

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGUNAKAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATERI KONSEP CAHAYA

Ghani Muhammad Fauzi, Yoga Adi Pratama
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru
ghani.fauzi@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada materi konsep cahaya dengan menggunakan model *experiential learning* dan respon siswa terhadap model *experiential learning*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cibiru 08 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 33 siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain model John Elliot. Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga siklus, yang terdiri dari tiga tindakan pada setiap siklusnya. Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar evaluasi, lembar angket dan dokumentasi foto. Data penelitian yang diperoleh dianalisis secara kualitatif, kuantitatif, dan triangulasi. Berdasarkan hasil yang diperoleh selama melaksanakan penelitian tindakan kelas telah dideskripsikan dan dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model *experiential learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tiap siklusnya. Pada siklus I sebesar 61,02, siklus II sebesar 67,51, dan pada siklus III sebesar 76,82. Respon siswa terhadap model *experiential learning* pada pembelajaran IPA pada materi konsep cahaya pun sangat tinggi dan positif. Maka, peneliti menganjurkan penerapan model *experiential learning* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci : *Experiential Learning*, Hasil Belajar, IPA dan SD.

PENDAHULUAN

Hasil observasi sebagai studi pendahuluan di SDN Cibiru 08 menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat *teacher centered*, guru masih mendominasi kegiatan belajar mengajar. Banyak dari mereka memilih metode ceramah yang mengakibatkan kegiatan belajar mengajar membosankan, monoton, tidak menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif yang akhirnya menyebabkan

ketidaktercapaian tujuan pembelajaran dan berdampak negatif pada hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA yang masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dari data hasil observasi yang diperoleh yaitu terdapat 33 siswa didalam suatu kelas namun hanya 11 siswa saja atau sekitar 33,33% dari jumlah siswa keseluruhan yang bisa mencapai nilai standar kriteria minimal (KKM) yaitu 70,00 kebanyakan dari siswa hanya dapat menjawab soal-soal berbentuk hapalan namun pada saat dihadapkan pada soal-soal yang

berbentuk penerapan konsep sains pada permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga mengharuskan mereka menggunakan penalaran yang mereka miliki, mereka merasakesulitan bahkan tidak bisa mengerjakan soal tersebut.

Menurut Kolb (dalam Salavastru, 2014), belajar merupakan proses pemerolehan pengetahuan yang diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung dan diarahkan untuk mencari tahu untuk menambah pemahaman yang lebih dalam tentang alam sekitar sehingga pemahaman yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar terjadi hanya jika seseorang terlibat dalam pengalaman dengan cara yang berarti. Merrill mengemukakan bahwa “pengetahuan dikonstruksikan melalui pengalaman dan belajar adalah sebuah proses aktif dimana makna dikembangkan berlandaskan pengalaman”.¹ Menurut Rustaman, dkk. mengemukakan bahwa pembelajaran IPA sebaiknya menggunakan sebuah rangkaian pengalaman nyata yang bersifat rasional atau dapat dimengerti siswa dan dapat membuat siswa terlibat dalam sebuah interaksi sosial.²

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka solusi untuk mengatasi

permasalahan yang ada yaitu menggunakan model *experiential learning*, Cahyani menyatakan bahwa *experiential learning* adalah sebuah model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dari hasil perpaduan antara memahami dan menstranformasi pengalamannya secara langsung.

METODE/GAGASAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Desain PTK yang dipilih yaitu desain model Elliot karena materi konsep cahaya dapat dibagi kedalam banyak sub bahasan maka dipilihlah desain ini yang menawarkan 3 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 3 tindakan. Penelitian ini mengambil subjek siswa kelas V di SD Negeri Cibiru 08 yang memiliki jumlah murid 33 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, soal evaluasi untuk memperoleh data hasil belajar, lembar angket untuk memperoleh data respon siswa terhadap model *experiential learning* dan dokumentasi foto. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan mengetahui respon siswa dengan menggunakan model *experiential*

learning pada materi konsep cahaya di kelas V SDN Cibiru 08.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembelajaran siklus 1 di kegiatan awal selalu diawali dengan sebuah apersepsi yang berkaitan dengan hal yang pernah dialami oleh siswa (pengalaman) maka dari itu membuat siswa antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Namun, siswa masih banyak sekali yang menjawab secara serentak sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif. Tindakan yang peneliti lakukan agar kejadian seperti ini tidak terulang kembali yaitu selalu mengingatkan siswa agar sebelum menjawab untuk mengangkat tangannya terlebih dahulu dan menunggu untuk ditunjuk oleh peneliti dengan begitu siswa semakin terbiasa untuk lebih disiplin dalam menjawab pertanyaan.

