

PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBANTUAN RELAKSASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DI GUGUS 6 KECAMATAN SAWAN

Dsk. Wiwin Maya Genitri¹, I Nym. Murda², I Gde Wawan Sudatha³

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

e-mail: bk_winloving@yahoo.com¹, murdanyoman@yahoo.co.id²,
igdewawans@undhiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar PKn antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *experiential learning* berbantuan relaksasi dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) pada siswa kelas V di gugus 6 Kecamatan Sawan tahun pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan jumlah populasi seluruh siswa kelas V di Gugus 6 Kecamatan Sawan berjumlah 185 orang. Sedangkan jumlah sampel penelitian 81 orang siswa. Data tentang motivasi siswa dikumpulkan dengan metode tes berbentuk angket/kuesioner. Data yang sudah diperoleh setelah memberikan tes kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan analisis data, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan relaksasi nilai rata-ratanya 118,86. Sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *direct instruction* (pembelajaran langsung) nilai rata-ratanya 102,75. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh hasil hitung lebih besar dari hasil tabel, yaitu 7,12 lebih besar dari hasil hitung tabel 1,9904, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa kelas V semester II antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *experiential learning* berbantuan relaksasi dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *direct instruction* (pembelajaran langsung). Hal ini berarti model *experiential learning* berbantuan relaksasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran PKn pada siswa kelas V di Gugus 6 Kecamatan Sawan. Oleh karena itu disarankan agar dalam setiap pembelajaran PKn menggunakan model *experiential learning* berbantuan relaksasi yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Kata-kata kunci: *experiential learning*, PKn, relaksasi

Abstract

This study have aims to determine differences in the student's motivation between students who learned with experiential learning model assisted technique relaxation and students who learned with the direct instruction model in Civics subject grade V Cluster 6 at Sawan District around Elementary School Year 2012/2013. This research is a quasi experimental research with the entire population of fifth grade students in Cluster 6 at Sawan District numbered 185 people. While the total sample 81 students. The motivation data of students gathered with questionnaires shaped test methods / kuessioner. It's obtained after giving the test was analyzed using descriptive statistics and inferential statistics (t-test). Based on data analysis, students who take learning with experiential learning model assisted technique relaxation aided the average value of 118,86. students who take learning with direct instruction models average value 102,75. Based on the results obtained by the t-test calculation the count higher than tabelle count is 7,12 higher than 1,9904, so it can be concluded that there are significant differences in the motivation to study of the second semester of fifth grade students between the groups of students who learned with experiential learning model assisted technique relaxation and groups of students who learned with direct instruction models. This means experiential learning model assisted technique relaxation have positive effect on the student's motivation in Civics subject in class V in Cluster 6 at Sawan District. It is therefore recommended that in any learning civics use the experiential learning model assisted technique relaxation adapted to the material to be taught.

Keywords: experiential learning, civics, relaxation

PENDAHULUAN

Seiring kemajuan zaman, dunia pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat yang mempengaruhi mutu pendidikan. Mutu pendidikan yang tinggi diperlukan untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, demokratis, dan mampu bersaing sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan semua warga Indonesia (Hamalik, 2001:82). Hal diatas termasuk dalam tujuan pendidikan nasional yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan, dan digunakan sebagai dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa (Kemendiknas, 2010).

Dalam mengembangkan mutu pendidikan nasional, memerlukan dukungan dari semua lapisan masyarakat. Tidak hanya dukungan dari pemerintah namun proses pembelajaran sangat mempengaruhi peningkatan mutu pendidikan Indonesia. Mutu dan kualitas pendidikan Indonesia menempati peringkat ke-39 dari 41 negara yang di survei (Depdiknas, 2006). Bercermin dari hal tersebut, semestinya para teoretisi dan praktisi pendidikan membuat terobosan-terobosan baru yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran di mulai dari jenjang sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan pondasi dalam mengembangkan setiap aspek kemampuan yang dimiliki siswa sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan Indonesia.

Berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai upaya di antaranya penyempurnaan kurikulum (Depdikbud, 1993). Dari kurikulum berbasis isi (*content oriented*) menjadi kurikulum berbasis kompetensi (*competence oriented*) yang sekarang dikembangkan menjadi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Selain itu, pemerintah juga melakukan upaya lain seperti peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, penataran guru, MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran), program sertifikasi guru, dan lain-lain. Hal tersebut guna mengoptimalkan pendidikan serta para pendidik dalam proses pembelajaran.

