

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TERPADU

Oleh

Dian Wakhidiani\*, Rochmiyati \*\*, Nazaruddin Wahab\*\*\*

E-mail: [dianwakhidiani@rocketmail.com](mailto:dianwakhidiani@rocketmail.com)

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran terpadu di kelas dan guru belum menerapkan model *experiential learning* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama. Instrumen yang digunakan adalah tes dan non tes, Data dianalisis menggunakan uji *independent sample t test*. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran terpadu di kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 57% pada kelas eksperimen dan 44% nilai aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol dan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *experiential learning* pada kelas eksperimen yaitu 78,33 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model *experiential learning* pada kelas kontrol yaitu 68,00.

**Kata Kunci:** pembelajaran terpadu, aktivitas belajar, hasil belajar, model *experiential learning*, pengaruh.

- \* Penulis 1
- \*\* Penulis 2
- \*\*\* Penulis 3

## ABSTRAK

### INFLUENCE MODEL OF EXPERIENTIAL LEARNING TOWARDS ACTIVITIES AND STUDENTS LEARNING OUTCOMES ON INTEGRATED LEARNING

by

**Dian Wakhidiani\***, **Rochmiyati \*\***, **Nazaruddin Wahab\*\*\***

E-mail: [dianwakhidiani@rocketmail.com](mailto:dianwakhidiani@rocketmail.com)

Problem in this research are the low activity and learning outcomes students on integrated learning in class and teacher not yet implemented the experiential learning in teaching and learning activities in class IV SD Negeri 3 Sawah Lama. Instrument that used are test and non-test, data were analyzed using independent sample t-test the result of data analysis research concluded that there are significant experiential learning model towards activities and students learning on integrated learning in class IV SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung Academic Year 2016/2017. This is shown by the average value of students learning activities that 57% in experiment class and 44% value students learning activities in control and average value of students learning outcomes who take the learning using Experiential Learning model in experiment class 78,33 higher that average value of students learning outcomes that do not use Experiential Learning model in control class is 68,00.

**Keyword** : Integrated learning, learning activities, learning outcomes, experiential learning model, influence.

\* Author 1

\*\* Author 2

\*\*\* Author 3

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya peningkatan kualitas siswa setelah melalui usaha-usaha belajar guna mencapai tujuan tertentu. Tujuan yang diharapkan adalah agar siswa mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga dapat berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan Permendikbud No. 57 tahun 2014 pengganti Permendikbud No. 67 Tahun 2013 tentang kurikulum 2013 SD/MI menyatakan bahwa: Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang di gunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pembelajaran di SD/MI dengan kurikulum 2013 haruslah tematik-terpadu, proses pelajaran antar mata pelajaran terpadu yang dikemas pada tema tertentu, sebagaimana yang tercantum dalam Permendikbud No. 57 tahun 2014 Pasal 1 ayat (1) dan (2) menjelaskan bahwa: (1) Pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu.

(2) Pembelajaran tematik-terpadu merupakan muatan pembelajaran dalam mata pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang di organisasikan dalam tema-tema.

Pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran terpadu, proses pembelajaran berbasis terpadu yang didasarkan pada tema dan kemudian dikaitan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, dengan adanya penggabungan mata pelajaran tersebut akan memudahkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, sesuai dengan tahap perkembangan, karena siswa masih melihat segala

sesuatu sebagai suatu kesatuan yang utuh (*holistic*) belum terpecah-pecah atau permata pelajaran.

Joni, T. R dalam Trianto (2011: 63) menyatakan bahwa: Pembelajaran terpadu merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Pembelajaran terpadu akan terjadi apabila peristiwa otentik atau eksplorasi topik/tema menjadi pengendali didalam kegiatan pembelajaran dengan berpartisipasi di dalam eksplorasi tema / peristiwa tersebut siswa belajar sekaligus proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak.