Pada tahap pengelompokan, suasana terlihat tidak kondusif hal ini disebabkan oleh pengkondisian kelas yang belum maksimal kemudian masih banyak siswa yang belum terbiasa untuk belajar secara berkelompok terlihat dari respon siswa yang menunjukkan kurang antusiasnya dalam melakukan pembelajaran secara kelompok, masih banyak siswa yang ingin memilih dan memilah teman-teman kelompoknya walau peneliti sudah menentukan pembagian

kelompok dengan maksud agar siswa terbiasa bekerja sama dengan siapapun hal ini disebabkan karena siswa terbiasa belajar menggunakan metode konvensional yaitu belajar secara individu. Namun pada tindakan 3 siswa sedikit demi sedikit mulai menunjukkan respon yang positif terhadap belajar secara berkelompok, artinya siswa sudah mulai terbiasa ketika mereka harus belajar secara berkelompok.

Pada tahap percobaan, peneliti disini berusaha untuk mengkonstruksi pengalaman siswa sedemikian rupa melalui sebuah percobaan agar dapat ditemukan sebuah fakta-fakta berdasarkan dari pengalaman yang dimiliki siswa dan dapat menjadi pengetahuan yang baru bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pembentukan berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman baru.¹ Namun ketika siswa melakukan percobaan banyak hal yang belum dipahami oleh siswa sehingga membuat siswa kebingungan, kemudian banyak siswa yang terdapat sedang mengobrol ketika percobaan berlangsung sehingga membuat suasana kelas justru menjadi tidak kondusif.

Pada tahap presentasi, menanggapi dan melengkapi, siswa terlihat masih malu dan tidak percaya diri untuk lebih aktif dalam tahap ini sehingga peneliti perlu memberikan motivasi lebih pada siswa karena menurut Winkels, motivasi adalah penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu.² Maka peneliti disini perlu memberikan motivasi agar siswa lebih terpacu untuk aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

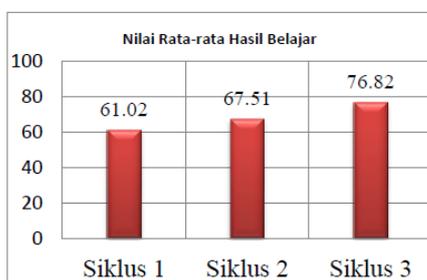
Kemudian masuk pada tahap menyimpulkan pembelajaran, siswa masih terlihat kebingungan untuk menyimpulkan kegiatan percobaan yang dilakukan, kesimpulan ini menjadi sebuah pengetahuan baru bagi siswa yang nantinya digunakan untuk memecahkan permasalahan pada situasi berbeda maka guru perlu membimbing siswa dengan pertanyaan-pertanyaan arahan sesuai dengan yang dikemukakan Gagne bahwa dalam pembelajaran guru perlu membimbing siswa dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menuntun alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.¹ Pada pembelajaran siklus 2 temuan yang muncul sudah sedikit berkurang karena peneliti melakukan perbaikan berdasarkan temuan-temuan pada siklus 1. Pengondisian kelas pun sudah mulai kondusif terlihat pada saat tahap apersepsi

siswa sudah mulai terbiasa untuk mengangkat tangannya terlebih dahulu sebelum menjawab karena sebelumnya peneliti memberikan aturan-aturan pada saat ingin menjawab pertanyaan kemudian keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mulai menunjukkan peningkatan terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang antusias dalam tahap presentasi, menanggapi dan melengkapi dibandingkan pada saat pembelajaran siklus 1.

