

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN BANJAR TEGAL, KECAMATAN BULELENG

Ni Pt. Yanti Wiandariyani¹, Nym. Dantes², Tjok Rai Partadjaja³

¹Jurusan PGSD, ^{2,3}Jurusan BK, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: yantiwiandariyani@gmail.com¹, dantes@pasca.undiksha.ac.id²,
tjokrai_partadjaja@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) perbedaan Motivasi Belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran Experiential dan model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal. 2) perbedaan Hasil Belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran Experiential dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal. 3) perbedaan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran Experiential dan model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal.

Jenis penelitian ini terkategori kuasi *eksperimen*. Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD N 1 dan 3 Banjar Tegal tahun pelajaran 2010/2011. Pengambilan kelas penelitian berdasarkan teknik *simple random sampling*. Data yang diperoleh dianalisis dengan statistik deskriptif dan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran experiential dan model pembelajaran konvensional kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal diperoleh F sebesar 13,077 dengan signifikansi 0,001 atau lebih kecil dari 0,05. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran experiential dan model pembelajaran konvensional siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal diperoleh F sebesar 144,267 dengan signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. (3) Terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran experiential dan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal diperoleh $F=75.931$ untuk *Pillae Trace*, *Wilk Lambada*, *Hotelling trace*, *Root.x* memiliki signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

Kata-kata Kunci : Eksperiential, Motivasi , Hasil Belajar

Abstract

This research aim to to analyse: (1) difference of Motivation Learn [among/between] student group following model study of Experiential and Conventional study model [at] class student of V SD Country 1 and 3 Banjar Non irrigated dry field 2) difference of Result Learn IPA between student group following model study of Experiential and conventional study model at class student of V SD Country 1 and 3 Banjar Non irrigated dry field 3) difference of Motivation Learn and Result of Learning IPA between student group following model study of Experiential and Conventional study model at class student of V SD Country 1 and 3 Banjar Non irrigated dry field. this Type Research is experiment. this Research Subjek [is] all class student of V SD No 1 and 3 Banjar Non irrigated dry field school year 2010 / 2011. Analysis technique the used [is] descriptive statistical analysis and MANOVA.

Result of research indicate that (1) There are difference of motivation learn between student group following model study of conventional study model and experiential of class of V SD Country 1 and 3 Banjar Non irrigated dry field (2) There are difference of

result learn [among/between] student group following model study of conventional study model and experiential of class student of V SD Country 1 and 3 Banjar Non irrigated dry field (3) There are difference of motivation learn and result of learning between student group following model study of conventional study model and experiential in class of V SD Country 1 and 3 Banjar Non Irrigated Dry Field.

Keyword: Eksperiential, Motivation , Result Learn

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aktivitas untuk mempersiapkan siswa agar mampu menjadi warga masyarakat yang memiliki kontribusi positif bagi masyarakat atau lingkungan di masa yang akan datang. Pendidikan diselenggarakan untuk memastikan bahwa siswa memiliki kecakapan hidup (*life skills*) di masyarakat. Untuk mewujudkannya, maka pengembangan pendidikan harus bersandar pada empat pilar pendidikan, yaitu 1) program pembelajaran yang diberikan hendaknya mampu memberikan kesadaran kepada masyarakat sehingga mau dan mampu belajar (*learning to know*), 2) bahan belajar yang dipilih hendaknya mampu memberikan pekerjaan alternatif kepada siswanya (*learning to do*), 3) pembelajaran harus memberikan motivasi untuk hidup dalam era sekarang dan memiliki orientasi hidup ke masa depan (*learning to be*), 4) pembelajaran tidak cukup hanya diberikan keterampilan untuk dirinya sendiri, tetapi keterampilan untuk hidup bertetangga, bermasyarakat, berbangsa dan hidup dalam pergaulan antar bangsa-bangsa dengan semangat kesamaan dan kesejajaran (*learning to live together*)