Pada hakikatnya pembelajaran terpadu pada penerapannya guru sebagai fasilitator dan siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga interaksi antara guru dan siswa tumbuh dengan sendirinya. Pembelajaran terpadu menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran terpadu lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*), oleh karena itu guru perlu merancang pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

Menurut Sagala (2012: 37), konsep belajar menunjuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Hal ini sejalan dengan paham konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Jadi kunci utama belajar adalah menemukan. Proses penemuan berdasarkan praktik atau pengalaman dapat membangun pengetahuan yang bermakna. Hal ini tentu dapat memengaruhi prestasi belajar siswa.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental siswa dalam proses belajar-mengajar. Namun, tidak semua kegiatan disebut dengan aktivitas belajar. Menurut Hamalik (2008: 171) menjelaskan bahwa: Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.

Aktivitas belajar dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa terhadap suatu objek yang akan menghasilkan pengalaman yang berkesan dan pembelajarannya menjadi bermakna. Aktivitas belajar dalam pembelajaran ini siswa harus aktif mendominasi dalam proses mengikuti belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Hasil belajar merupakan kemampuan seorang dalam pencapaian berfikir yang tinggi. Hasil belajar adalah hasil pencapaian maksimal menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap sesuatu yang dikerjakan, dipelajari, difahami dan diterapkan. Hasil belajar akan dicapai dengan baik apabila proses pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan pemahaman yang tepat pada diri siswa. Pemahaman-pemahaman tersebut merupakan hasil dari upaya guru dan siswa dalam membangun komunikasi yang baik ketika proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang baik adalah saat siswa mengalami secara langsung tahap demi tahap dalam proses belajarnya. Proses mengalami secara langsung ini dapat diterapkan dalam pembelajaran terpadu.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran di SD Negeri 3 Sawah Lama masih terpengaruh oleh paradigma pendidikan lama, yaitu pembelajaran berpusat pada guru, sementara siswa sebagai "gelas kosong" yang harus siap diisi sesuai kemampuan guru. Hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama sebagai berikut:

**Tabel 1. Nilai UTS Tema 1 Indahnnya Kebersamaan Kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tema	KKM	Jumlah Ketuntasan	Presentase Ketuntasan	Keterangan
IV A	28	70	70	18	64,29%	Tuntas
		< 70		10	35,71%	Belum Tuntas
IV B	27	70		12	44,44%	Tuntas
		< 70		15	55,56%	Belum Tuntas

**Tabel 2. Nilai UTS Tema 2 Selalu Berhemat Energi Kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tema	KKM	Jumlah Ketuntasan	Presentase Ketuntasan	Keterangan
IV A	28	70	70	17	60,72%	Tuntas
		< 70		11	39,28%	Belum Tuntas
IV B	27	70		9	33,33%	Tuntas
		< 70		18	66,67%	Belum Tuntas

Sumber: Dokumentasi nilai UTS Tema 1 dan 2 Kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017

Pembelajaran yang diharapkan terjadi di lapangan adalah pembelajaran yang bersifat langsung. Pembelajaran yang bersifat langsung akan membuat siswa membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri adalah dengan cara belajar menggunakan benda-benda konkret dan membuat siswa mencari ilustrasi dari informasi yang diberikan oleh guru untuk kemudian dibangun pola-pola berpikir tertentu. Pembangunan pola-pola berpikir ini dilakukan secara induktif.

Proses mengamati, menyimpulkan dari pembelajaran induktif akan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Proses belajar secara induktif ini dapat diterapkan dalam model pembelajaran pengalaman langsung yang disebut *Experiential Learning*.

Istilah *Experiential Learning* berasal dari bahasa Inggris yang berarti suatu model pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman langsung siswa sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru. Menurut Kolb dalam Baharudin dan Esa (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.