Temuan esensial dalam siklus 2 yaitu materi pembelajaran yang peneliti berikan, pada tindakan 2 dan 3 yaitu materi pemantulan cahaya pada cermin cembung dan cekung siswa masih jarang menemuinya dalam kehidupan sehari-hari apabila dibandingkan dengan materi pemantulan cahaya cermin datar karena model pembelajaran ini lebih menekankan pada pengalaman yang siswa punyai sejalan dengan pendapat Munandar bahwa pengalaman belajar baiknya dekat dengan pengalaman yang diperoleh dalam dunia nyata.² sehingga peneliti berusaha mencari apersepsi yang pernah dialami oleh siswa. Pada siklus 3 peneliti membuat pembelajaran menjadi jauh lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran-pembelajaran pada tindakan sebelumnya. Siswa diajak untuk belajar diluar kelas dan membuat sebuah karya yang mana karya tersebut menjadi media pembelajaran bagi siswa itu sendiri, hal ini

terbukti dapat membuat siswa lebih antusias terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Driver and Bell yang mengemukakan bahwa belajar harus mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa.³ Dalam pembelajaran siklus 3 tidak ditemukan temuan berarti yang dapat mempengaruhi hasil belajar secara signifikan, pembelajaran pada siklus 3 sudah berjalan dengan seoptimal mungkin menggunakan model *experiential learning*.

Namun secara keseluruhan mulai dari siklus 1 sampai dengan siklus 3 terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebagaimana data dibawah.



Gambar 1 Peningkatan Hasil Belajar setiap Siklus

Peningkatan hasil belajar terjadi karena materi pembelajaran yang dibelajarkan berangkat dari hal yang telah dialami oleh siswa (pengalaman) sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna hal ini sejalan dengan pendapat Gagne and Berliner mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang muncul karena pengalaman”, yang kemudian pengalaman tersebut

dikemas oleh peneliti melalui sebuah model pembelajaran yaitu model *experiential learning*.¹ Cahyani mengemukakan model *experiential learning* yang mampu mengaktifkan siswa secara mandiri untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dari hasil memahami dan menstranformasi pengalamannya.² Perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman disini mencakup kemampuan kognitif siswa yang terlihat melalui peningkatan hasil belajar dari mulai siklus 1 sampai pada siklus 3.

Peningkatan hasil belajar menggunakan model *experiential learning* juga dikarenakan tahap-tahap model ini yang memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam menemukan sebuah pengetahuan secara mandiri dari hasil transformasi pengalaman siswa itu sendiri sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna, seperti pada tahap *concrete experience*, pada tahap ini peneliti memberikan apersepsi yang berkaitan dengan pengalaman siswa karena pengalaman siswa itulah yang akan dijadikan materi pembelajaran yang akan dicari tahu teori-teori yang ada didalam pengalaman tersebut melalui serangkaian proses yang bermakna. Hal ini sejalan dengan Gestalt yang mengatakan bahwa salah satu prinsip belajar itu adalah belajar berdasarkan keseluruhan artinya pembelajaran akan lebih bermakna ketika

dipelajari secara keseluruhan bukan berangkat dari bagian-bagian maksudnya belajar berangkat dari permasalahan siswa bukan berdasarkan fakta-fakta.² Dalam model *experiential learning* ini yang dijadikan permasalahan adalah pengalaman siswa yang harus dicari tahu fakta-fakta yang terdapat pada pengalaman siswa tersebut.

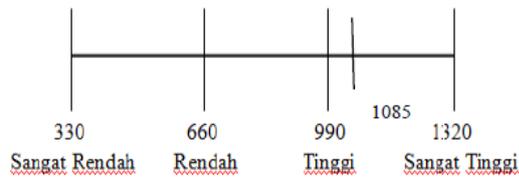
Tahap selanjutnya adalah tahap *reflection and observation*, pada tahap ini siswa diberikan pengalaman langsung yang peneliti fasilitasi melalui percobaan yang berangkat dari pengalaman siswa itu sendiri. Hal ini sejalan dengan Piaget yang mengatakan bahwa untuk mengembangkan kemampuan kognitif perlu diciptakan suatu kondisi yang memungkinkan anak untuk belajar mencari tahu sendiri, misalnya anak melakukan percobaan, diskusi kelompok dan membandingkan hasil temuannya dengan teman yang lain, sehingga siswa dapat bekerja aktif mencari sendiri fakta-fakta yang terdapat pada percobaan tersebut.²