Salah satu mata pelajaran yang ikut mempengaruhi perkembangan kualitas pendidikan adalah pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hakikat IPA itu memberikan pengertian bahwa IPA tidak hanya meliputi ilmu pengetahuan mengenai alam tetapi mencakup pengertian proses penyelidikan dan perolehan ilmu tersebut. Mulyasa (2009: 110) mengatakan bahwa hakekat Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebagai produk, proses dan sikap. IPA sebagai

produk merupakan akumulasi hasil upaya para perintis IPA terdahulu dan umumnya telah tersusun secara lengkap dan sistematis dalam bentuk buku teks. IPA yang dimaksud dengan proses di sini adalah proses mendapatkan IPA. IPA disusun dan diperoleh melalui metode ilmiah. Jadi yang dimaksud proses IPA adalah metode ilmiah. IPA sebagai pemupuk sikap adalah makna sikap pada pengajaran IPA dibatasi pengertiannya pada "sikap ilmiah terhadap alam sekitar". Iskandar (1996: 2) mengatakan melalui pendidikan IPA diharapkan

dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis, rasional, analisis, dan kritis pada peserta didik dalam rangka mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas peserta didik sehingga mampu bersaing dalam segala bidang, antara lain 1) penyempurnaan kurikulum, 2) pengembangan silabus dan buku ajar, 3) penataran dan sertifikasi guru, 4) pendekatan pengajaran, dan 5) teknik-teknik dalam pengajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2001).

Menurut Mulyasa (2009:110) mata pelajaran IPA di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya. (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat. (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. (5) meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu Ciptaan Tuhan. (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Guru memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Motivasi dan Hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan menunjukkan keberhasilan siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Keberhasilan siswa di sekolah ditandai dengan hasil nilai siswa yaitu tingkat ketuntasan minimal (KKM). Pencapaian KKM pada setiap mata pelajaran yang diajarkan tidaklah mudah. Tentunya akan ada kendala yang akan dialami guru dalam mengarahkan siswa untuk mencapai KKM. Salah satunya adalah penyampaian materi yang secara satu arah antara guru

dengan siswa sehingga siswa kurang aktif pada proses pembelajaran.

Motivasi dan Hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan menunjukkan keberhasilan siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Keberhasilan siswa di sekolah ditandai dengan hasil nilai siswa yaitu tingkat ketuntasan minimal (KKM). Pencapaian KKM pada setiap mata pelajaran yang diajarkan tidaklah mudah. Tentunya akan ada kendala yang akan dialami guru dalam mengarahkan siswa untuk mencapai KKM. Salah satunya adalah penyampaian materi yang secara satu arah antara guru dengan siswa sehingga siswa kurang aktif pada proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM.

Model pembelajaran yang bersifat inovatif dan konstruktivis perlu diterapkan di sekolah. Pendekatan konstruktivis dapat membangun pemahaman siswa tentang konsep ilmiah. Dalam artikelnya, Barlia (2004) menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) kita sendiri. Salah satu model pembelajaran inovatif yang berbasis konstruktivisme dan diyakini mampu meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model *experiential learning*.

Model pembelajaran *experiential* adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ini menekankan pada proses pembangunan pengetahuan lewat transformasi pengalaman (Sharlanova, 2004). Siswa diberikan kebebasan menemukan sendiri informasi penting melalui pengalaman belajarnya. Tahapan-tahapan dari model pembelajaran *experiential* ini membentuk siklus belajar yang dapat menuntun siswa dalam proses mengakomodasi, mengasimilasi dan menguji pengetahuan. Model pembelajaran *experiential* terdiri dari empat tahapan, yaitu: *concrete experience*, *reflection observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation* (Kolb & Kolb, 2005).