Pada kenyataannya, upaya-upaya pemerintah maupun strategi pendidik belum

optimal. Fenomena tersebut disebabkan oleh guru sebagai panutan siswa kurang mampu memberikan bimbingan, bahkan pada proses pembelajaran guru hanya menekankan pada aspek kognitif saja. Alasan ini diperkuat melalui observasi yang dilakukan di beberapa sekolah dasar di kecamatan Sawan. Yaitu di gugus 6 yang terdiri dari 5 sekolah yakni: SDN 1 Sangsit, SDN 1 Kerobokan, SDN 7 Sangsit, SDN 4 Sangsit dan SDN 8 Sangsit. Di beberapa sekolah tersebut, guru sering menggunakan model pengajaran langsung (*direct instruction*) dalam proses pembelajaran. Selain itu, observasi secara khusus juga dilakukan pada tanggal 2 januari 2013 di kelas V SDN 1 Sangsit, dan ditemukan bahwa ketika pembelajaran PKn berlangsung, siswa kurang memberi perhatian penuh dan setelah diberikan tes terakhir oleh guru, siswa tidak sepenuhnya bisa menjawab dengan benar. Bahkan nilai ulangan umum siswa rata-rata 66,0 (Sumber: Tata Usaha SD di Gugus 6 Kecamatan Sawan, 2012). Hal ini disebabkan pula oleh guru yang masih mengajar dengan aktif sedangkan siswa hanya mendengar apa yang disampaikan guru. Pembelajaran seperti ini disebut pula pembelajaran langsung.

Pembelajaran langsung adalah istilah yang sering digunakan untuk tehnik pembelajaran ekspositori. Model pembelajaran ini merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher centered*). Dikatakan demikian, sebab guru memegang peran yang sangat dominan dan menyampaikan materi pembelajaran dengan sangat terstruktur. Pembelajaran tersebut akan mendorong anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan mereka sehari-hari (Sanjaya, W dalam mayuniari, 2010).

Hal ini berdampak pada motivasi belajar siswa yang semakin menurun. Padahal beberapa penelitian tentang prestasi belajar menunjukkan motivasi sebagai faktor yang banyak berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Tokoh-tokoh pendidikan seperti

Mc Clelland (1985), Maslow (1943), F.W. Taylor (1947), Aldefer (1972), Herzberg (1966), dan McGregor (1960) melakukan berbagai penelitian tentang peranan motivasi belajar, dan menemukan hasil yang menarik (Hamzah, 2006:39). David McClelland et al., berpendapat bahwa: *A motive is the reintegration by a cue of a change in an affective situation*, yang berarti bahwa motif merupakan implikasi dari hasil pertimbangan yang telah dipelajari dengan ditandai suatu perubahan pada situasi afektif. Sumber utama munculnya motif adalah rangsangan dan erat kaitannya dengan motivasi (Hamzah, 2006:9). Motivasi dalam pengertian ini memiliki dua aspek yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik atau motivasi dari luar diri siswa diantaranya fasilitas belajar, cara mengajar guru, sistem pemberian umpan balik, dan sebagainya. Motivasi intrinsik atau motivasi dari dalam yakni semangat dari dalam diri yang tentunya dipengaruhi oleh keadaan pikiran, mental serta kecerdasan siswa.

Sesuai hasil observasi di beberapa sekolah di gugus 6 Kecamatan Sawan, ditemukan bahwa siswa kurang fokus dengan materi yang disampaikan guru, rasa ingin tahu siswa kurang dan sebagian besar siswa tidak bersemangat dalam proses pembelajaran dikelas. Dalam hal ini, guru dapat mempertimbangkan untuk melakukan intervensi dalam hal meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan model *experiential learning* berbantuan relaksasi. Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna (Hamalik, 2001:212). Siswa mengalami apa yang mereka pelajari serta menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centred*). Prosedur pembelajaran model *experiential learning* terdiri dari 4 tahapan (David Kolb, 1984) yaitu; a) tahapan pengalaman nyata (*concrete experience*), b) tahap observasi refleksi (*reflection observation*), c) tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*) dan d) tahap implementasi (*active experimentation*). Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan

berpikir. Jika seseorang lebih aktif dalam proses belajar maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Berpikir berarti siswa mampu merefleksi materi dalam pembelajaran.

