



Jurnal PGMI UNIGA (JPU)
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
e-ISSN: 2828-6723

PENERAPAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM MATA PELAJAR SBK (Penelitian Eksperimen di Kelas V MI At-Tarbiyah Karangpawitan Garut)

Desi Siti Sya'baniah

¹Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut, Indonesia
Jl. Raya Samarang No. 52A, Garut.
e-mail : desisitisyabaniah@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve students' basic vocabulary skills by applying the experiential learning model to Arts, Culture and Skills learning. This research was carried out in class V of MI At-Tarbiyah Karangpawitan Garut and was based on low learning outcomes in Arts, Culture and Skills subjects, especially in terms of dancing among students, the application of methods that were less varied and tended to be boring and some students had not met the specified KKM. in learning Arts and Culture and Skills. After this research is completed, it is hoped that it can provide input to teachers in implementing Arts, Culture and Skills learning, especially in the material dance students. This type of research is quasi-experimental research with a nonquivalent control group design. The population in this study were class V students of MI At-Tarbiyah Karangpawitan Garut. The sample in this research was taken using a non-probability sampling method with a saturated sample. So the sample in this research was class V students of MI At-Tarbiyah Karangpawitan Garut. From the research results, the average posttest score for experimental class students was 82.10 and control class students was 69.87. After carrying out the t test on the posttest data, the thiung value was 3.304 and the ttable was 2.007 which was obtained from interpolation db = 51, $\alpha = 0.05$. So tcount is outside the acceptance of Ho, which means H is accepted. So it can be concluded that student learning outcomes in SBK subjects using the experiential learning model are better than learning using conventional learning models.

Key word: application of experiential learning, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata dasar siswa dengan menerapkan model experiential learning pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MI At-Tarbiyah Karangpawitan Garut dan silatar belakangnya dengan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya dalam hal menari pada siswa, penerapan medel yang kurang bervariasi dan cenderung membosankan serta beberapa siswa belum memenuhi KKM yang telah ditentukan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Setelah penelitian ini selesai diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya dalam materi seni tari siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain nonquivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI At-Tarbiyah Karangpawitan Garut. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan metode pengambilan sampel secara nonprobability sampling dengan sampel jenuh. Maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI At-Tarbiyah Karangpawitan Garut. Dari

hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen sebesar 82,10 dan siswa kelas kontrol sebesar 69,87. Setelah dilakukan uji t pada data hasil posttest didapat nilai t_{hitung} sebesar 3,304 dan t_{tabel} sebesar 2,007 yang didapat dari interpolasi $df = 51$, $\alpha = 0,05$. Maka t_{hitung} berada diluar penerimaan H_0 , yang artinya H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK dengan menerapkan model experiential learning lebih baik daripada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : penerapan experiential learning, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. (Syah, 2016, hal. 1)

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan kualitas hidup individu ke arah yang lebih maju melalui proses pendidikan yang diembannya selama individu itu hidup, sebab ilmu pengetahuan sangat penting dan berharga bagi manusia di dalam menjalankan kehidupannya, tanpa pengetahuan maka kehidupan manusia tidak akan berjalan dengan bahagia. Ayat di atas sangat berkaitan dengan hadis Rasulullah Saw. yang berbunyi:

لَا يَنْبَغُ لِلْجَاهِلِ أَنْ يَسْكُنَ عَلَى جَاهِلٍ ۖ وَلَا لِلْعَالِمِ أَنْ يَسْكُنَ عَلَى عَالِمٍ ۖ

Rasulullah saw. bersabda : “Tidak pantas bagi orang yang bodoh itu mendiamkan kebodohnya dan tidak pantas pula orang yang berilmu mendiamkan ilmunya”. (H. R. Ath- Thabrani).