Pada tahap *concrete experience*, siswa diberikan aktivitas sains dengan mengaitkan pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Siswa melakukan analisis situasi terhadap fenomena-fenomena sains berdasarkan pengalaman awalnya (*prior experience*). Tahap ini merupakan tahap merangsang munculnya gagasan, menggali masalah, mencari ide-ide baru, mengumpulkan berbagai informasi, mengklarifikasi dan mendefinisikan masalah. Tahap selanjutnya adalah *reflection observation*, pada tahap ini

siswa diberikan kebebasan seluas-luasnya untuk melakukan observasi untuk mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan pada tahap *concrete experience*. Siswa secara seksama mengamati aktivitas sains yang sedang dilakukan dengan menggunakan panca indera, perasaan, atau alat bantu laboratorium, selanjutnya merefleksi pengalaman dan menarik pelajaran (konsep) dari pengalaman tersebut berdasarkan hasil refleksi. Pada tahap *abstract conceptualization*, siswa menggeneralisasikan pengalaman pada tahap *concrete experience* dengan hasil observasi dan refleksi untuk membentuk suatu konsep baru. Siswa dituntut mampu mencermati reasoning, hubungan timbal balik, dan mampu mengungkapkan aturan-aturan umum untuk mendeskripsikan pengalaman sains tersebut. Tahap terakhir dari model pembelajaran ini adalah *active experimentation*, dimana siswa menggunakan konsep yang telah diperoleh untuk menyelesaikan masalah pada situasi baru. Pada tahap ini siswa mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci (Kolb, 2005). Tahapan-tahapan pembelajaran *experiential* tersebut memberikan peluang pada siswa untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajarnya.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *experiential* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *experiential* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal, untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *experiential* dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah eksperimen semu karena tidak semua variabel dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat (*full randomize*), maka penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*). Hal ini karena eksperimen semu bisa digunakan minimal kalau dapat mengontrol satu variabel saja meskipun dalam bentuk matching, atau memasangkan karakteristik, kalau bisa random lebih baik (Sukmadinata, 2009:207)

Penelitian ini menggunakan rancangan *Post Test Only Control Group Design*. Desain ini dipilih karena eksperimen tidak memungkinkan

mengubah kelas desain yang ada. Secara prosedural mengikuti pola seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Post Test Only Control Group Design*

Kelompok	Perlakuan	Post-Test
E	X	O ₁
K	-	O ₂

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD

Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal tahun pelajaran 2012/2013 masing-masing berjumlah 30 orang

Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara *random sampling* yaitu pengambilan sampel anggota populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Tahapan-tahapan dari prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Observasi dan orientasi terhadap rancangan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas dan interview dengan pendidik mata pelajaran terpadu. Kegiatan ini menanyakan apakah ada metode-metode pelajaran yang telah diterapkan selain metode yang telah biasa digunakan

Menemukan kelas eksperimen dan kelas control dilakukan dengan disetarakan terlebih dahulu. Dari kelas yang setara kemudian diundi untuk mendapatkan dua kelas sampel. Kemudian sampel diundi sehingga didapat kelas eksperimen dan kelas control.

Merancang paket pembelajaran dengan model IPA terpadu yang terdiri dari pelaksanaan pembelajar (RPP), lembar kerja peserta didik (LKS). Mengadakan tes pengetahuan awal peserta didik pada masing-masing kelas control dan eksperimen untuk mengidentifikasi motivasi belajar dan hasil belajar.

Menerapkan model pembelajaran experiential kepada kelas eksperimen sesuai dengan prosedur atau langkah-langkah yang ditetapkan dalam rencana pembelajaran. Pembelajaran diberikan pada kelas eksperimen yang telah digunakan sebagai sampel penelitian.

Memberikan tes akhir (post-test) pada kelas eksperimen dan kelas control untuk mendapatkan data. Menganalisis data motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik untuk menguji hipotesis.

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan sesuai dengan kebutuhan. Penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen yaitu

kuisisioner untuk mencari data motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa.

Data yang diperoleh dari uji coba instrument dianalisis dengan menggunakan uji validitas tes, reliabilitas tes, daya beda tes, dan tingkat kesukaran tes

Validitas isi digunakan untuk mengetahui kesesuaian antara kuesioner yang dibuat dengan kajian teori penelitian. Validitas isi artinya kejituan daripada suatu tes ditinjau dari isi tes tersebut (Nurkancana, 1990). Penilaian ini dilakukan oleh dua pakar (*judges*) yang memiliki spesialisasi dalam bidang psikologi.

