

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang berkualitas sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran dan aktivitas belajar peserta didik. Ini sangat bergantung pada kreativitas guru dan motivasi belajar peserta didik. Nata dalam Faturrahman (2015:25) mengatakan bahwa pembelajaran akan dapat mengembangkan moral, aktivitas serta kreativitas peserta didik melalui interaksi dan pengalaman belajar. Selama ini masih banyak guru yang mengandalkan penugasan berbentuk *study literature*, namun kurang memberikan tugas kepada peserta didik dalam bentuk pengalaman belajar.

Hasil wawancara peneliti dengan guru matematika kelas VIII A SMP Muhammadiyah 1 Surabaya, ditemukan fakta bahwa pembelajaran matematika di kelas VIII A peserta didik kurang terlibat aktif, peserta didik belajar hanya dengan mendengarkan, menghafal rumus kemudian mengerjakan soal latihan dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan. Peserta didik merasa kesulitan untuk menyelesaikan soal latihan jika diberikan permasalahan yang berbeda dengan yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pengamatan peneliti ketika melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik hanya membuat satu jawaban benar dari soal yang diberikan, hampir keseluruhan menjawab dengan cara yang persis sama dengan yang diajarkan guru dan ketika diberikan soal yang berbeda, peserta didik tidak dapat menyelesaikan soal tersebut dengan benar. Dalam menjawab soal matematika, peserta didik juga menjawab dengan langsung permasalahan matematika tanpa melakukan langkah-langkah penyelesaian terperinci dengan benar.

Melalui penerapan model pembelajaran yang tepat, peserta didik mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta menumbuhkan dan mengembangkan sikap, sehingga tidak mustahil untuk memperoleh nilai yang memuaskan. Pengalaman belajar peserta didik dikelas merupakan aktivitas yang dirancang oleh guru untuk mendorong peserta didik

agar aktif belajar. Jika peserta didik menghadapi kesulitan dalam belajar, maka seharusnya seorang guru harus menemukan penyebab dan penyelesaian kesulitan dalam belajar yang dihadapi peserta didik (Dimiyanti dan Mujiono, 2006:17).

Belajar dari pengalaman memberikan pelajaran kepada peserta didik untuk lebih luas dalam menentukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan matematika, karena peserta didik telah mendapatkan berbagai macam permasalahan di lingkungan yang menjadi suatu pengalaman peserta didik. Karena pada hakikatnya tujuan dari belajar bukan semata-mata pada penguasaan materi dengan menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pembelajaran, tujuan sesungguhnya proses belajar adalah memberikan pengalaman untuk jangka panjang. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik.

Menurut Dewey (2004:4) pembelajaran eksperiensial yang sukses tidak hanya melibatkan peserta didik dalam kegiatan, melainkan membantu peserta didik untuk memunculkan makna dari kegiatan tersebut. Beliau juga memiliki pendapat bahwa sebuah pengalaman bisa menyebabkan pembelajaran bahkan bisa menyebabkan perubahan.

Majid (2013:38) menarik kesimpulan sebagai berikut.

Experiential Learning adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan peserta didik untuk membangun pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai serta sikap melalui pengalaman secara langsung. Pengalaman digunakan sebagai katalisator untuk menolong peserta didik mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *experiential learning* bermakna apabila peserta didik berperan aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat menuangkan hasil belajar dalam bentuk lisan maupun yang lain sesuai dengan tujuan pembelajaran. Model *experiential learning* tidak hanya memberikan pengetahuan konsep saja, namun juga membangun keterampilan peserta didik melalui penugasan nyata. Model ini memberikan umpan balik antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

Salah satu usaha yang ingin dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan di kelas VIII A SMP Muhammadiyah 1 Surabaya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning*. Dengan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan tidak hanya belajar tentang konsep belaka, hal ini karena peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran yang berdasarkan pengalaman peserta didik. Dalam pembelajaran *experiential learning* pengalaman digunakan untuk menolong peserta didik mengembangkan kapasitas kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Model *experiential learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara mandiri menemukan suatu pengetahuan dengan dibantu guru sebagai fasilitator, kemudian terciptalah ide atau gagasan baru berdasarkan konsep-konsep yang telah didapatkan serta peserta didik dapat menemukan jawaban dari suatu permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VIII A SMP Muhammadiyah 1 Surabaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana implementasi model pembelajaran *experiential learning* untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok kelas VIII A SMP Muhammadiyah 1 Surabaya?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah “Mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *experiential learning* untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok kelas VIII A SMP Muhammadiyah 1 Surabaya.”

D. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dapat dirumuskan indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Jika terdapat peningkatan aktivitas peserta didik berdiskusi sebesar $\geq 33\%$
2. Jika peserta didik yang tuntas belajar adalah $\geq 80\%$.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pembelajaran matematika. Yang menjadi manfaat dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi peserta didik: untuk membantu memberikan pengalaman belajar melalui model pembelajaran *experiential learning*.
2. Bagi guru: sebagai alternatif model pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning*.
3. Bagi peneliti lain: dapat menambah wawasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran matematika, khususnya mengenai model pembelajaran *experiential learning*.
4. Bagi sekolah: untuk mendapatkan masukan mengenai bagaimana mengembangkan respon dan aktivitas peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *experiential learning*.