

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kunci utama bagi kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa diawali dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui kualitas pendidikan. UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat dan bangsa.

Pendidikan sebagai aspek yang sangat penting dalam membentuk kepribadian bangsa, memiliki fungsi dan tujuan yang harus dicapai. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab 2 pasal 3 menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan Sekolah memiliki fungsi membentuk peserta didik yang dapat bermanfaat bagi masyarakat. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan

dengan adanya interaksi pembelajaran. Setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan akan menghasilkan hasil belajar. Menurut Sudjana (2012:22) hasil belajar adalah “Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar merupakan hal yang penting, baik bagi peserta didik maupun bagi guru karena hasil belajar akan dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Kemudian seorang Guru hendaknya merancang pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan karakteristik materi pembelajaran yang diajarkan. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam merancang pembelajaran dengan memilih strategi pembelajaran yang akan terbentuk sebuah model pembelajaran seperti apakah yang guru tersebut akan ajarkan pada peserta didiknya. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Model pembelajaran banyak sekali yang disajikan dalam mata pelajaran sejarah peminatan, salah satunya adalah model pembelajaran Experiential Learning. Model pembelajaran Experiential Learning ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan yang diciptakan melalui transformasi pengalaman. Dengan demikian maka model pembelajaran Experiential Learning dapat memberikan dan menambah pengetahuan baru berdasarkan pengalaman peserta didik dalam beraktifitas secara nyata.

Model pembelajaran Experiential Learning adalah keterlibatan peserta didik dalam kegiatan konkrit yang membuat mereka mampu untuk mengalami

apa yang tengah mereka pelajari dan memberikan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut. Menurut Huda (2013 : 172) mengemukakan bahwa: ‘model experiential learning mengedepankan dua pendekatan yang saling berkaitan dalam mengalami pemahaman yaitu pengalaman konkrit dan konseptualisasi abstrak serta dua pendekatan dalam mengubah pengalaman berupa observasi reflektif dan eksperimentasi aktif ’. Sehingga dengan demikian dapat memperoleh suatu hasil dari sebuah pembelajaran yang telah peserta didik alami. Hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari keberhasilan guru dalam menggunakan strategi pembelajaran. Pemilihan strategi yang kurang tepat akan membuat hasil belajar peserta didik tidak optimal, sehingga perlu adanya perhatian terhadap strategi yang digunakan guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik di kelas. Oleh karena itu, kemampuan serta kesiapan seorang guru dalam pembelajaran memegang peranan penting terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dalam kenyataan saat ini masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional khususnya metode ceramah. Dengan penggunaan metode ceramah guru lebih banyak memberikan materi dengan menjelaskan di depan kelas yang kurang melibatkan peserta didik, peserta didik hanya duduk, mendengarkan, mencatat sehingga peserta didik kurang aktif dan akan berdampak pada hasil belajar.

Pembelajaran sejarah peminatan yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran, seharusnya menjadikan siswa mampu menggali potensi, kreatifitas, aktivitas siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas, namun

pada kenyataan dilapangan bahwa masih banyaknya siswa yang belum mampu mengembangkan potensi dirinya karena kurangnya guru dalam menguasai kelas saat pembelajaran sehingga menyebabkan siswa pasif disaat pembelajaran berlangsung.

Fakta di lapangan menunjukkan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 10 Tasikmalaya pada mata pelajaran Sejarah Peminatan masih rendah. Hasil belajar siswa X IPS 1 yang kurang memuaskan tersebut jika dibandingkan dengan kelas X IPS yang lain berada paling bawah. Nilai rata-rata kelas X IPS 1 berada di bawah nilai rata-rata yang telah ditetapkan oleh sekolah. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan sekolah yaitu 75. Berikut merupakan nilai rata-rata seluruh kelas X IPS SMA Negeri 10 Tasikmalaya pada mata pelajaran Sejarah Peminatan :

**Tabel 1**  
**Nilai Rata-rata Kelas X IPS Ulangan Harian**  
**Mata Pelajaran Sejarah Peminatan**

No.	Kelas	Rata-Rata
1	X IPS 1	70,9
2	X IPS 2	71,2
3	X IPS 3	75,8
4	X IPS 4	79,1

Sumber : Data Guru Sejarah Peminatan, semester 2, tahun ajaran 2018/2019

Pembelajaran sejarah yang diterapkan di lapangan di harapkan berdampak positif terutama pada hasil belajar pesertadidik. Proses pembelajaran melalui pengalaman yaitu menggunakan model pembelajaran experiential learning yang mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran karena siswa mengalaminya langsung dan diharapkan hasil belajar siswa mampu meningkat.

Kesimpulan Berdasarkan masalah yang telah uraian diatas, maka permasalahan penelitian dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING PADA PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PERADABAN AWAL INDONESIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X IPS 1 SMA NEGERI 10 TASIKMALAYA TAHUN AJARAN 2018/2019 “.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan salah satu tahap dari sejumlah tahapan penelitian yang memiliki kedudukan sangat penting dalam suatu kegiatan penelitian dan juga dapat dijadikan penuntun atau pedoman untuk salah satu langkah-langkah penelitian. Dari deskripsi dan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, ada permasalahan utama atau pokok permasalahan tentang Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Pada Pembelajaran Sejarah Materi Peradaban Awal Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019 ?

Berdasarkan pokok utama permasalahan tersebut, maka penulis mengajukan beberapa pertanyaan penelitian. Adapun pertanyaan penelitiannya, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan model pembelajaran Experiential Learning di kelas X IPS I SMA Negeri 10 Tasikmalaya ?;
2. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran Experiential Learning pada pembelajaran sejarah materi peradaban awal Indonesia

terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPS I SMA Negeri 10 Tasikmalaya ?.