Proses refleksi erat kaitannya dengan mengajak siswa meringankan pikiran dengan relaksasi secara kreatif yang dikaitkan dengan materi yang sedang dipelajari. Tillam (2004:15) menyatakan relaksasi mampu membawa perasaan kearah yang dipikirkan, mengencangkan otot-otot yang tegang, merileksasikan pikiran yang jenuh, hingga anak bisa kembali pada kondisi awal yaitu konsentrasi serta menikmati kenyamanan dan kebahagiaan dari dalam diri. Sehingga siswa akan memahami secara bermakna dan mendalam dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa model *experiential learning* berbantuan relaksasi diduga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Namun, seberapa jauh pengaruh model pembelajaran tersebut belum dapat diungkapkan. Untuk itu, dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbantuan Relaksasi terhadap Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas V di Gugus 6 Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2012/2013".

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang meneliti hubungan sebab akibat. Hasil yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment) karena tidak semua variabel yang muncul dalam kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Gugus 6 Kecamatan Sawan. Tahun Pelajaran 2012/2013. Gugus ini terdiri dari lima sekolah, namun terdapat enam kelas V dengan jumlah seluruh siswanya sebanyak 185 siswa yaitu, SDN 1 Sangsit (kelas V.A dan V.B), SDN 1 Kerobokan, SDN 4 Sangsit, SDN 7 Sangsit, SDN 8 Sangsit.

Sampel diambil dengan cara teknik group random sampling. Teknik ini

digunakan sebagai teknik pengambilan sampel karena individu-individu pada populasi telah terdistribusi kedalam kelas-kelas sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan terhadap individu-individu dalam populasi. Dari enam kelas yang ada di Gugus 6 Kecamatan Sawan dilakukan pengundian untuk diambil dua kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. dua kelas yang dijadikan sampel penelitian merupakan kelas yang memiliki kemampuan akademik relatif sama. Untuk mengetahui sampel benar-benar setara dilakukan uji anava kesetaraan.

Di peroleh F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} ($F_{hitung} < F_{tabel}$) baik untuk taraf signifikan 5% maupun 1%. Maka H_0 diterima H_1 ditolak yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa kelas V mata pelajaran PKn di Gugus 6 Kecamatan Sawan. Ini dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan siswa kelas V Gugus 6 Sawan adalah setara.

Dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pengundian. Berdasarkan sistem undian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa kelas V.A SDN 1 Sangsit sebagai kelas eksperimen dan kelas V.B SDN 1 Sangsit sebagai kelas kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *post test only control group design*. Dalam *design post test control group design* terdapat dua kelompok yang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok pertama yang merupakan kelas eksperimen diberi perlakuan model *experiential learning* berbantuan relaksasi sedangkan kelompok kedua kelas kontrol mendapat perlakuan model *direct instruction* (pembelajaran langsung). Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *experiential learning* berbantuan relaksasi yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan model *direct instruction* (pembelajaran langsung) yang diterapkan pada kelompok kontrol. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah nilai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Data yang diperlukan adalah data tentang motivasi belajar siswa. Untuk mengumpulkan data tentang motivasi

belajar siswa mata pelajaran PKn. Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengisian angket. Angket atau kuisisioner merupakan suatu daftar pertanyaan-pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh siswa yang menjadi sasaran angket tersebut (Narbuko Cholid dan Abu Achmadi, 2005: 76). Angket yang digunakan adalah angket pertanyaan tertutup yaitu siswa tinggal memilih jawaban yang tersedia pada angket tersebut. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi belajar siswa PKn dalam penelitian ini adalah berupa angket dengan 30 butir pernyataan. Disetiap butir soal disertai dengan lima alternatif jawaban (SS, S, KS, TS dan STS) yang akan dipilih siswa. Untuk pernyataan dengan kriteria positif 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = ragu-ragu, 2 = tidak setuju, 1 = sangat setuju. Untuk pernyataan kriteria negatif, 1 = sangat setuju, 2 = setuju, 3 = ragu-rau, 4 tidak setuju, 5 = sangat tidak setuju.