Maksud dan tujuan dari hadist di atas adalah seorang manusia wajib atau diperintahkan untuk menuntut ilmu atau belajar. Sebab jika seseorang membiarkan dirinya dalam kebodohan maka hal itu tidak akan baik untuk dirinya, begitupun sebaliknya jika seseorang yang telah mempunyai ilmu dan ilmu itu tidak dimanfaatkan dengan cara diamalkan, maka ilmu itu pun akan sia-sia, dan tidak akan baik pula untuk dirinya. Sebagai pendidik yang profesional, maka akan melakukan berbagai cara atau taktik dalam menggunakan sebuah metode atau model tertentu demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang berkualitas dan mampu mengembangkan minat dan bakt yang tertanam pada diri peserta didik.

Maka seorang guru harus memiliki kepekaan terhadap aktivitas peserta didiknya untuk mengetahui karakteristik peserta didiknya secara personal. Hal ini diperlukan untuk mempermudah guru dalam penterasperaan pengalaman kepada peserta didik dan memperlanca r proses pembelajaran. Seorang guru dalam proses pembelajaran dituntut untuk menampilkan keahliannya sebaik mungkin dalam menyampaikan materi pelajaran di depan kelas dan memandang peserta didiknya sebagai manusia yang mempunyai potensi dalam dirinya yang dapat dikembangkan. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai proses petrasnferan pengalaman guru terhadap peserta didiknya, akan tetapi merupakan peoses untuk menggali dan menemukan sesuatu sebagai pengalaman baru bagi peserta didik. Banyak sekali model model pembelajara yang digunkanan dalam proses pembelajaran

diantaranya adalah model Experiential Learning Theory (ELT) yang dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal tahun 1980-an. Model ini menekankan pada sebuah pembelajaran holistik dalam proses pembelajaran. Dalam experientiel learning pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Sebagaimana yang dikatakan oleh Colin Beard dan John Wilson (2002), penulis *The Power Of Experiential Learning*, “Pengalaman bisa jadi melandasi semua pembelajaran tetapi tidak selalu membuahkan pembelajaran. Kita harus terlibat dengan pengalaman dan merenungkan apa yang terjadi, bagaimana, dan mengapa itu terjadi.”

Hal ini karena tujuan terakhir dari proses pembelajaran adalah peserta didik memiliki transfer of learning, sehingga diharapkan mereka dapat mentransfer pengetahuan yang mereka dapatkan kesituasi nyata dalam kegiatan sehari-hari. Namun untuk menghasilkan perubahan perilaku sebagaimana yang diharapkan dalam proses pembelajaran tidaklah mudah, karena untuk mendapatkan pemahaman yang sama antar guru dengan siswa tentang makna pesan yang disampaikan bukanlah suatu hal yang mudah. Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan perlu memiliki strategi pembelajaran yang efektif dan efisien agar mudah diterima oleh siswa.

Proses pembelajaran yang terjadi selama ini di sekolah dinilai monoton atau membosankan karena guru menyampaikan informasi kepada anak didik hanya dengan bicara (verbalisme). Keterbatasan komunikasi dengan kata-kata sering menimbulkan kesulitan dalam menyampaikan bahan pembelajaran kepada anak didik. Kadang guru tidak sadar sehingga maju terus dengan kata-kata yang diucapkan tanpa memperhatikan murid. Hal ini dapat mengakibatkan murid-murid brlajar pasif, mata dan telinga mengikuti pelajaran, sedangkan ingatan mereka melayang-layang tidak menentu. Prose belajar mengajar murid tidak hanya mempelajari hal-hal yang ada sekarang ini tetapi juga peristiwa-peristiwa masa lampau.

Dengan adanya mata pelajaran ini, seharusnya anak mampu mendapatkan pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi melalui pendekatan : “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni”. Peranan ini tidak bisa diberikan oleh mata pelajaran lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Hilma pada hari Rabu di Sekolah MI At- Tarbiyah menyatkan bahwa dilapangan anak-anak sering sulit mendapatkan pengalaman estetik tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang monoton dan belum optimal membuat minat anak kurang dalam memperhatikan serta memahami materi pembelajaran seni budaya dan keterampilan. Salah satu kendala khususnya dalam setiap kegiatan pembelajaran adalah dikarenakan siswa sangat pasif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Belajar memenag suatu proses belajar yang aktif dari pembelajar dalam membangun pengetahuan-pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. siswa kurang aktif dan terampil dalam belajar termasuk pelajaran SBK.

