

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran IPS yang selama ini berkembang lebih bersifat ekspositorik. Guru lebih banyak menyampaikan informasi teoritik daripada masalah-masalah aktual dan kontekstual di lingkungan sekitarnya. Dampak dari hal tersebut peserta didik dilatih untuk berpikir tekstual daripada berpikir kritis terhadap masalah sehari-hari yang ada di hadapannya. Peran peserta didik yang diharapkan mampu berpikir yang lebih tinggi. Kemampuan berpikir dalam menggali, mengembangkan, dan merefleksikan nilai-nilai sosial budaya yang bermanfaat untuk kehidupan peserta didik tidak tersentuh. Kondisi demikian menciptakan peserta didik yang tidak terbiasanya membuat sumber pembelajaran secara mandiri. Selama ini peserta didik terbiasa merasa sangat bergantung kepada kehadiran guru di kelas serta buku teks pelajaran.

Dengan demikian telah terjadi kesenjangan antara kualitas proses pembelajaran IPS dalam kenyataan di lapangan dengan tuntutan ideal yang tertulis dalam kurikulum. Guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS. Salah satu bentuk inovasi yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana menerapkan proses pembelajaran *problem based experience* khususnya membiasakan peserta didik memiliki keterampilan menuliskan pengalamannya yang dapat dijadikan sumber pembelajaran IPS.

Menurut Maslow yang dikutip oleh Ricketts dalam artikel *Some Educational Implications of The Humanistic Psychologist* bahwa “proses pendidikan yang terpenting dalam melihat manusia adalah potensi yang dimilikinya. Untuk itu pendekatan humanistik dalam pendidikan menekankan pada perkembangan positif, yakni pendekatan yang berfokus pada potensi manusia dalam hal mencari dan menemukan kemampuan yang mereka miliki serta kemampuan tersebut dapat dikembangkannya” (<http://www.teambuilding.guru.com>, diunduh 3 April 2010). Para pendidik yang beraliran humanistik mencoba untuk membuat pembelajaran yang membantu peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat, berimajinasi, mempunyai pengalaman, berintuisi, merasakan, dan berfantasi. Itulah kritik Maslow terhadap teori Freud dan behavioristik.

Menurut Carl Roger (1957) dikutip oleh Smith bahwa “belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Model pembelajaran yang berbasis pengalaman memiliki prinsip bahwa belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman” (<http://www.infred.org/thinkers/et-rogers.htm#intro> diunduh 3 Maret 2010). Jika seorang peserta didik aktif terlibat dalam proses belajar maka peserta didik tersebut akan belajar jauh lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar tersebut peserta didik secara aktif berpikir tentang apa yang telah dipelajari kemudian bagaimana menerapkannya dalam situasi kehidupan nyata.

Experiential learning theory kemudian menjadi dasar model pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan pada sebuah model pembelajaran secara holistik dalam proses belajar. Oleh karena itu pengalaman

mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Betapa tingginya nilai suatu pengalaman seseorang yang dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan jiwa peserta didik selama mengikuti pembelajaran di kelas sehingga pengalaman itu dijadikan sebagai model pembelajaran. Pembelajaran model ini menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dan dengan kemampuan personalisasinya kemudian dituangkan melalui tulisan.

Selama ini proses pembelajaran IPS di sekolah lebih menekankan kepada penguasaan disiplin ilmu bukan keterampilan sosial. Implementasi pembelajaran seperti ini akan lebih banyak menekankan pada dominasi guru yang berperan daripada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasan bahwa “kurikulum yang dikembangkan di Indonesia sekarang ini masih membatasi dirinya pada posisi sentral dalam kehidupan akademik yang dipersepsikan dalam pemikiran *esensialisme* yang mengembangkan kurikulum disiplin ilmu. Tujuan utama implementasi kurikulum menurut aliran ini adalah *intelektualisme*” (Hasan, 2008:57). Tidak heran kalau yang menjadi tujuan adalah membuat peserta didik menguasai disiplin-disiplin ilmu, sedangkan peserta didik membutuhkan kemampuan yang lain untuk hidupnya seperti kemampuan berkomunikasi, kreativitas sebagai manusia dan keterampilan untuk hidup.

