

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun berada. Pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan menjadi faktor utama penentu kemajuan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan sasaran pembangunan saat ini. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan nasional dalam UU nomor 20 tahun 2003 pada bab II Pasal 3 yaitu:

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

Fungsi-fungsi tersebut akan tercapai apabila peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, sehingga mampu mencapai kualitas diri yang lebih baik lagi.

Peserta didik merupakan pihak yang dibantu, pada dasarnya dalam diri peserta didik sudah terdapat potensi-potensi yang dapat dikembangkan (Mujtahidin, 2014:6). Potensi yang ada pada peserta didik tersebut akan berkembang apabila peserta didik mendapatkan bimbingan dari guru. Bimbingan

tersebut dapat diperoleh peserta didik ketika proses pembelajaran. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2010:3). Untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut tidak akan lepas dari peran seorang guru. Guru dengan sadar berusaha mengatur lingkungan agar anak didik bergairah untuk belajar.

Belajar merupakan kegiatan penting bagi setiap orang, termasuk di dalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar. Sebuah survei menunjukkan bahwa 82% anak-anak yang masuk sekolah pada usia 5 atau 6 tahun memiliki citra diri yang positif tentang kemampuan belajar mereka sendiri. Tetapi angka tinggi tersebut menurun drastis menjadi hanya 18% waktu mereka berusia 16 tahun. Konsekuensinya, 4 atau 5 remaja dan orang dewasa memulai pengalaman belajarnya yang baru dengan perasaan ketidaknyamanan (Nichol dalam Aunurrahman, 2009:33).

Selama ini masih terdapat guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional karena minimnya penguasaan pembelajaran yang inovatif sehingga kurang memperhatikan sifat-sifat materi, kurang variatif, serta kurang memberikan siswa untuk dapat belajar dengan aktif. Hal ini dapat membuat siswa sering merasa bosan dan motivasi belajar menurun. Untuk itu salah satu usaha guru yang tidak pernah ditinggalkan adalah memahami kedudukan model sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap proses

pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Joyce & Weil (dalam Sumantri, 2015:37) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Macam-macam model pembelajaran ada banyak, salah satunya yaitu model *experiential learning*. Pembelajaran dengan model *experiential learning* mulai diperkenalkan oleh David Kolb pada tahun 1984. Kolb (dalam Fathurrohman, 2015:128) mendefinisikan belajar sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Menurut Kolb & Kolb (2005) ada 4 tahap model *experiential learning*, yakni *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*.

Simulasi digital merupakan mata pelajaran yang ada di SMK Negeri 2 Bangkalan salah satunya pada jurusan RPL dan merupakan mata pelajaran yang sangat penting serta sangat diperlukan dalam perkembangan teknologi. Simulasi digital adalah mata pelajaran yang membekali peserta didik agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital (Wijayanti, etc, 2016). Dalam proses pembelajaran peserta didik dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui presentasi digital. Tujuan akhir setelah peserta didik mempelajari berbagai keteknikan dan cara bekerja yang terkait dengan mata pelajaran kejuruan peserta

didik mampu mengomunikasikan gagasan atau konsep yang ditemukannya sendiri atau modifikasi dari gagasan atau konsep yang sudah ada.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran simulasi digital (identitas guru terdapat pada *lampiran 4.11*) di kelas X RPL SMK Negeri 2 Bangkalan pada tanggal 04 September 2018, beliau menuturkan bahwasanya jumlah siswa kelas X RPL 1 yaitu 20 siswa sedangkan di kelas X RPL 2 terdapat 23 siswa. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang sudah revisi 2018. Ketika beliau mengajar, beliau sering menggunakan model *scientific learning*. Menurut penuturan beliau, ketika pembelajaran siswa merasa senang. Kendala yang sering ditemui yaitu ramai. Sebagian besar siswa juga sudah dapat memahami materi. Untuk standar KKM yaitu 70 dan ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM. Menurut beliau ketika di semester genap mata pelajaran simulasi digital, siswa sering mengalami kesulitan pada materi visualisasi konsep. Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya kendala yang ditemui guru yaitu terkait siswa ramai. Untuk memperkuat latar belakang, selanjutnya peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas X RPL.

Berdasarkan hasil observasi guru mata pelajaran simulasi digital (identitas guru terdapat pada *lampiran 4.11*) di kelas X RPL SMK Negeri 2 Bangkalan pada tanggal 04 September 2018, proses pembelajaran simulasi digital selama ini masih berlangsung satu arah, yaitu guru ke siswa. Proses pembelajaran masih didominasi guru mata pelajaran simulasi digital dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara langsung dengan lisan. Kondisi tersebut membuat siswa