Konsistensi internal butir dapat diestimasi dari indeks korelasi antara skor butir dan skor total (Long *et al.*, 1985). Indeks korelasi butir total dapat dihitung dengan formula *product moment*. Rumus korelasi yang digunakan untuk menguji konsistensi internal butir adalah rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2002).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \text{ (arikunto, 2005) rumus 1}$$

Reliabilitas instrumen berarti konsistensi dari instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2008). Maka untuk mencari reliabilitas instrumen dapat digunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2002).

Indeks kesukaran butir digunakan untuk menentukan apakah butir tersebut terlalu sukar atau terlalu mudah bagi siswa, sehingga tes benar-benar menggambarkan kemampuan siswa. Formula untuk menghitung IKB menggunakan formula Mehrens & Lehmann (1984).

$$IKB = \frac{\sum H + \sum L - (2N \times Score_{min})}{2N(Score_{max} - Score_{min})}$$

(Mehrens & Lehmann 1984) rumus 2

Pengujian hipotesis penelitian menggunakan analisis multivariat (MANOVA). Sebelum uji MANOVA dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji korelasi antar variabel terikat.

Uji persyaratan analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk menguji apakah data yang telah didapatkan memenuhi persyaratan untuk analisis dengan teknik analisis yang ditetapkan. Terkait dengan hal itu, maka dalam pengujian prasyarat analisis ini akan diadakan analisis untuk menguji normalitas

sebaran data, homogenitas varians, Uji kolerasi antar variabel terikat dan uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang telah terkumpul melalui penelitian ini ditabulasikan sesuai dengan keperluan analisis data yang tercantum dalam rancangan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran atau distribusi data. Distribusi tersebut disajikan dengan cara menyajikan rata-rata sebagai ukuran pemusatan, standar deviasi sebagai ukuran penyebaran, tabel frekuensi, dan histogram. Rekapitulasi hasil perhitungan skor pendekatan model pembelajaran experiential terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA dapat diikhtisarkan seperti Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Pendekatan Model Pembelajaran Experiential terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA

	A1Y1	A1Y2	A2Y1
N Valid	30	30	30
Mean	96,73	72,30	105,57
Median	96	72,00	105,00
Modus	91	70,00	111
Standart Deviasi	8,30	5,76	10,49
Varian	68,89	33,18	110,116
Rentangan	31,00	20,00	46,00

Pengujian dilakukan untuk setiap data pada setiap sel, yakni: (1) Pendekatan konvensional terhadap Motivasi belajar siswa, (2) Pendekatan konvensional terhadap hasil belajar IPA siswa, (3) Pendekatan model pembelajaran Experiential terhadap Motivasi belajar siswa, (4)

Uji korelasi antar variable bebas dilakukan dengan formula statistik Produk Momen oleh Pearson (*Pearson's Product Moment*). Apabila nilai signifikansi (sig.) pada hasil analisis menunjukkan nilai diatas 0,05 (sig.>0,05), maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada korelasi

Pendekatan model pembelajaran Experiential terhadap hasil belajar IPA siswa. Hasil perhitungan dan uji signifikan normalitas sebaran data dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* (K-2)

antar variable terikat atau uji MANOVA layak untuk dilakukan. Hasil analisis uji korelasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah.

Tabel 3 Uji Korelasi antar Variabel Terikat

Nilai r_{hitung} (Pearson's Correlation)	Nilai signifikansi (sig.)	Keputusan
0,192	0,323	Tidak signifikan

Tabel di atas menunjukkan bahwa r_{hitung} yang bernilai 0,192 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,323 atau lebih besar dari 0,05 (sig.>0,05). Ini menunjukkan hubungan atau

korelasi antar variable terikat tidak signifikan atau bahwa tidak ada korelasi antar variable terikat. Maka dari itu, uji MANOVA layak untuk dilakukan.

Setelah kedua uji persyaratan hipotesis dipenuhi dilanjutkan dengan uji hipotesis

manova. Uji manova digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan beberapa variabel terikat dengan beberapa kelompok yang berbeda. Dalam hal ini dibedakan motivasi belajar siswa (Y_1) maupun hasil belajar IPA siswa (Y_2) untuk pendekatan model pembelajaran experiential dan pendekatan konvensional. Hipotesis yang diajukan dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu : 1) Terdapat perbedaan Motivasi Belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran

Experiential dan model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal. 2) Terdapat perbedaan Hasil Belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran Experiential dan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal. 3) Terdapat perbedaan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti

model pembelajaran Experiential dan model pembelajaran Konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal.