Gejala yang muncul saat ini di lingkungan sekitar peserta didik khususnya di Kabupaten Tangerang sedang timbul masalah sosial. Fenomena yang terjadi di masyarakat melemahnya moral, kenakalan remaja, tawuran, penyalahgunaan obat terlarang, penyimpangan seksual, masyarakat yang tidak

memiliki karakter, dan lain sebagainya. Di samping itu, muncul gejala melemahnya solidaritas sosial, tumbuh sikap individualistik sebagai gejala yang ditimbulkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak pada masalah sosial. Peserta didik yang menyaksikan dan terlibat langsung dalam proses perubahan tersebut, cepat atau lambat akan mempengaruhi perkembangan peserta didik.

Dalam menilai menulis pengalaman pribadi sebagai wujud kreativitas, ada beberapa kriteria diantaranya mengenai pemakaian bahasa yang digunakan, mengembangkan gagasan, keterbaruan karangan, dan kerincian dalam mengembangkan karangan. Hal ini merupakan wujud kreativitas peserta didik dalam menuliskan pengalamannya. Menulis pengalaman pribadi adalah kegiatan menulis yang bersumber pada pengalaman sehari-hari peserta didik yaitu pengalaman yang pernah dialami, dilaksanakan, ditanggung atau yang diperoleh melalui persepsi indrawi.

Melalui kajian empirik ini, penulis memiliki harapan yang cukup besar untuk mengembangkan proses pembelajaran IPS di sekolah agar lebih bermakna (*meaningful*) serta dapat memecahkan beberapa permasalahan yang berhubungan langsung atau tidak dengan sumber pembelajaran IPS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, masalah pokok yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana guru merencanakan penerapan *problem based experience* dalam pembelajaran IPS di MTs Negeri Rajeg Kabupaten Tangerang?

2. Bagaimana guru melaksanakan penerapan *problem based experience* dalam pembelajaran IPS di MTs Negeri Rajeg Kabupaten Tangerang?
3. Bagaimana guru melakukan evaluasi terhadap penerapan *problem based experience* dalam pembelajaran IPS di MTs Negeri Rajeg Kabupaten Tangerang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diharapkan dapat diperoleh hasil empirik dari kajian tentang rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui perencanaan guru dalam penerapan *problem based experience* dalam pembelajaran IPS di MTs Negeri Rajeg Kabupaten Tangerang.
2. Mengetahui pelaksanaan guru dalam penerapan *problem based experience* dalam pembelajaran IPS di MTs Negeri Rajeg Kabupaten Tangerang.
3. Mengetahui hasil evaluasi guru dalam penerapan *problem based experience* dalam pembelajaran IPS di MTs Negeri Rajeg Kabupaten Tangerang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis
 - a. Meningkatkan kecakapan peserta didik dalam aspek keterampilan menuliskan pengalamannya sehingga dapat dimanfaatkan menjadi sumber pembelajaran IPS.
 - b. Menumbuhkan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya pada pemanfaatan sumber pembelajaran IPS.

- c. Menemukan rancangan model yang tepat dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS.

2. Secara Empirik

a. Bagi Peserta Didik

Penerapan pembelajaran di luar kelas dapat lebih menggairahkan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS. Mereka akan lebih mudah lagi di dalam menuangkan ide-ide dan menuliskan pengalamannya berupa masalah yang muncul di masyarakat sekitar atau informasi yang diperoleh dari media baik cetak maupun elektronik sehingga dapat dijadikan sumber pembelajaran untuk penunjang keberhasilan proses pembelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Pekerjaan guru relatif lebih ringan karena keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran lebih aktif. Kedekatan guru dengan peserta didik akan lebih intens dan lebih komunikatif karena suasana belajar yang lebih akrab. Guru dapat lebih terbiasa untuk menyusun program pembelajaran dengan langkah-langkah yang tepat yakni sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan peserta didiknya. Langkah penelitian yang dilakukan guru tersebut bisa menjadi motivasi dan inspirasi bagi guru-guru yang lain di dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Sumber daya sekolah pun dapat dimanfaatkan secara optimal dalam upaya menciptakan iklim sekolah sebagai komunitas masyarakat belajar. Lingkungan di sekitar sekolah merupakan sumber yang sangat kaya dan

tidak akan habis untuk dijadikan bahan pembelajaran. Sekolah juga dapat mengambil kebijakan yang berhubungan dengan sumber belajar di sekolah yang dapat bermanfaat bagi kepentingan peserta didik dengan merancang dan mengolah sumber belajar yang tepat.

