

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional.

Pandangan mengajar yang hanya sebatas menyampaikan ilmu pengetahuan, dianggap sudah tidak sesuai lagi dengan keadaan saat ini. Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar.¹ Sehingga perlunya perubahan paradigma tentang mengajar adalah hal yang penting bagi seorang guru.

Tujuan utama mengajar adalah membelajarkan siswa. Oleh sebab itu kriteria keberhasilan proses mengajar tidak diukur dari sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran, tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Dengan demikian, guru tidak berperan sebagai sumber belajar, akan tetapi guru berperan sebagai fasilitator dalam terlaksananya proses pembelajaran aktif.

Proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru berubah menjadi proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran tersebut siswa dapat berperan serta secara aktif sehingga nantinya banyak hal yang mereka dapatkan melalui berbagai pengalaman belajarnya untuk dapat mencapai berbagai kompetensi yang telah ditetapkan.

Kegiatan yang dialami dan dijalani oleh siswa dalam proses pembelajaran tersebut pada dasarnya merupakan perwujudan atau pengaplikasian dari rancangan pengalaman belajar yang dibuat oleh guru. Oleh karena itu, kualitas kegiatan yang dialami serta dijalani oleh siswa

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Prenada Media Group, Jakarta, 2010, hlm 100.

tersebut sangat ditentukan oleh kualitas guru dalam merancang pengalaman belajar siswa.

Hal ini sesuai Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru disebutkan bahwa kemampuan merancang pengalaman belajar siswa merupakan perwujudan dari kompetensi profesional guru. Rancangan pengalaman belajar yang disusun oleh guru dalam tataran pengaplikasiannya terwujud dalam kegiatan belajar.²

Belajar bukanlah hanya sekedar menghafal sejumlah fakta atau informasi, Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Tujuan dari belajar bukan semata-mata berorientasi pada penguasaan materi dengan menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam mata pelajaran. Orientasi sesungguhnya dari proses belajar adalah memberikan pengalaman untuk jangka panjang.

Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka seorang guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas harus menggunakan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran sangatlah perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Strategi pembelajaran pada hakikatnya terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.³ Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

²Permendiknas No 16 Tahun 2007, tentang *standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*, pasal 11, hlm. 9.

³Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung, 2014, hlm.20.

Strategi pembelajaran yang dipilih tersebut hendaknya mengandung unsur-unsur yang terdiri dari unsur-unsur afektif, kognitif dan konasi. Unsur-unsur tersebut akan membentuk pemahaman yang integral dalam diri siswa terhadap materi-materi yang diajarkan. Karena tujuan akhir dari proses belajar mengajar adalah siswa memiliki keterampilan *transfer of learning*, sehingga diharapkan siswa mentransfer pengetahuan yang mereka dapatkan ke situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran seperti apa yang dapat menciptakan suatu proses belajar yang dapat mengeksplorasi wawasan pengetahuan siswa dan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, sehingga akan memberikan kesan yang mendalam terhadap apa yang telah dipelajarinya, Salah satunya adalah dengan menggunakan strategi *experiential learning*.

Experiential learning atau berdasarkan pengalaman merupakan pembelajaran induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas.⁴ Guru yang menggunakan teori *experiential learning* akan mengkonstruksi pelajaran-pelajaran yang dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui eksperimen, melalui tindakan, atau melalui usaha menciptakan sesuatu, singkatnya siswa dituntut untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran.⁵

Pada dasarnya pengalaman belajar dapat didapatkan dari keaktifan siswa dalam berinteraksi terhadap lingkungan belajarnya. Aktivitas siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar inilah yang banyak memberikan pengaruh terhadap keberhasilan pada dirinya.⁶ Dengan demikian siswa dituntut aktif dalam melakukan proses pembelajaran karena pada dasarnya keberhasilan belajar siswa, terletak pada diri siswa sendiri, sedangkan guru hanya berperan sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran.

⁴Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2013, hlm.153.

⁵ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 40.

⁶ Zakiyah Darajah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm.. 137.