Berdasarkan hasil *test of between-subjects effects*, yang tercantum pada Tabel 4.9 di bawah ini menunjukkan bahwa hubungan antara strategi pembelajaran dengan motivasi belajar (Y_1) diperoleh F_{hitung} sebesar 144,267 dan F_{tabel} sebesar 4,00 dengan signifikansi 0,000. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Artinya, terdapat perbedaan motivasi belajar siswa (Y_1) yang diakibatkan oleh perbedaan strategi pembelajaran. Di lain pihak, hubungan antara strategi pembelajaran dengan hasil belajar IPA (Y_2) diperoleh F_{hitung} sebesar 13,077 dan F_{tabel} sebesar 4,00 dengan signifikansi 0,001. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar IPA (Y_2) yang diakibatkan oleh perbedaan strategi pembelajaran.

Tabel 4
Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar yang Diakibatkan oleh Perbedaan Strategi Pembelajaran

Source	Devenden t Variabel	Type III Sum of Squares	Df	Mean Aquare	F	Sig
Corrected Model	Y1	5491.267 ^a	1	5491.267	144.267	.000
	Y2	1170.417 ^b	1	1170.417	13.077	.001
Intercept	Y1	402129.067	1	402129.067	1.056E4	.000
	Y2	613879.350	1	613879.350	6.859E3	.000
X	Y1	5491.267	1	5491.267	144.267	.000
	Y2	1170.417	1	1170.417	13.077	.001
Error	Y1	2207.667	58	38.063		
	Y2	5191.233	58	89.504		
Total	Y1	409828.000	60			
	Y2	620241.000				
Corrected Total	Y1	7698.933	59			
	Y2	6361.650	59			

Untuk pengujian hipotesis nomor 3, keputusan diambil dengan analisis *Pillae Trace*, *Wilk Lambda*,

Hotelling Trace, *Ror's Largest Root*. Hasil analisis seperti yang tertera pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5
Hasil Analisis Uji Hipotesis dengan MANOVA

Effect		Value	F	Hipotesis	Error	Sig
X	Pillai's Trace	0.727	75.931 ^a	2.000	57.000	0,000
	Wilk's Lambda	0.273	75.931 ^a	2.000	57.000	0,000
	Hotelling's Trace	2.664	75.931 ^a	2.000	57.000	0,000
	Roy's Largest Root	2.664	75.931 ^a	2.000	57.000	0,000

Hasil analisis menunjukkan bahwa harga $F = 75.931$ untuk *Pillae Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling trace*, *Root.x* memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,005 yaitu 0,000, artinya, harga $F = 75.931$ untuk *Pillae Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling trace*, *Roy's Largest Root* semuanya signifikan. Jadi,

terdapat perbedaan motivasi belajar siswa (Y1) maupun hasil belajar IPA siswa (Y2) untuk pendekatan model pembelajaran experiential dan pendekatan konvensional.

Pembahasan

Hasil analisis deskriptif dan analisis statistik pada penelitian ini menunjukkan bahwa skor pendekatan konvensional terhadap motivasi belajar siswa terletak di sekitar rata-rata 72,30 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 5,76 dengan frekuensi sebesar 8 atau sebesar 26% dalam kualifikasi kurang baik. Skor pendekatan konvensional terhadap hasil belajar IPA siswa terletak di sekitar rata-rata 96,73 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 8,30 dan frekuensi sebesar 7 atau sebesar 29,1% dalam kualifikasi cukup baik. Skor pendekatan model pembelajaran experiential terhadap motivasi belajar siswa terletak di sekitar rata-rata 91,43 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 6,55 dalam kualifikasi cukup baik. Skor pendekatan model pembelajaran experiential terhadap hasil belajar IPA siswa terletak di sekitar rata-rata 105,57 dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 10,49 dan frekuensi sebesar 9 atau sebesar 30% dalam kualifikasi baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama maupun terpisah motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran experiential lebih baik dari yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Model pembelajaran *experiential* dibangun dari 6 preposisi yang berasal dari para ahli pendidikan (Kolb & Kolb, 2005) antara lain yaitu; 1) Pembelajaran yang terbaik dilihat dari proses bukan dari produknya. 2) Semua pembelajaran adalah adalah pembelajaran yang di ulang (*relearning*), dimana pembelajaran yang