E. Asumsi

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan landasan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian (Hadi, 2004 : 66). Dalam penelitian ini ada beberapa asumsi, antara lain :

1. Sumber belajar yang tepat dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.
2. Setiap peserta didik dapat diarahkan dan dilatih untuk menggali dan merefleksikan pengalamannya sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran.
3. Sampel penelitian diasumsikan dapat mewakili seluruh populasi penelitian melalui analisa kuantitatif.
4. Keterampilan menggali dan merefleksikan pengalamannya peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor.

F. Penjelasan Istilah

Dalam penelitian ini perlu dirumuskan beberapa penjelasan istilah yang berhubungan dengan masalah pokok dalam penelitian ini agar lebih tajam terhadap penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Belajar berdasarkan pengalaman (*problem based experience*) merupakan proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman.

Menggali dan merefleksikan pengalaman pribadi adalah kemampuan peserta didik dalam mencari, menyeleksi informasi kemudian mempresentasikan informasi tersebut di depan kelas hingga hasil temuannya menjadi suatu teks baru sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS. Pengembangan keterampilan menggali informasi dari pengalaman pribadi peserta didik terdiri dari aspek yang meliputi: kesesuaian dan kejelasan informasi dengan materi pembelajaran IPS, pengamatan dari aktivitas pribadi dengan menggunakan panca indera atau dengan bantuan alat peraga, dan pengembangan gagasan yang berhubungan dengan pembelajaran IPS. Selanjutnya pengembangan keterampilan merefleksikan pengalamannya terdiri dari aspek : mendeskripsikan pengalamannya, mengkomunikasikan kembali pengalaman tersebut, mencari alasan, hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya, dan mengkonseptualisasi suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya.

2. Mengembangkan keterampilan peserta didik yaitu pengembangan keterampilan sosial peserta didik (*soft skill*) yang memiliki indikator : kemampuan berkomunikasi, kejujuran dan kerjasama, motivasi, dan kemampuan beradaptasi.
3. Sumber belajar adalah “material pembelajaran (*learning materials*), termasuk video, buku, kaset audio, dan program interactive video, dan paket pembelajaran yang mengkombinasikan lebih dari satu media yang mendukung bagi terselenggaranya proses belajar mengajar” (Dorrel: 1993, xxi-xxii). Dalam penelitian ini, yang akan menjadi sumber belajar adalah

hasil pengamatan berupa penggalian dan refleksi pengalaman peserta didik yang dituliskan dalam bentuk tulisan (*essay*).