Tujuan pembelajaran pengalaman langsung adalah untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan pengalaman yang telah didapatnya dengan pengetahuan dan pengalaman yang baru mereka dapatkan, lalu menggabungkan pengalaman siswa tersebut agar siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai sumber pembelajaran, hal tersebut menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran karena siswa mengalami langsung.

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa model *experiential learning* memiliki beberapa keunggulan yang diterapkan pada pembelajaran terpadu. Sehingga dengan diterapkannya model *experiential learning* pada proses pembelajaran, diharapkan dapat mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah menggunakan desain *nonequivalent control group design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak). Populasi pada penelitian ini adalah saeluruh siswa kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama tahun ajaran 2016/2017. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Variabel bebas (X) adalah model *experiential learning* dan Variabel terikat ( $Y_1$ ) adalah aktivitas belajar siswa, ( $Y_2$ ) hasil belajar siswa.

Uji validitas instrument pada penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*), pengujian validitas pengetahuan (tes pilihan jamak) dari 60 soal Hasil validitas ahli yang diperoleh terdapat 30 butir soal valid, dan 30 butir soal tidak valid (drop). dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program IBM *SPSS 21 For Windows*. Berdasarkan perhitungan reliabilitas diperoleh  $r_{hitung} = 0,558$  sedangkan nilai  $r_{tabel} = 0,265$ , hal ini berarti  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $0,558 > 0,265$ ) dengan demikian uji coba instrument tes dinyatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas dari instrument tes tergolong sedang.

Pada uji persyaratan dan teknik analisis data, dilakukan dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas data dilakukan dengan melihat nilai di *Kolmogorov-Smirnov* yang dilakukan dengan bantuan Program IBM *SPSS 21 for windows*. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji analisis *One Way Anova* dengan bantuan program IBM *SPSS 21 for windows*. Pada penelitian ini, data yang diuji berdistribusi normal dan homogen.

Perhitungan yang dilakukan selanjutnya adalah *N-Gain*. *N-Gain* digunakan untuk menentukan peningkatan prestasi belajar siswa. *N-Gain* diperoleh dari pengurangan skor *pretest* dengan *posttest* dibagi oleh skor maksimum dikurang skor *pretest*. Hasil perhitungan *N-Gain* yang didapat kelas eksperimen yaitu 0,50 lebih tinggi dibanding rata-rata *N-gain* kelas kontrol yaitu 0,28. Selisih antara *N-gain* kelas

eksperimen dengan kelas kontrol adalah sebesar 0,22 dan pengujian hipotesis menggunakan Uji t yang digunakan adalah *Independent Sample T Test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan untuk masing-masing kelas. Aktivitas belajar siswa diperoleh dari lembar observasi yang di nilai oleh guru dengan cara cheklis pada setiap pembelajaran, sedangkan hasil belajar siswa diperoleh dari pemberian *posttest* diakhir permtemuan pada masing-masing kelas. Namun pada awal pembelajaran siswa diberi *pretest* untuk menegetahui kemampuan awal siswa.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model *experiential learning* hasil aktivitas belajar siswa diperoleh dari aktivitas siswa pada pembelajaran 2, pembelajaran 3, dan pembelajaran 4, yang kemudian didapatkan hasil aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 3. Deskripsi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas	Jumlah Siswa	Pasif	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif	Rata-Rata
Eksperimen	27	-	9	14	4	-	57%
Kontrol	28	-	22	6	-	-	46%

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model *experiential learning* nilai rata-rata aktivitas belajar 57% Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model *experiential learning* dalam pembelajarannya nilai aktivitas belajar 46%.