terbaik difasilitasi dengan proses. 3) Pembelajaran yang memerlukan pemecahan konflik antara dua kemampuan yang berlawanan dengan cara beradaptasi dengan dunia. 4) Pembelajaran yang merupakan proses holistik untuk beradaptasi dengan kehidupan sehari-hari. 5) Pembelajaran dihasilkan dari transaksi antara program dengan lingkungan belajar. 6) Pembelajaran merupakan proses menciptakan lingkungan belajar. Berdasarkan keenam preposisi tersebut didapatkan bahwa *experiential learning* menekankan pada proses holistik dalam memecahkan konflik sehingga terbentuk suatu pengetahuan, dimana dalam proses tersebut pembelajar terlibat secara aktif yakni berpikir tentang apa yang akan dipelajari dan bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari tersebut ke dalam dunia nyata.

Belajar menurut *experiential learning* merupakan proses dimana pengetahuan diciptakan melalui kombinasi antara mendapatkan pengalaman (*grapsing experience*) dan mentransformasi pengalamannya (*transforming experience*). Dua model yang terkait dengan *grapsing experience* yaitu *concrete experience* dan *abstract conceptualization* serta dua model yang terkait dengan transformasi pengalaman yaitu *reflective observation* dan *active experimentation* (Adams *et al*, 2004). Keempat tahap tersebut idealnya dapat digambarkan seperti pembelajaran siklus dimana proses pengkonstruksian pengalaman didasarkan pada mengalami, merefleksi, memikirkan, dan melakukan eksperimen.

Kolb (2005) juga berpendapat bahwa; terdapat 4 tahap dari model *experiential learning*, yakni: 1) *Concrete Experience*; 2) *Reflective Observation*; 3) *Abstract Conceptualization*; 4) *Active Experimentation*. Keempat tahapan ini membentuk sebuah siklus yang situasi belajarnya bergantian dengan apa yang terjadi. *Concrete experience* merupakan basis untuk observasi dan refleksi. Refleksi ini diasimilasikan dan disaring ke dalam konsep abstrak dan akhirnya direformulasi atau dirumuskan suatu hipotesis baru untuk diuji pada situasi baru (*active experimentation*).

Implikasi dari kegiatan ini adalah memandu pebelajar dalam menciptakan pengalaman baru.

Sedangkan Johnson dan Jhonson (dalam Joshi, 2005) menyebutkan bahwa proses pembelajaran *experiential* mampu mempengaruhi siswa dalam 3 hal, sebagai berikut: 1) Mengubah struktur kognitif siswa karena proses pembelajaran *experiential* memperluas tentang pengalaman hidup siswa sehingga siswa dapat menciptakan model mental yang baru dalam diri siswa. 2) Mengubah sikap siswa dalam hal menemukan perbedaan-perbedaan yang muncul dan konsepsi mereka sebelumnya dengan pengalaman-pengalaman yang didapat. 3) Meningkatkan kemampuan siswa karena melalui proses pembelajaran *experiential*, siswa lebih percaya diri dengan ilmu yang mereka dapat sehingga siswa menjadi lebih aktif, dibandingkan dengan siswa yang pasif yang hanya mendengar dan tidak mencoba.

Sejalan dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh Novayanthi (2009) yang mengkaji penerapan model pembelajaran *experiential* dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Penelitian ini dilakukan di SMP N 3 Mendoyo, yang merupakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model pembelajaran *experiential* memperoleh pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari rata-rata pemahaman konsep matematika siswa yang mengalami peningkatan sebesar 15,9% berdasarkan Siklus I dari 5,91% pada siklus II menjadi 7,5 pada siklus III. Pada siklus III, secara umum tidak ada lagi kendala-kendala seperti yang ditemui pada siklus sebelumnya, dimana siswa telah terbiasa dan telah terlatih untuk belajar dengan mengikuti penerapan model pembelajaran *eksperiential*.