tidak maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa terlihat bosan dalam menerima materi, kurang semangat dalam belajar terhadap materi yang disampaikan guru. Selain itu, pada saat guru menerangkan materi ada beberapa siswa yang melamun karena pandangannya mengarah ke luar jendela dan ada siswa yang asyik mengobrol sendiri. Sewaktu guru memberikan evaluasi materi berupa pertanyaan-pertanyaan, siswa tidak ada yang angkat tangan dan maju tetapi harus ditunjuk terlebih dahulu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa mempunyai motivasi kurang dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran simulasi digital kelas X untuk memperkuat latar belakang dalam penelitian ini, peneliti membutuhkan data pendukung yaitu melakukan proses wawancara kepada guru produktif kelas X RPL sekaligus sebagai wali kelas X RPL pada tanggal 07 Februari 2019 (identitas terdapat pada *lampiran 4.11*) dengan tujuan untuk menggali karakteristik dan motivasi siswa kelas X RPL. Menurut penuturan beliau, salah satu permasalahan utama ketika proses kegiatan belajar mengajar di kelas adalah peserta didik sering lupa atau memang sengaja tidak membawa perangkat pusatnya yaitu laptop, sedangkan bahan pembelajaran dalam bentuk file. Sehingga hal demikian dapat diindikasikan bahwa motivasi belajar peserta didik yang masih kurang, karena salah satu ciri-ciri jika peserta didik memiliki motivasi yaitu *attention* (perhatian) dalam artian peserta didik memiliki keterlibatan tinggi dan berminat terhadap pembelajaran (John M. Keller Copyright (2010). Selain itu, kendala yang dialami ialah peserta didik kurang mengerti dengan bahasa komunikasi yang disampaikan, sehingga apa yang peserta didik lakukan tidak sesuai dengan tujuan yang diberikan.

Berdasarkan hasil penelusuran angket motivasi prapenelitian (hasil rekapitan angket dapat dilihat pada *lampiran 8.3*) di kelas X RPL 1 yang diaplikasikan menggunakan skala *guttman* diperoleh hasil sebesar 40,88% dengan kategori kurang baik. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya. Motivasi belajar merupakan salah satu aspek terpenting agar tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga, dibutuhkan upaya lebih untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan di awal.

Berdasarkan data penelusuran hasil belajar siswa kelas X RPL menunjukkan bahwa siswa belum semuanya mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70. Data hasil belajar menunjukkan di kelas X RPL 1 yang belum mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 13 dari jumlah 20 siswa, dengan persentase terendah yaitu 29,6%. Sedangkan data hasil belajar di kelas X RPL 2 menunjukkan bahwa siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 12 siswa dari jumlah 23 siswa, dengan persentase terendah yaitu 41%. Data hasil belajar tersebut diperoleh dari dokumen guru mata pelajaran simulasi digital SMK Negeri 2 Bangkalan.

Permasalahan tersebut perlu disiasati dengan solusi yang kreatif. Salah satunya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah model *experiential learning*. Di dalam proses belajar dengan model *experiential learning*, pengajar berfungsi sebagai fasilitator. Artinya, pengajar hanya memberikan arah tidak memberikan informasi secara sepihak dan menjadi sumber

pengetahuan tunggal. Dengan model ini, peserta didik akan mengabstraksikan sendiri pengalamannya, pengalaman ini yang nantinya digunakan sebagai media belajar. Sehingga model *experiential learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

Adapun penelitian relevan yang hampir sama juga dilakukan oleh Dewi dan Raharjeng (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ekosistem”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa materi ekosistem mata pelajaran Biologi kelas X SMA di OKU Selatan. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian nilai skor kategori motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *experiential learning* lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional (ceramah).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yuliarti, dkk (2014) yang berjudul “Implementasi Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Biologi Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014”. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil beberapa kesimpulan yang terdiri dari 3 aspek, salah satunya yaitu aspek motivasi belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan persentase motivasi belajar siswa pra siklus (63,22%), siklus I (74,88%), dan siklus II (80,77%).

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Suryani, dkk (2014) yang berjudul “Pengaruh *Experiential Learning* melalui Kegiatan Praktikum terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil perhitungan uji signifikansi yaitu t_{hitung} sebesar 4,05, kemudian dibandingkan

dengan t_{tabel} sebesar 1.67. $t_{\text{hitung}} = 4,05 > t_{\text{tabel}} = 1,67$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* dapat mempengaruhi hasil belajar biologi siswa pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMA Negeri 1 Ngawen.

Berdasarkan uraian penelitian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Bangkalan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengaruh model *experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan?
- 2) Bagaimana pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan?
- 3) Bagaimana keterlaksanaan model *experiential learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan?
- 4) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adanya rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka pada penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui pengaruh model *experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan.
- 2) Mengetahui pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan.
- 3) Mengetahui keterlaksanaan model *experiential learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan.
- 4) Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh oleh peneliti, maka adapun batasan dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi pada:

1. Sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah SMK Negeri 2 Bangkalan.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X RPL SMK Negeri 2 Bangkalan Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Model pembelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan model *experiential learning*.
4. Mata pelajaran yang akan diteliti yaitu Simulasi Digital.
5. Materi pembelajaran dibatasi pada materi visualisasi konsep pada tahap praproduksi KD 3.12.

6. Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru di sekolah untuk menjadikan proses pembelajaran agar lebih baik lagi. Manfaat teoritis lainnya yaitu dapat mengetahui kebenaran bahwa model pembelajaran *experiential learning* dapat memberi pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar simulasi digital materi visualisasi konsep pada peserta didik di kelas X RPL.

1.5.2 Manfaat Praktis

a) Bagi peserta didik

Memperoleh model pembelajaran yang tidak biasanya digunakan oleh guru di sekolah, sehingga peserta didik akan memperoleh suasana pembelajaran yang berbeda. Peserta didik juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan model *experiential learning* ini, mereka akan belajar lewat pengalaman yang telah didapat. Sehingga dalam pembelajaran peserta didik dapat memahami materi dengan baik serta dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajarnya.

b) Bagi guru

- 1) Dijadikan sebagai referensi dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran/hasil belajar yang maksimal
- 2) Sebagai alternatif bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik

c) Bagi sekolah

- 1) Dapat dijadikan sebagai masukan untuk melaksanakan pembelajaran simulasi digital menggunakan model *experiential learning* di sekolah menengah kejuruan.