Hasil belajar siswa pada nilai *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi untuk *pretest* adalah 77 dan terendah 37 , maka didapat nilai hasil perhitungan data nilai *pretest* kelas ekperimen yaitu rentang datanya adalah 40, banyak kelas 6, dan panjang kelas interval 7. Berikut adalah tabel distribusi nilai *pretest*:

**Tabel 4. Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen**

No.	Interval Nilai	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persen
1.	37-43	9	33,3%
2.	44-50	7	25,9%
3.	51-57	2	7,4%
4.	58-64	2	7,4%
5.	65-71	6	22,2%
6.	72-78	1	3,8%
Total		27	100,0%



Pada nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi adalah 93 dan nilai terendah adalah 70, maka didapat hasil perhitungan data nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu rentang datanya 23, banyak kelas 5, dan panjang kelas interval 5, berikut tabel distribusi nilai *posttest* kelas eksperimen:

**Tabel 5. Distribusi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen**

No.	Interval Nilai	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persen
1.	70-74	14	51,9%
2.	75-79	2	7,4%
3.	80-84	3	11,1%
4.	85-89	4	14,8%
5.	90-94	4	14,8%
Total		27	100,0%

Berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maka dapat dilihat perbandingan nilai dan rata-rata yang diperoleh pada tabel berikut:

**Tabel 6. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

Kelas	Nilai	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa Tuntas Belajar	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-rata
Eksperi-men	<i>Pretest</i>	27	70	4	37	77	54,96
	<i>Posttest</i>			27	70	93	78,33

Sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan model *experiential learning* pada nilai *pretest* diperoleh nilai tertinggi adalah 80 dan terendah 40, maka didapat hasil perhitungan data nilai *pretest* kelas kontrol yaitu rentang datanya 43, banyak kelas 6, dan panjang kelas interval 7, Berikut adalah tabel distribusi nilai *pretest* kelas kontrol:

**Tabel 7. Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol**

No.	Interval Nilai	<i>Pretest</i>	
		Frekuensi	Persen
1.	40-46	10	35,7%
2.	47-53	5	17,9%
3.	54-60	5	17,9%
4.	61-67	6	21,4%
5.	68-74	0	0%
6.	75-81	2	7,1%
Total		28	100,0%

Pada nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah adalah 50, maka didapat hasil perhitungan data nilai *posttest* kelas kontrol yaitu rentang datanya 40, banyak kelas 6, dan panjang kelas interval 7, Berikut adalah tabel distribusi nilai *pretest* kelas kontrol:

**Tabel 8. Distribusi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol**

No.	Interval Nilai	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persen
1.	50-56	6	21,5%
2.	57-63	4	14,2%
3.	64-70	6	21,5%
4.	71-77	8	28,6%
5.	78-84	2	7,1%
6.	85-91	2	7,1%
Total		28	100,0%

Berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maka dapat dilihat perbandingan nilai dan rata-rata yang diperoleh pada tabel berikut:

**Tabel 9. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol**

Kelas	Nilai	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa Tuntas Belajar	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-rata
Kontrol	<i>Pretest</i>	28	70	2	43	80	52,50
	<i>Posttest</i>			12	50	90	68,00

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh simpulan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran terpadu yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *experiential learning* lebih baik daripada siswa yang tidak mengikuti pembelajaran menggunakan model *exiperiential learning*. Hal ini menunjukkan bahwa model *experiential learning* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama Tahun Ajaran 2016/2017. Saran bagi guru dalam kegiatan pembelajaran, sebaiknya menggunakan model *experiential learning* sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan model pembelajaran, karena dengan menggunakan model *experiential learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran tematik-terpadu. Saran bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini, hendaknya untuk menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif ketika pembelajaran

berlangsung, karena proses pembelajaran yang dilakukan melalui pengalaman langsung menyebabkan suasana kelas menjadi sedikit gaduh karena siswa mempunyai pengalaman yang berbeda-beda.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group: Jakarta. 376 hlm.
- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta. 248 hlm.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta. 242 hlm.
- Permendikbud. 2014. *Kurikulum 2013 Sekolah Dasar*. Permendikbud RI. Jakarta. 6 hlm.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfa Beta: Bandung. 266 hlm.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi, Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara. Jakarta. 290 hlm.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud: Jakarta. 22 hlm.