

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbicara mengenai pendidikan yang ada di sekolah seringkali membuat kecewa, apalagi bila dikaitkan dengan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Walaupun mengetahui bahwa banyak siswa yang mungkin mampu menyajikan tingkat hapalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, tetapi pada kenyataannya mereka seringkali tidak memahami atau tidak mengerti secara mendalam pengetahuan yang bersifat hapalan tersebut. Sebagian besar dari siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan itu dapat dipergunakan atau dimanfaatkan.

Menurut Hilgrad dan Bower dalam Baharuddin (2008) mengemukakan “belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman dan mendapatkan informasi. Seperti halnya yang menekankan pengalaman dan latihan sebagai mediasi bagi kegiatan belajar sesuai yang dikemukakan oleh (Hamalik, 2009) “Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap berkat latihan dan dorongan” yang penting ada perubahan dengan hasil dari belajar. Karena itu belajar menghasilkan perubahan yang sederhana tetapi kadang menghasilkan perubahan yang kompleks. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman dan pengalaman merupakan hasil dari pengetahuan.

Pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan peserta didik agar mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi dan kebutuhan secara alamiah. Sehubungan dengan itu untuk mensukseskan program pendidikan perlu mengubah paradigma guru sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Namun kenyataan di sekolah, menunjukkan sering ditemukan sejumlah siswa yang memperoleh prestasi belajar rendah, terutama untuk pelajaran eksakta. Rendahnya prestasi dalam bidang ilmu pengetahuan alam (IPA) khususnya di sekolah menjadi masalah yang harus mendapat banyak perhatian dan

pemecahan. Banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar rendah, diantaranya dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah aktivitas siswa, dan faktor dari luar bersumber dari guru yaitu penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana hasil studi pendahuluan oleh peneliti di SMP Negeri 29 Medan dengan melakukan observasi terhadap sekolah dan guru biologi di kelas VII₂ diketahui bahwa pada tahun pembelajaran sebelumnya (2010/2011) sekitar 60% siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam pembelajaran biologi dan sekitar 40% tidak mencapai kriteria tersebut. Dimana KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Peneliti juga melihat secara langsung bahwa masih banyak siswa SMP Negeri 29 Medan yang terlihat kurang berminat dengan mata pelajaran biologi dikarenakan banyak siswa beranggapan bahwa dalam proses pembelajarannya hanya bersifat hafalan saja.

Dengan demikian, untuk meningkatkan nilai rata-rata siswa diatas KKM, maka harus diatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu diharapkan bagi guru untuk dapat memvariasikan model pembelajaran yang biasa dengan model pembelajaran yang baru yaitu model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari yaitu model experiential learning sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan nantinya akan diterapkan di SMP Negeri 29 Medan.

Model pembelajaran experiential learning pernah diteliti oleh beberapa peneliti seperti : Yamina (2010) menerapkan model pembelajaran experiential learning pada pelajaran matematika dengan materi pokok mata uang di kelas III SD Swasta Al-ulum Medan dengan hasil evaluasi 58,33% pada test awal menjadi 75% di siklus I dan menjadi 86,11% pada siklus II. Penelitian tersebut bersifat penelitian tindakan kelas dan adanya hasil belajar yang meningkat setelah diterapkan model experiential learning. Begitu juga dengan beberapa jurnal penelitian seperti : Sutarno (2008) peningkatan hasil belajar fisika siswa dalam pembelajaran menggunakan siklus belajar experiential learning, hal ini ditunjukkan

dengan pencapaian nilai tinggi sebesar 60%, nilai sedang/cukup sebesar 40% dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai rendah/kurang.

Berdasarkan kondisi yang dikemukakan diatas maka perlu dikembangkan model pembelajaran experiential learning dimana strategi ini dilandasi oleh teori Dewey dalam Hamalik (2009) menyatakan prinsip belajar sambil berbuat (learning by doing) prinsip ini berdasarkan asumsi bahwa para siswa lebih banyak pengalaman dengan keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan dengan melihat materi atau konsep. Didalam hal ini materi yang tepat digunakan adalah mengenal komponen ekosistem karena bersifat dapat dilakukan dengan situasi nyata.

Pengetahuan kondisional (conditional knowledge) adalah mengetahui kapan dan mengapa” (knowing when and why) untuk menggunakan pengetahuan deklaratif dan prosedural. Pengetahuan ini disebut juga strategi kognitif (cognitive strategies). Misalkan seorang siswa mengerjakan soal biologi mengenai komponen ekosistem, siswa tersebut menyelesaikan soal, hal itu menunjukkan ia menggunakan pengetahuan kondisional (Baharuddin, 2008). Dengan adanya pengetahuan kondisional ini diharapkan siswa memiliki keterampilan pemindahan atau pengalihan hasil belajar dari mata pelajaran yang satu ke mata pelajaran yang lain atau dari kehidupan sehari-hari diluar lingkungan sekolah.

Melalui model ini, siswa belajar tidak hanya tentang konsep materi belaka, hal ini dikaitkan pada keterampilan prose sains karena siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman. Hasil dari proses pembelajaran experiential learning tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, juga tidak seperti teori behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar. Pengetahuan yang tercipta dari model ini merupakan perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman.

Experiential learning lebih menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam experiential learning pengalaman mempunyai peran sentral dalam belajar. Experiential learning menekankan pada keinginan kuat dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajarnya. Model

pembelajaran ini membantu peserta didik mengkaitkan pelajaran dengan dunia nyata. Experiential learning sangat menarik mudah diingat dan sulit dilupakan sehingga dampaknya akan jauh lebih sangat kuat.

Berdasarkan pernyataan dan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang : **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi dengan Model Experiential Learning di kelas VII SMP Negeri 29 Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi pokok-pokok masalah sebagai berikut :

1. Adanya kesulitan belajar siswa dalam mempelajari materi pokok ekosistem
2. Hasil belajar biologi siswa pada materi pokok ekosistem masih rendah
3. Pengajaran guru yang monoton dan kurang melibatkan siswa

1.3. Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar biologi siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada materi pokok ekosistem
2. Pembelajaran yang digunakan adalah model Pembelajaran Experiential Learning
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VII₂ SMP Negeri 29 Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah peningkatan hasil belajar siswa pada materi pokok ekosistem dengan model experiential learning di kelas VII₂ SMP Negeri 29 Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012?

2. Bagaimana aktivitas siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model experiential learning di kelas VII₂ SMP Negeri 29 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa pada saat menggunakan model experiential learning.
2. Mengetahui aktivitas belajar biologi siswa ketika proses belajar mengajar menggunakan model experiential learning.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Bagi siswa: Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran biologi, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep biologi karena materi dikaitkan dengan pengalaman langsung dan keseharian siswa.
2. Bagi guru: Sebagai bahan pertimbangan dan masukan serta menumbuhkan motivasi untuk meneliti pada mata pelajaran lain atau prosedurnya hampir sama, memberikan alternative pembelajaran dengan menggunakan model experiential learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan sebagai informasi tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model experiential learning dan dapat dijadikan referensi bagi guru.