Pada saat kegiatan belajar mengajar siswa kurang mampu dalam hal tari-tarian, sehingga pelajaran SBK menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti hendak

merubah paradigma siswa yang sebelumnya kurang berminat dan tidak bisa dalam menari, siswa menjadi mempunyai keterampilan menari setelah dilakukannya penelitian ini.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut peneliti mencoba mengenalkan model Experiential Learning. Peneliti menggunakan model ini karena di MI At-Tarbiyah, khususnya kelas V belum menerapkan model tersebut. Model Experiential Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan pengalaman anak sebagai bahan ajar. Selain itu model Experiential Learning bukan hanya mengutamakan pengalaman peserta didik dan menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik.

Berdasarkan Uraian di atas, dengan permasalahan dan alternatif solusi yang telah dikemukakan, penelitian ini dilakukan dengan mengambil judul “Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajar SBK” (Penelitian Eksperimen di Kelas V MI At-Tarbiyah Karangpawitan Garut)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen design. Metode quasi eksperimen juga disebut sebagai metode semu. Menurut Sugiyono (2010: 114) desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel- variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Quasi eksperimen design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Dengan menggunakan metode eksperimen semu dapat diungkapkan perbedaan hasil belajar siswa yang merupakan akibat dari perbedaan metode yang digunakan.

Design yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonquivalent control group design yang merupakan salah satu model desain quasi eksperimental. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2010: 113).

Kelompok eksperimen penelitian ini adalah siswa kelas V A sedangkan kelompok kontrol adalah kelas V B MI At-Tarbiyah Karangpawitan Garut. Kelompok eksperimen tersebut merupakan kelas yang dalam proses pembelajarannya menggunakan model experiential learning, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional yang biasa digunakan oleh guru setempat. Kedua kelompok nantinya akan diberikan pretest lalu diberikan treatment (metode pembelajaran) kemudian diberikan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejalan dengan permasalahan yang terdapat di MI At-Tarbiyah yaitu bakat dan minat siswa kurang berkembang dan juga kurangnya keterampilan siswa dalam tari-tarian pada mata pelajaran SBK, hal ini terjadi mungkin karena guru yang kurang inovatif dalam menerapkan model pembelajaran sehingga motivasi belajar pun menjadi berkurang. Maka dari itu peneliti berasumsi bahwa model experiential learning dapat mengatasi permasalahan tersebut. Karena model experiential learning sangat baik digunakan sebagai alternatif dalam permasalahan yang terjadi di MI At-Tarbiyah tersebut.

Hal ini berdasarkan pengertian tentang model experiential learning yaitu suatu model yang mengajak anak/ siswa mengikuti apa yang guru ajarkan selain para siswa hanya mendengar merekapun diharuskan mengikuti apa yang gurunya ajarkan. Model experiential learning memperkenalkan tarian-tarian kepada siswa melalui pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model experiential learning menunjukkan pembelajaran SBK berjalan dengan baik. Dimana dalam pelaksanaannya menggunakan dua kelas yaitu eksperimen V A dengan menerapkan model experiential learning dan kontrol kelas V B menggunakan model pembelajaran konvensional. Keduanya diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal siswa, dan dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan relatif sama dan tidak jauh berbeda.

Tetapi setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model experiential learning, siswa kelas eksperimen memiliki peningkatan yang cukup pesat dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menerapkan model konvensional, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil posttest yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa memiliki nilai rata-rata 79,63, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa memiliki nilai rata-rata 69,23. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah model experiential learning diterapkan.