Penelitian lain yang sama adalah Sutrisna (2009) dalam laporan eksperimen yang dilakukan di SMA Negeri 3 Singaraja menyebutkan bahwa berdasarkan uji statistic, terlihat bahwa pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan kinerja ilmiah siswa diperoleh nilai statistic $F = 19,769$ dengan angka signifikan 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 ($p < 0,005$). Secara statistic hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *eksperiential* dan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran listrik dinamis berbeda secara signifikan terhadap kemampuan kinerja ilmiah siswa pada taraf signifikan 0,05. dengan menggunakan t_{tabel} dan MS_e untuk variabel terikat kemampuan kinerja ilmiah siswa diperoleh batasan penolakan

adalah $LSD = 0,035$. Hal ini berarti kemampuan kinerja ilmiah siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Exsperiential* lebih baik dari siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Astarina (2011). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja. Dalam penelitian ini diperoleh terdapat hubungan antara motivasi belajar dan percaya diri terhadap kesulitan belajar siswa, dan hubungan yang terjadi adalah hubungan negatif yang berarti jika motivasi belajar atau percaya diri meningkat maka kesulitan belajar siswa akan mengalami penurunan. Hal ini mungkin disebabkan karena motivasi belajar dan percaya diri siswa kelas VII N 6 Singaraja memberikan pengaruh yang signifikan.

Jadi berdasarkan seluruh uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *experiential* merupakan faktor internal dalam mengelola proses pembelajaran. Sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA, baik secara bersama-sama maupun terpisah. Atau dengan kata lain secara bersama-sama maupun terpisah motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pendekatan model pembelajaran *experiential* lebih baik dari yang mengikuti pembelajaran secara pendekatan konvensional.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *experiential* dan model pembelajaran konvensional siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal diperoleh F sebesar 144,267 dengan signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. 2) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *experiential* dan model pembelajaran konvensional kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal diperoleh F sebesar 13,077 dengan signifikansi 0,001 atau lebih kecil dari 0,05. 3) Terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *experiential* dan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal diperoleh $F = 75,931$ untuk *Pillae Trace*, *Wilk Lambada*, *Hotelling trace*, *Root.x* memiliki signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel penelitian tentang pengaruh pendekatan model pembelajaran *experiential* berkontribusi positif terhadap

motivasi dan hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

Hendaknya bagi setiap guru IPA meningkatkan penggunaan pendekatan model pembelajaran experiential dan merangsang para siswa untuk lebih menyukai dan memahami menulis adalah sebagai salah satu proses pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan menulis siswa.

Hendaknya kepala sekolah dan guru sebagai masukan yang positif untuk menambah pengetahuan dalam pengajaran menulis disekolah. Baik guru maupun kepala sekolah dapat memanfaatkannya sebagai alternatif dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan prestasi pembelajaran.

Hendaknya para siswa dalam meningkatkan kemampuan menulisnya, diberikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran Experiential sehingga dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuan menulis mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kolb, D. A. 1984. *Problem Manegement: Learning From Experience*. Tersedia Pada <http://www.learningfromexperience.Com/Research-Library/>. Diakses Pada Tanggal 10 September 2008.
- Kolb, D. A. Y., & Kolb, D. A. 2005. *Learning Style And Learning Spaces: Enhancing Ekperintal Learning In Higher Education*. Tersedia Di <Http://Www.Learningfromexperience.Com/Research-Library/>. Diakses Pada Tanggal 11 Januari 2009.
- Koyan, 2008. *Asesmen Berbasis Kelas*. Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Mudjiono dan Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Renika Cipta.
- Sutrisna, 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Eksperiential Terhadap Kinerja Ilmiah Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Singaraja Semester Genap Tahun Pelajaran 2008/2009*. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Fisika. Fakultas FMIPA. Universitas Pendidikan Ganesha.