Instrumen penelitian tersebut telah dianalisis dengan menggunakan uji validitas tes, reliabilitas tes. Berdasarkan hasil validitas butir angket yang dilakukan di kelas V di beberapa SD Gugus 6 Kecamatan Sawan dengan jumlah responden 105 siswa diperoleh jumlah soal yang valid 30 butir angket dari 36 soal yang telah diuji cobakan. Butir angket yang valid akan digunakan sebagai post test. Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,87 hal ini berarti, tes yang diuji termasuk kedalam kriteria reliabilitas sangat tinggi.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya kualitas dari 2 variabel yaitu model *experiential learning* dan motivasi belajar siswa. Analisis deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mencari mean, median, modus, varians, dan standar deviasi. Deskripsi data mean, median, dan modus tentang motivasi belajar siswa mata pelajaran PKn akan disajikan kedalam kurva poligon. Tujuan penyajian data ini adalah untuk menafsirkan sebaran data tentang motivasi belajar siswa mata pelajaran PKn pada kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol. Hubungan antara mean (M), median (md) dan modus (Mo) dapat digunakan untuk menentukan kemiringan grafik poligon distribusi frekuensi.

Sebelum melakukan uji hipotesis, harus dilakukan beberapa uji prasyarat yaitu sebagai berikut. Uji prasyarat yang dimaksud adalah mencari uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan untuk metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji-t sampel independent (berkorelasi) dengan rumus separated varians.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil analisis data statistik deskriptif yakni kelompok eksperimen memiliki mean = 118,86, median = 120, modus = 125 yang berarti modus lebih besar dari median, dan median lebih besar dari mean $Mo > Md > M$. Digambarkan kedalam kurva poligon membentuk kurva juling negatif yang berarti sebagian skor cenderung tinggi. Berdasarkan hasil konversi, diperoleh bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen dengan $M = 118,86$ tergolong kriteria sangat tinggi.

Sedangkan kelompok kontrol memiliki mean = 102,75, median = 103,5, modus = 105,5, yang berarti mean lebih besar dari median dan median lebih besar dari modus $M > Md > Mo$. Dapat digambarkan dalam kurva poligon membentuk kurva juling positif yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah. Berdasarkan hasil konversi, diketahui bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa mata pelajaran PKn siswa kelompok kontrol dengan $M = 102,75$ tergolong kriteria tinggi.

Sebelum melakukan uji hipotesis maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat terhadap sebaran data yang meliputi uji normalitas terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran PKn. Uji normalitas ini dilakukan untuk membuktikan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungannya dengan menggunakan rumus chi-kuadrat, diperoleh χ^2_{hitung} hasil post-test kelompok

eksperimen 6,50 dan χ^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $db = 4$ adalah 9,49. Hal ini berarti, χ^2_{hitung} hasil tes kelompok eksperimen lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), sehingga data hasil tes kelompok eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, χ^2_{hitung} hasil tes kelompok kontrol adalah 6,714 dan χ^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $db = 4$ adalah 9,49. Hal ini berarti, χ^2_{hitung} hasil tes kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), sehingga data hasil tes kelompok kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan terhadap varians pasangan antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol uji yang digunakan adalah uji-F dengan kriteria data homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungannya diketahui F_{hitung} hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 1,13, sedangkan F_{tabel} dengan $db_{pembilang} = 39$, $db_{penyebut} = 40$, dan taraf signifikansi 5% adalah 1,69. Hal ini berarti, varians data hasil tes kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan uji-t sampel independent (tidak berkorelasi) dengan rumus separated varians dengan kriteria tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungannya uji-t di atas, diperoleh t_{hitung} sebesar 7,12. Sedangkan, t_{tabel} dengan $db = (41 + 40) - 2 = 79$ adalah 1,9904 yang berada pada taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 **ditolak** dan H_1 **diterima**. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model *experiential learning* berbantuan relaksasi dan siswa yang dibelajarkan dengan model *direct instruction* (pembelajaran langsung) pada siswa kelas V di Gugus 6 Kecamatan Sawan.