### **C. Definisi Operasional**

Definisi Operasional disusun untuk memberikan penjelasan mengenai pengertian atau konsep terkait masalah yang akan diteliti. Dan agar fokus penelitian jelas, maka diperlukan penjelasan dengan mengemukakan definisi secara operasional terhadap masalah yang akan diteliti, guna menghindari kesalah pahaman pengertian dalam memahami masalah yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini berjudul ‘‘Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Pada Pembelajaran Sejarah Materi Peradaban Awal Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019’’. Untuk memberikan kemudahan dan menghindari salah tafsir dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan beberapa definisi terkait masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut :

#### **1. Model pembelajaran experiential learning**

Experiential Learning adalah sebuah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran. Dan Model pembelajaran Experiential Learning adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. Dalam suatu pembelajaran diartikan sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi

pengalaman, pengetahuan dianggap sebagai perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman (Eksperensial)

Experiential Learning Theory yang kemudian menjadi dasar Model pembelajaran Experiential Learning, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal tahun 1980-an. Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam Experiential Learning ini pengalaman mempunyai peran penting dalam sebuah proses pembelajaran. Model experiential learning adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Model pembelajaran Experiential Learning ini menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pelajar dalam mengembangkan kapasitas dan kemampuan dalam suatu proses pembelajaran kemudian juga bisa dikatakan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Kolb dalam Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2007:165) menyatakan bahwa: ‘‘Model experiential learning adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung’’. Dalam hal ini, experiential learning menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajaran mengembangkan kapasitas kemampuan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya kemudian menurut Silberman (2014:10) mengemukakan bahwa “model Experiential Learning adalah keterlibatan peserta didik dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang tengah mereka pelajari dan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut”.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran Experiential Learning dapat mempengaruhi dan merangsang peserta didik untuk mengubah struktur kognitif murid dalam beberapa aspek yang meliputi seperti belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya, mengubah sikap peserta didik menjadi lebih aktif, serta memperluas potensi intelektual yang terdiri dari pengetahuan (*Knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), dan evaluasi (*evaluation*) murid yang telah ada. Dengan kegiatan belajar Experiential juga siswa dapat memiliki keterbukaan terhadap suatu permasalahan sehingga dapat memandang permasalahan dari berbagai sudut dan menghasilkan sebuah solusi. Model Experiential Learning merupakan suatu pengalaman yang kemudian memiliki peran sentral dalam proses belajar. Dan model ini juga bisa dikatakan merupakan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan, dimana hal tersebut berguna untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Strategi pembelajaran *Experiential Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif. Cara ini mengarahkan para siswa untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak melalui keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan bila mereka hanya membaca suatu materi atau konsep. Dengan demikian, belajar berdasarkan pengalaman lebih terpusat pada pengalaman belajar siswa yang bersifat terbuka dan siswa mampu membimbing dirinya sendiri.

Dalam pembelajaran *Experiential Learning* ini Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu, kemudian Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi. Sehingga Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman. Selanjutnya para siswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti. Di dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu dengan menampilkan sebuah tayangan video yang terkait dengan materi yang akan diajarkan, dengan ditampilkannya video ini membuat Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut. Kemudian siswa dituntut menceritakan/memaparkan kembali tentang apa yang dialami sehubungan dengan materi tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan

pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola pembuatan, nilai-nilai pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan, dan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah selesai diberikan materi pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran yang kemudian diberikan tes untuk mengukur kemampuan yang dimiliki peserta didik sehingga akan menghasilkan sebuah nilai. Hasil belajar meliputi tiga aspek diantaranya, aspek kognitif, afektif dan juga psikomotor.

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Menurut Sudjana (2016:22) hasil belajar adalah “Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan Menurut Rusman (2015:67) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Kemudian hasil belajar juga merupakan hal yang penting bagi peserta didik maupun bagi

guru karena hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam belajar.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dapat diartikan sebagai suatu hal yang ditujukan untuk mendapatkan suatu hasil yang ditetapkan dan diinginkan. Berdasarkan pada rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Model pembelajaran Experiential Learning Pada Pembelajaran Sejarah Materi Peradaban Awal Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019. Pada penelitian ini tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan model pembelajaran Experiential Learning dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS I SMA Negeri 10 Tasikmalaya;
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Experiential Learning pada pembelajaran sejarah materi peradaban awal Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPS I SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

## **E. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian yang biasa dilakukan selalu memiliki kegunaan baik bagi penulis, pembaca, negara, dan masyarakat luas yang membutuhkannya. Kegunaan penelitian ini antara lain :

### **1. Teoritis**

Kegunaan Teoritis merupakan sumbangan pemikiran dalam melakukan inovasi pendidikan. Memperkaya kajian ilmiah tentang pentingnya model pembelajaran dan tujuan pembelajaran secara optimal. Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keilmuan tentang pembelajaran sejarah dengan menerapkan model pembelajaran Experiential Learning sehingga diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek belajar mengajar.

### **2. Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

- 1) Dapat menambah ilmu pengetahuan agar menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik.
- 2) Dapat memberikan gambaran bagi penggunaan model pembelajaran Experiential Learning.

#### **b. Bagi Peserta Didik**

- 1) Memotivasi peserta didik sehingga peserta didik senang dengan mata pelajaran sejarah.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik.

3) Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan suasana yang menyenangkan dalam mempelajari pelajaran sejarah.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan dapat dijadikan sebagai penambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan model pembelajaran serta strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sebuah gagasan atau ide bagi pihak sekolah agar dapat lebih mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan upaya menggunakan model pembelajaran yang lebih melatih siswa berpikir mandiri, kreatif dan terbimbing untuk pandai menemukan konsep dan memecahkan suatu permasalahan yang ada pada saat pembelajaran.