

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masalah pendidikan yang utama di Indonesia adalah sangat rendahnya mutu pendidikan pada hampir setiap jenjang pendidikan. Setelah dilakukan usaha perbaikan dalam bidang pendidikan, semakin disadari bahwa masih banyak kekurangan-kekurangan yang mendasar. Salah satu kekurangan tersebut adalah terletak pada proses belajar mengajar yang melibatkan peserta didik dan pendidik. Pandangan tentang pendidikan masih berorientasi pada seperangkat pengetahuan yang berupa fakta-fakta, definisi, dan konsep yang harus dihafal oleh peserta didik tanpa menghiraukan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pendidikan di sekolah terlalu menjejali otak anak dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal, pendidikan kita tidak diarahkan untuk membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki; dengan kata lain, proses pendidikan kita tidak pernah diarahkan membentuk manusia yang cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia yang kreatif dan inovatif. Seperti yang telah dipaparkan diatas bahwa masalah utama yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah proses pembelajarannya. Salah satu komponen dari proses pembelajaran sendiri adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Strategi pembelajaran meliputi model-model pembelajaran (Khoerunnisa, 2020 : 1 – 27).

Dalam proses pembelajaran guru sering menghadapi masalah mengenai kerjasama antar siswa yang kurang diperhatikan. Padahal kerjasama antar siswa bisa dikatakan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Sehingga usaha guru yang perlu diterapkan adalah guru harus berusaha membangun hubungan yang baik dan kompak antar siswa. Salah satu bentuk usaha yang dilakukan oleh guru adalah memperbaiki model pembelajaran yang digunakannya. Menurut Octavia (2020), Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Atau salah satu cara yang dilakukan oleh guru dalam interaksi belajar yang mengacu pada prosedur model yang sudah ada agar dapat terlaksana sebagaimana mestinya. Oleh karena itu dalam model dan metode mengajar yang baik

adalah model yang dapat menumbuhkan kegiatan siswa, (Hasanah, 2021 : 1 – 13). Dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif dan memiliki kreativitas dalam belajar, yang dimaksud dengan kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, (Soegiarto, 2022 : 987). Akan tetapi kenyataan yang terdapat di lapangan berbeda dengan apa yang diharapkan.

Peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam aspek kreativitas dan hasil belajar siswa, menjadi prioritas utama untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten. Model pembelajaran yang inovatif dan efektif diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu model yang dianggap mampu memenuhi kebutuhan ini adalah Model *Experiential Learning* (*Pembelajaran Berbasis Pengalaman*), yang menekankan pengalaman langsung sebagai sumber utama pembelajaran. Model *Experiential Learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential Learning* juga berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu. Menurut Faturrohmah (Dalam Alokafani, 2022: 309) Model Pembelajaran *Experiential Learning* merupakan model yang memusatkan pada siswa dan pengalamannya yang didasari oleh ungkapan “*The Experience Is The Best Teacher*”. Makna dalam ungkapan tersebut yaitu pengalaman belajar yang dimiliki peserta didik dapat mengembangkan kemampuan, keterampilan, serta pola pikir baru yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP N. 2 Sirombu pada mata pelajaran IPS Terpadu. Proses pembelajaran di dalam kelas masih bersifat monoton atau masih menggunakan proses pembelajaran yang bersifat konvensional (sederhana). Maksudnya guru yang lebih mendominasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas sehingga membuat guru yang lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan siswa hanya menerima penyampaian dari guru. Pola pembelajaran yang seperti ini membuat siswa sangat pasif pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak melatih keterampilan-keterampilan tertentu bagi siswa, misalnya keterampilan mengajukan pertanyaan, keterampilan menyatakan ide atau gagasan, dan keterampilan menanggapi pertanyaan/pendapat orang lain. Sehingga membuat kreativitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sangat minim karena didominasi oleh guru.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran juga menunjukkan bahwa guru cenderung merasa bosan dengan sikap yang ditunjukkan oleh siswa dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari keengganan siswa dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Secara terpisah hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa orang siswa mengungkapkan bahwa siswa merasa jenuh setiap kali jadwal mata pelajaran IPS Terpadu berlangsung dan menganggap pelajaran IPS Terpadu sangat membosankan karena guru mengajar dengan pembelajaran yang kurang bervariasi dan monoton. Dari hasil pantauan peneliti dapat diketahui bahwa rata-rata kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu masih tergolong kurang dan berada dibawah standar yang ditetapkan yaitu KKM 75.

Berdasarkan fenomena yang ada diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian ilmiah dengan mengangkat judul penelitian yakni : **“Penerapan Model *Experiental Learning* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Terpadu Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Sirombu”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, Maka peneliti mengidentifikasi masalah tersebut, yaitu sebagai berikut :

- a. Hasil belajar siswa tidak tuntas
- b. Kurangnya minat kreativitas dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan siswa cenderung merasa bosan,
- c. Model *Experiental Learning* belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
- d. Guru masih mendominasi pembelajaran sehingga membuat siswa kurang kreatif dan rendahnya hasil belajar.
- e. Kurangnya keberanian siswa dalam memberikan pendapat atau pertanyaan.

1.3 Batasan Masalah

Meningat keterbatasan tenaga dan waktu yang tersedia sementara yang diidentifikasi sangat luas dan kompleks, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

- a. Model Pembelajaran *Experiental Learning* belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
- b. Kreativitas

- c. Hasil Belajar Siswa

1.4 Rumusan Masalah

Untuk memperjelas masalah yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan masalah. Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Experiental Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VIII SMP Negeri 2 Sirombu ?
- b. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VIII SMP Negeri 2 Sirombu dengan menggunakan Model Pembelajaran *Experiental Learning*. ?
- c. Bagaimana Kreativitas Siswa melalui penggunaan model *Experiental Learning* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Agar hal-hal yang hendak dicapai dalam penelitian ini jelas, maka perlu ditetapkan tujuan penelitian. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini :

- a. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Experiental Learning* dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 2 Sirombu.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu melalui model pembelajaran *Experiental Learning*.
- c. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa melalui metode *Experiental Learning*

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan mempunyai manfaat:

- a. Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan mutu lulusan serta bahan informasi dalam melaksanakan supervise kepada guru dalam menggunakan model pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disajikan.
- b. Sebagai bahan masukan yang baik kepada guru mata pelajaran IPS Terpadu sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik.

Sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin melanjutkan penelitian dengan mengembangkan masalah yang disajikan serta sebagai bahan masukan dalam meningkatkan model mengajar untuk melaksanakan tugas guru dimasa yang akan datang.