Adapun yang terjadi di MTs Mazro'atul Huda Karanganyar Demak ini telah mengaplikasikan strategi *experiential learning*, sehingga dalam sebuah pelajaran siswa bukan hanya memahami materi yang diajarkan akan tetapi juga dapat mengaplikasikannya pada aktivitasnya. Alasan strategi *experiential learning* diterapkan di MTs Mazro'atul Huda Karanganyar Demak yaitu, *pertama*, masih ada sebagian guru dalam pelaksanaan penilaian lebih mengacu pada penilaian yang lebih menekankan pada aspek kognitif. Padahal dalam penilaian harus memperhatikan tiga aspek yaitu, pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Akibatnya siswa hanya menguasai teori saja dan tidak mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka kuasai, *Kedua*, masih minimnya siswa dalam bertanya dan berpendapat terhadap materi yang disampaikan guru, walaupun ada beberapa yang mau bertanya dan berpendapat.⁷

Berdasarkan diskripsi yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih dalam bentuk skripsi dengan judul : “IMPLEMENTASI STRATEGI *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MTS MARO'ATUL HUDA KARANGANYAR DEMAK TAHUN PELAJARAN 2016/2017 “.

B. Fokus Penelitian

Penilaian kualitatif menetapkan pendidikan berdasarkan keseluruhan siklus sosial yaitu meliputi tempat (*place*), perilaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi sinergis.⁸ Fokus penelitian peneliti tetapkan agar pembahasan penelitian dapat terfokus sesuai dengan permasalahannya.

Dari penelitian sendiri yang menjadi sorotan siklus sosial tersebut adalah;

⁷ Hasil wawancara dengan bapak Ahmad Rodhi, Guru Mata Pelajaran Fiqih MTs Mazro'atul Huda Karanganyar Demak, tanggal 30 Juli 2016.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2014, hlm. 285.

1. Tempat (*place*)

Disini yang menjadi sasaran tempat penelitian adalah kelas VII D MTs Mazro'atul Huda Karanganyar Demak dalam proses pembelajaran di kelas dan Musholla. Tempat tersebut untuk mengetahui mengenai implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa.

2. Pelaku (*actor*)

Pelaku yang paling utama adalah guru mata pelajaran fiqih dan selanjutnya menyebar keseluruhan komponen-komponen yang akan peneliti teliti meliputi waka kurikulum sekaligus kepala madrasah sementara, perwakilan siswa, dan perwakilan wali siswa MTs Mazro'atul Huda Karanganyar Demak. Selain itu tidak terlepas dari informan yang lain, yaitu beberapa informan yang lain untuk melengkapi data yang diperlukan oleh peneliti.

3. Aktivitas (*activity*)

Dari judul skripsi ini yang menjadi sorotan aktivitas di MTs Mazro'atul Huda Demak yaitu mengenai implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa yang diterapkan dalam proses pembelajaran fiqih di kelas VII D. Strategi *experiential learning* dalam skripsi ini adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada pengalaman yang akan dialami siswa. Siswa mengkonstruksi sendiri pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan. Keaktifan di sini diartikan sebagai keterlibatan siswa baik mental, emosi, dan fisik dalam memberikan respon terhadap kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan penjelasan diatas, penulis dalam penelitian ini mengambil pokok-pokok masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Mazro'atul Huda Karanganyar Demak tahun pelajaran 2016/2017?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Mazro'atul Huda Karanganyar Demak tahun pelajaran 2016/2017?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang diajukan di atas maka tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan informasi mengenai implementasi strategi *experiential Learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Mazro'atul Huda Karanganyar Demak tahun pelajaran 2016/2017.
2. Untuk memperoleh hasil mengenai faktor pendukung dan penghambat implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Mazro'atul Huda Karanganyar Demak tahun pelajaran 2016/2017.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharap dapat memberikan manfaat dan kontribusi antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai sumbangsih bagi khasanah keilmuan terutama keilmuan di bidang pendidikan Islam. Selain itu, sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut dalam penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penggunaan strategi *experiential learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Menambah pengetahuan bagi para guru agar lebih mudah memahami tentang implementasi strategi *experiential learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa.
- 2) Menambah wawasan yang luas bagi para guru agar lebih menguasai tentang berbagai strategi yang sesuai dengan mata pelajaran terutama mata pelajaran fiqh.

b. Bagi Madrasah

- 1) Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga madrasah untuk dapat memberikan pengembangan bagi guru agar lebih menguasai berbagai strategi yang digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Diharapkan lembaga sekolah dapat mengembangkan pembelajaran yang sesuai dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Peneliti

- 1) Sebagai tambahan pengetahuan serta pengalaman dalam khazanah keilmuan.
- 2) Sebagai acuan untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran nantinya.