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas, sebaran data kelas eksperimen dengan sampel yang berjumlah 27 siswa berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari uji normalitas data terhadap data kelas eksperimen yang menghasilkan nilai $X^2_{hitung} (22,20) < X^2_{tabel} (7,81)$, maka sebaran data kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya uji normalitas data yang dilakukan pada kelas kontrol dengan sampel berjumlah 26 siswa. Dari pengujian normalitas tersebut, diperoleh nilai $X^2_{hitung} (10,09) < X^2_{tabel} (7,81)$, maka sebaran data kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memiliki data yang berdistribusi normal, maka Langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas dua varians. Dari pengujian tersebut diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,35 < F_{tabel} = 2,01$, maka kedua varians tersebut dinyatakan homogen.

Pada tahap uji normalitas dan uji homogenitas diketahui sebaran data masing-masing kelas berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Berdasarkan hal tersebut maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistika parametric uji t dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK yang diberi perlakuan dengan menerapkan model experiential learning sama dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional.
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima, artinya hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK yang diajarkan dengan menerapkan model experiential learning lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional.

- c. Setelah dilakukan uji t dengan satu pihak dengan $db = 51$, $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai thitung sebesar 3,304 dan ttabel sebesar 2,007 jika dibandingkan thitung dan ttabel maka thitung lebih besar daripada ttabel ($thitung > ttabel$). Dengan demikian hipotesis (H_1) diterima, yang artinya hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK dengan menerapkan model experiential hasil learning lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional. Sehingga penelitian ini dapat membuktikan bahwa pembelajaran dengan model experiential hasil learning lebih baik daripada hasil belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Setelah penelitian dilakukan dan berdasarkan hasil analisis, maka diperoleh beberapa kesimpulan:

1. Penerapan model Experiential Learning, siswa bekerja sama dan berlangsung cukup baik juga lebih meningkatkan keaktifan siswa sehingga terjadi suatu interaksi baik antara siswa dan guru maupun antar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hitungan presentase hasil observasi guru sebesar 82,00 dan siswa 87,00.
2. Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK pada kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan model Experiential Learning, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen hasil pretest sebesar 54,81 sedangkan nilai rata-rata hasil posttest sebesar 79,63. Dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol $79,63 > 69,23$. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model Experiential Learning, hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan walaupun tidak terlalu signifikan.
3. Setelah diadakan uji t pada data hasil posttest dari hasil perhitungan diperoleh thitung sebesar 3,304 dan ttabel yang di uji dengan uji dua pihak dengan $db = 51$, $\alpha = 0,05$ sebesar 2,007, maka thitung berada di luar daerah penerimaan H_0 . Jika dilihat dari nilai perolehan rata-rata hasil pretest yang relatif sama, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kontrol sama. Tetapi setelah keduanya diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda, ternyata perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Jadi secara umum dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini telah menjawab rumusan masalah yang melatar belakangi perlunya penelitian ini dilakukan.

REFERENSI

Referensi menggunakan APA Style. Disarankan untuk menggunakan *References Manager* seperti Mendeley atau sejenisnya. Rujukan harus terkini yakni terbitan lima tahun terakhir.

ELSEVIER. (2017). Guide for Authors. Retrieved 1 27, 2017, from ELSEVIER: <https://www.elsevier.com/journals/learning-and-instruction/0959-4752/guide-for-authors>

Emerald Publishing. (2017). Author Guidelines. Retrieved 1 27, 2017, from Emerald Publishing: http://www.emeraldgrouppublishing.com/products/journals/author_guidelines.htm?id=JHOM

- Pribadi, B. A., & Delfy, R. (2015). Implementasi Strategi Peta Konsep (Concept Mapping) dalam Program Tutorial Teknik Penulisan Artikel Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 16(2), 76-88. Retrieved from <http://jurnal.ut.ac.id/JPTJJ/article/view/408/421>
- Rohmah, N., Huda, M., & Kusmintardjo, A. Y. (2016). Strategi Peningkatan Kemampuan Dosen dalam Penulisan Karya Ilmiah (Studi Multi Kasus pada UNISDA dan STADIRA di Kabupaten Lamongan). *Jurnal Pendidikan*, 1(7), 1312-1322. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6560/2795>