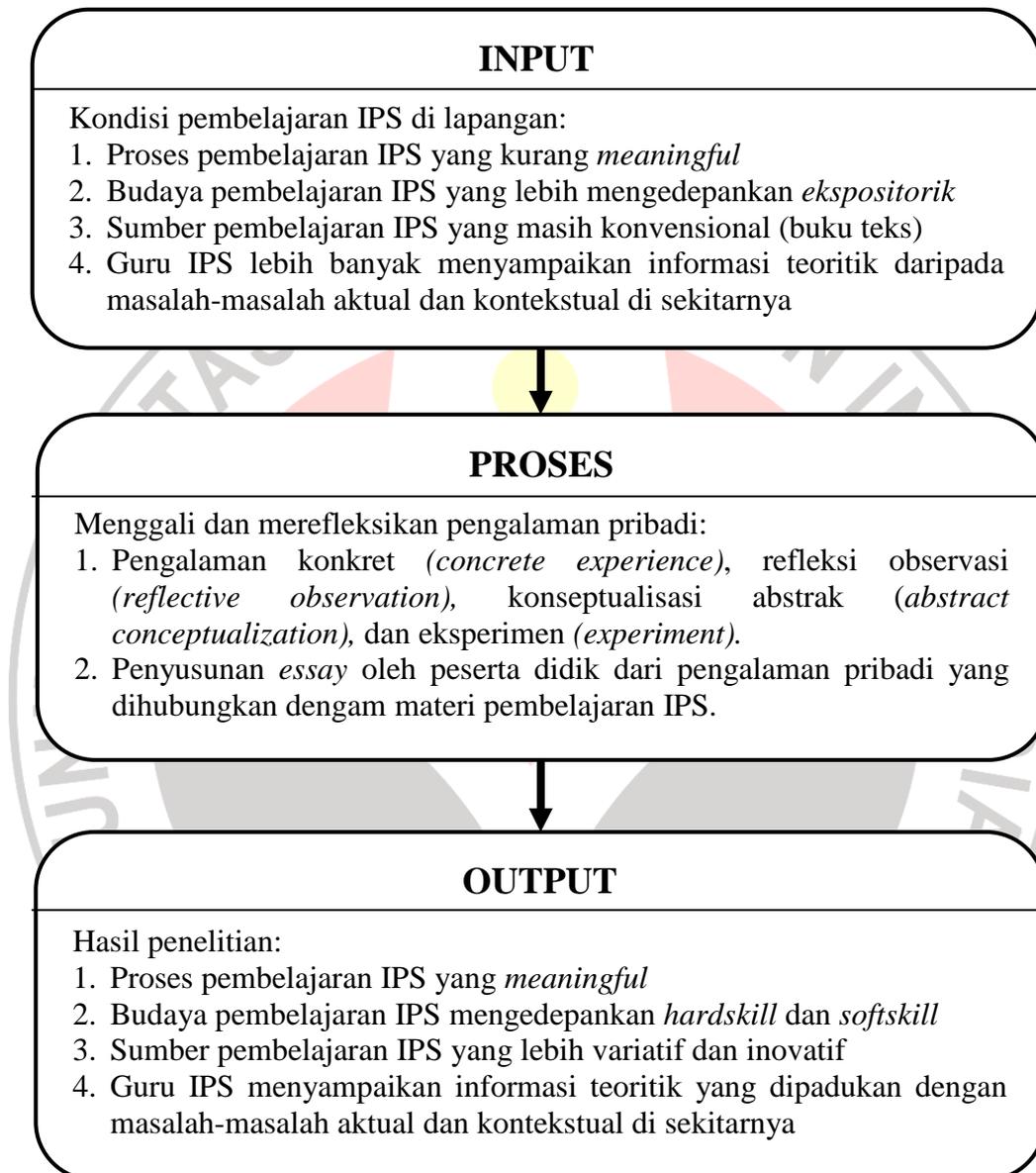
G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses yang menunjukkan sebuah siklus kegiatan berkelanjutan yang berulang. Setiap siklusnya dilakukan langkah-langkah penelitian dengan merujuk model Lewin yang ditafsirkan oleh Kemmis (dalam Wiriaatmadja, 2009:62), yaitu “gagasan awal, *reconnaissnace*, perencanaan, pelaksanaan tindakan (*implementasi*) dan observasi (*evaluasi*), serta diakhiri dengan refleksi. Proses penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*)”. Tahap-tahap kegiatan ini akan terus berulang dalam beberapa siklus sampai suatu permasalahan dianggap teratasi.

Prosedur penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas yang sistem kerjanya berupa siklus. Namun sebelum memasuki tahapan siklus tersebut, langkah pertama dalam penelitian ini menyiapkan perencanaan pembelajaran IPS yang akan memanfaatkan sumber belajar yang berasal dari *essay* yang ditulis oleh peserta didik berdasarkan pengalamannya. Selanjutnya pelaksanaan proses pembelajaran IPS di kelas dengan memanfaatkan sumber belajar yang telah dibuat oleh peserta didik dan diakhiri dengan evaluasi proses belajar.

