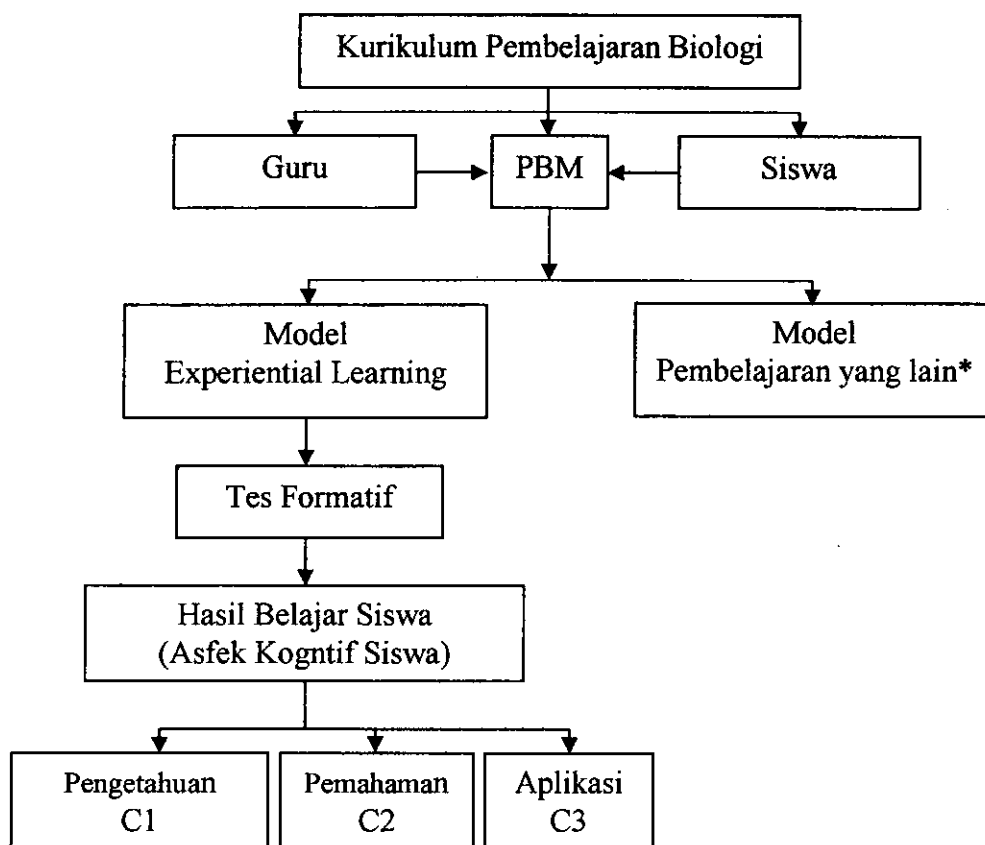
Belajar merupakan istilah kunci yang paling vital dalam usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan pendidikan (Hakim, 2004:28). Disitulah letak pentingnya manusia sebagai makhluk yang berpikir untuk terus belajar, baik itu

belajar secara kelembagaan formal maupun belajar dari pengalaman yang pernah dan akan dialami.

Tujuan dari belajar bukan semata-mata berorientasi pada penguasaan materi dengan menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Lebih jauh daripada itu, orientasi sesungguhnya dari proses belajar adalah memberikan pengalaman untuk jangka panjang. Dengan konsep ini, hasil belajar diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru kepada siswa.

Model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, siswa belajar tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, hal ini dikarenakan siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman.

Bagan Kerangka Pemikiran



* tidak diteliti

Gambar 1. Bagan kerangka pemikiran.

Penyesuaian kurikulum di sekolah sangatlah penting dilakukan untuk menyesuaikan model pembelajaran *experiential learning* yang akan digunakan dengan materi pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat tiga aspek pendukung diantaranya yaitu, guru, siswa, dan materi. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa dengan melakukan hubungan timbal balik dan transformasi ilmu dari guru terhadap siswa. Agar siswa dapat menerima apa yang sedang guru berikan, guru harus berkomunikasi dengan jelas

agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik dan tidak terjadi kesalahpahaman dalam proses belajar mengajar.

Untuk mengurangi penggunaan komunikasi searah dengan metode ceramah, maka digunakanlah model pembelajaran *experiential learning*. Penggunaan model pembelajaran *experiential learning* dilakukan untuk meminimalkan kesan guru dan siswa yang diposisikan sebagai ceret dan gelas. Siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga hasil belajar yang di dapat merupakan hasil eksplorasi dan konstruksi pengetahuan dari suatu materi pengajaran.

Hasil belajar siswa bergantung kepada kemampuan kognitif siswa dalam menerima dan mengelola materi yang diterima. Proses belajar dengan penggunaan model pembelajaran *experiential learning* merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, diantaranya yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan(C3). Kemampuan kognitif inilah yang merupakan dasar untuk tercapainya hasil belajar yang maksimal (Bloom dalam Sudjana, 2005: 50).

F. Hipotesis

Ha: Terdapat hubungan antara penggunaan model pembelajaran *experiential learning* dengan hasil belajar siswa.