Tahap selanjutnya yaitu tahap *forming abstract concept*, pada tahap ini siswa berdiskusi untuk menarik kesimpulan tentang percobaan yang telah dilakukan sehingga dapat diperoleh sebuah teori baru. Hal ini sejalan dengan Gestalt yang mengemukakan bahwa belajar terjadi ketika anak menemukan suatu masalah yang harus dipecahkan, maka dengan

menemukan masalah tersebut anak akan mendapatkan pemahaman hubungan antar bagian permasalahan tersebut yang akan sangat berguna untuk memecahkan masalah-masalah selanjutnya.³ Pemahaman hubungan antar bagian disini yang nantinya menjadi sebuah pengetahuan baru bagi siswa.

Tahap terakhir yaitu tahap *testing in new situations*, pada tahap ini siswa diberikan sebuah soal berkaitan dengan kejadian yang berbeda namun memiliki keterkaitan dengan materi yang telah dibelajarkan sehingga disini dapat diketahui sejauh mana siswa dapat menerapkan pengetahuan baru yang telah mereka dapat pada situasi berbeda. Hal ini sejalan dengan Gestalt yang menyatakan bahwa prinsip belajar adalah terjadinya transfer, maksudnya setelah siswa berhasil menguasai suatu kemampuan dengan baik yang diperoleh melalui belajar, maka kemampuan tersebut dapat mereka terapkan dalam situasi lain.⁴ Setelah semua tindakan telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan lembar angket pada setiap siswa yang berisi 10 pernyataan terdiri dari 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif untuk mengetahui respon siswa terhadap model *experiential learning* pada materi konsep cahaya, data respon siswa ini diolah menggunakan skala likert. Jumlah seluruh skor siswa setelah data diolah berjumlah 1085 dari 33 siswa.

Berikut skala likert untuk mengukur respon siswa.



Gambar 2 Skala Likert (dalam Sugiyono,2014)

Berdasarkan gambar 2, maka respon siswa termasuk kedalam kategori tinggi dan cenderung positif.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model *experiential learning* pada materi konsep cahaya di kelas V SDN Cibiru 08 dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cukup baik dimulai dari nilai rata-rata kelas pada siklus 1 yang tidak memenuhi standar nilai KKM hingga akhirnya dapat melebihi nilai KKM pada siklus 3. Hal ini dibuktikan melalui data hasil belajar pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan mulai dari siklus 1 yang memperoleh nilai hasil belajar sebesar 61,02 kemudian terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus 2 menjadi 67,51 dan pada siklus 3 kembali mengalami peningkatan hasil belajar menjadi 76,82.
2. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *experiential learning* pada materi konsep cahaya di kelas V SDN Cibiru 08 tergolong tinggi dan cenderung positif dengan skor yang diperoleh yaitu 1085 dari 33 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, I. *Pembelajaran menulis berbasis karakter dengan pendekatan experiential learning*. Bandung, Program Studi Pendidikan Dasar SPS UPI: 2012
- Dobos, A. Experiential learning for professional development in the civil service. *Procedia-Social and Behaviour Science*, 116 (2014), hlm. 5895-5090
- Munif, I. R. S. & Mosik. Penerapan metode experiential learning pada pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 5 (2009), hlm. 79-82
- Rustaman, N, dkk. *Materi dan pembelajaran IPA di SD*. Banten, Universitas Terbuka: 2014
- Salavastru, D (2014). Experiential learning and the pedagogy of interrogation in the education of adults. *Procedia-Social and Behavioral Science*, 142 (2014), hlm. 548-552

Siregar, E. & Nara, H. *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor, GhaliaIndonesia: 2014

Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung, Alfabeta: 2014

Suyono. & Hariyanto. *Belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar*. Bandung, Remaja Rosdakarya: 2014