H. Paradigma Penelitian

BAGAN 1.1
Kerangka Pemikiran



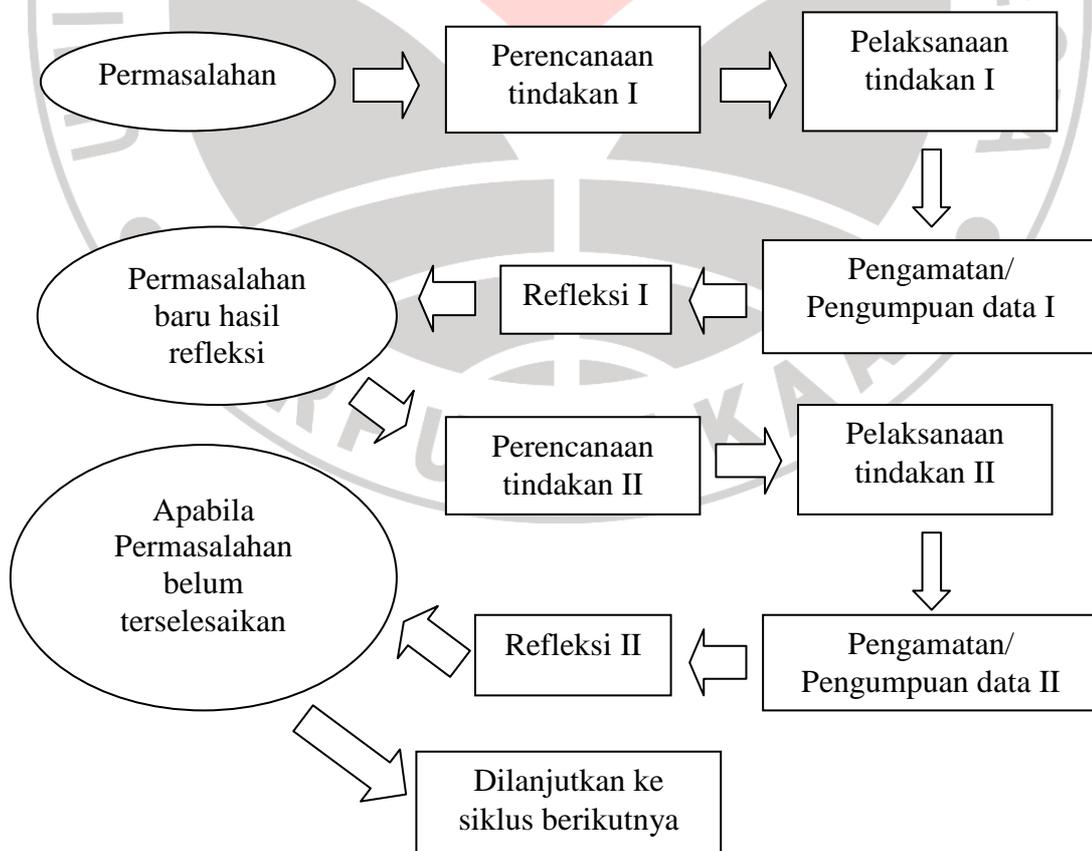
Alur kerangka berpikir penelitian ini diawali dari kerisauan peneliti terhadap permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS, khususnya budaya pemanfaatan sumber pembelajaran yang masih konvensional yang akhirnya menyebabkan proses pembelajaran IPS kurang bermakna dan tidak optimal. Selanjutnya, penelitian ini akan mencoba untuk memasukkan

keterampilan peserta didik dalam menggali dan merefleksikan pengalamannya ke dalam kurikulum pembelajaran IPS berupa sumber pembelajaran.

Pada tahapan terakhir, diharapkan diperoleh suatu inovasi yang dapat menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS tersebut serta diperoleh kajian empirik tentang pemanfaatan sumber belajar yang berasal dari pengalaman pribadi peserta didik dalam kehidupan di lingkungan masyarakat sekitarnya yang memiliki relevansi dengan pembelajaran IPS. Oleh karena itu penelitian ini dirancang sebagai penelitian tindakan kelas.

Selanjutnya, terdapat beberapa tahapan dalam penelitian tindakan kelas yang akan dirancang peneliti seperti yang tersaji dalam diagram berikut ini:

BAGAN 1.2
Tahapan Penelitian



I. Sitematika Penulisan

Penulisan tesis ini tersusun dari lima bab dengan rincian sebagai berikut: Bab I adalah Bab Pendahuluan, yang akan menguraikan secara umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi penelitian kemudian dilanjutkan dengan penyusunan penjelasan istilah, prosedur dan metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II berisi kajian teoritis yang memuat pengertian dan konsep dasar teori belajar berbasis pengalaman dan sumber-sumber belajar pada umumnya serta kajian keterampilan menggali dan menulis pengalaman pribadi. Pada bab ini juga disampaikan mengenai bukti-bukti empirik yang berhubungan dengan konsep sumber belajar dan hasil belajar yang telah beredar.

Bab III merupakan metodologi penelitian yang mencakup desain penelitian, definisi konseptual dan operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data serta prosedur dan tahapan penelitian

Bab IV membahas laporan hasil penelitian yang meliputi deskripsi lokasi dan subjek penelitian, temuan penelitian kemudian pembahasan atau diskusi hasil temuan penelitian.

Bab V bagian terakhir dalam penulisan tesis ini mengurai tentang penutup yang mencakup kesimpulan dan rekomendasi terhadap proses pembelajaran, pendidik dan pemegang kebijakan yang berkompeten terhadap perkembangan pendidikan.