Untuk mengetahui adanya pengaruh model *experiential learning* berbantuan relaksasi terhadap tentang motivasi belajar

siswa, dapat dilihat dari rata-rata tentang motivasi belajar antara kedua kelompok sampel. Dari rata-rata (\bar{X}) hitung, diketahui \bar{X} kelompok eksperimen adalah 118,86 dan \bar{X} kelompok kontrol adalah 102,75. Hal ini berarti, \bar{X} eksperimen lebih besar dari \bar{X} kontrol (\bar{X} eksperimen > \bar{X} kontrol). Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *experiential learning* berbantuan relaksasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V di Gugus 6 Kecamatan Sawan.

Pembahasan

Pada bagian ini dipaparkan pembahasan hasil penelitian dan pengujian hipotesis. Secara operasional kedua pembelajaran ini dilaksanakan pada materi SK ke 4 yaitu keputusan bersama pada kelas V semester genap. Model *experiential learning* berbantuan relaksasi yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang diterapkan pada kelompok kontrol.

Secara deskriptif, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *experiential learning* memiliki motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada skor motivasi belajar kelompok kontrol. Jika skor motivasi belajar siswa kelompok eksperimen digambarkan dalam grafik poligon tampak bahwa kurve sebaran data merupakan juling negatif yang artinya sebagian besar skor siswa cenderung tinggi. Pada kelompok kontrol, jika skor motivasi belajar siswa digambarkan dalam grafik poligon tampak bahwa kurve sebaran data merupakan juling positif yang artinya sebagian besar skor siswa cenderung rendah. Perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *experiential learning* berbantuan relaksasi dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran langsung (*direct instruction*)

disebabkan karena perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi. Pembelajaran dengan model *experiential learning* menekankan pengalaman siswa dan guru melalui langkah-langkah, yaitu: *Concrete Experience, Reflection Observation, Abstract Conceptualization, Active Experimentation* (David Kolb dalam Mahfudin, 2011).

Pada tahap *Concrete Experience* (CE), guru membuat pertanyaan tentang kemampuan siswa dengan memanfaatkan pengalaman siswa dan mencari tanggapan, manfaat serta komitmen siswa. Guru membuat strategi dengan aplikasi berupa cerita, gambar, lagu dan sebagainya tentang pelajaran yang bersangkutan. Manfaat yang didapat dari kegiatan ini adalah siswa menemukan perasaan (*feeling*) baru terhadap pembelajaran. Siswa terlibat dalam pengalaman baru yang dapat membawa pikiran siswa menuju materi yang akan dipelajari. Pada tahap *Reflection Observation* (RO), guru memanfaatkan daya imajinasi siswa menjadi lebih aktif. Guru menyiapkan musik relaksasi serta komentar kreatif yang berkaitan dengan materi. Siswa mampu mengembangkan perasaan damai, tenang dan bahagia yang terlihat dari raut wajah siswa. Sehingga pembelajaran PKn mudah melekat dalam ingatan siswa serta siswa menemukan konsep-konsep pembelajaran secara alami. Relaksasi seperti ini juga dapat dilakukan diawal, pertengahan, maupun akhir pembelajaran. Hasil temuan ini sesuai pada landasan teori yang disampaikan oleh Marneta Viegas dalam bukunya *Relax Kids*. "*Children are more likely to concentrate on their work, as the meditations improve concentration and listening skill. The working environment of the classroom improves as children become more calm and focused*" bahwa seorang anak akan lebih konsentrasi dalam bekerja jika mereka dalam keadaan *relax* atau tenang. Anak-anak mampu mendengar dan memahami kemampuan yang dimiliki. Sehingga dalam proses pembelajaran di kelas siswa menjadi fokus dan disiplin (Viegas, 2004:14).

Pada tahap *Abstract Conceptualization* (AC), guru memaparkan

bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan sebelum siswa melakukan *Active Experimentation (AE)*. Guru selalu membuka peluang pada seluruh siswa untuk mengajukan pertanyaan, sehingga memunculkan tahapan berpikir siswa. Diperoleh pula sebuah temuan yakni terjadi pembelajaran dua arah yang melibatkan guru dan siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan mengantuk ketika proses pembelajaran. Pada tahap *Active Experimentation (AE)*, guru mengajak seluruh siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya, bermain peran, berdiskusi kreatif, menggambar serta hal lain yang membuat siswa aktif dan mampu mengalami secara nyata apapun yang dipelajari siswa. Siswa mendapatkan pengalaman dalam proses pembelajaran dan siswa memahami dengan baik hal yang dipelajari. Dalam hal ini diperoleh temuan bahwa siswa sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Terlihat raut wajah siswa ceria dan menikmati pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna, menarik dan menyenangkan seperti ini merupakan motivasi ekstrinsik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori Maslow (dalam Hamzah, 2006). Maka terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *experiential learning* berbantuan relaksasi daripada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).

Pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan relaksasi, sesuai dengan karakteristik PKn, yang mana pembelajaran PKn mesti dialami langsung serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga PKn bukan hanya pembelajaran konsep ataupun teori tanpa aplikasi. Di dalam pembelajaran *experiential learning*, peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator dan moderator yang memberikan tanggung jawab kepada siswa untuk memperoleh konsep serta pengalamannya sendiri. Sehingga kegiatan belajar berpusat pada siswa (*student centred*).

Berbeda halnya dalam pembelajaran model pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang bercirikan pembelajaran

berpusat pada guru (*teacher centred*) dan mengarah pada filsafat behavioristik. Guru cenderung menganggap siswa sebagai kertas putih yang siap untuk ditulisi. Keadaan seperti ini membuat siswa jenuh untuk belajar karena telah tertanam dibenaknya belajar hanya mencari nilai semata. Kenyataan yang dapat dilihat dalam penelitian ini pada kelompok kontrol, siswa hanya sebagai obyek belajar yang hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif yang dilanjutkan dengan pemberian soal latihan kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayuniari (2010) yang menyatakan "dalam pembelajaran langsung, guru cenderung lebih aktif sebagai sumber informasi bagi siswa dan siswa cenderung pasif dalam menerima pelajaran". Pembelajaran langsung (*direct instruction*) tidak memberi peluang untuk mengembangkan motivasi belajar secara positif. Kondisi pembelajaran seperti ini membuat siswa kekurangan kesempatan untuk menumbuhkan motivasi belajar yang sulit dibangun karena semua materi sudah disajikan dengan lengkap. Untuk melakukan kegiatan belajar, mereka harus dibantu oleh guru tanpa guru kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan. Sifat tekun tidak mudah putus asa dan terbuka juga kurang dilatihkan karena minimnya kegiatan yang harus dikerjakan siswa yang dapat membangun motivasi tersebut. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa secara umum pembelajaran langsung tidak banyak memberikan efek positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Sangsit.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil dari beberapa penelitian tentang penerapan model *experiential learning*. Munif (2009) melakukan penelitian mengenai model *experiential learning* dan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa serta rata-rata nilai siswa meningkat setelah menerapkan metode *experiential learning*. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa pada tiap siklusnya. Susanti (2010) juga melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *experiential learning*. Hasil penerapan model *experiential learning* mampu meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD 3 Duda

Timur Karangasem. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa mencapai 65, 25 dan setelah diterapkan model *experiential learning*, rata-rata nilai siswa menjadi 77,70. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *experiential learning* memberi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan siswa menulis puisi.

Meskipun temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan dan teori pendukungnya, namun ada beberapa hal yang memerlukan pembahasan lebih lanjut mengenai motivasi belajar yakni faktor-faktor yang menyebabkan pencapaian motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen belum sepenuhnya optimal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yakni, *pertama* karakteristik model *experiential learning* yang sangat unik yang menyebabkan siswa belum terbiasa dengan pendekatan tersebut. *Kedua*, siswa belum terbiasa untuk mengungkapkan berbagai permasalahan yang mereka temui dalam kehidupan. *Ketiga*, kendala juga ditemui ketika pelaksanaan kegiatan, pada awalnya siswa tidak terbiasa mengerjakan kegiatan mandiri sedangkan dalam penerapan *experiential learning*, siswa dituntut untuk mencari berbagai alternatif jawaban melalui kegiatan atas permasalahan yang mereka temukan. *Keempat*, jumlah siswa yang terlalu banyak membuat siswa tidak dapat bekerja secara maksimal saat kegiatan.

Implikasi yang ditimbulkan pada pembelajaran dikelas akibat penerapan model *experiential learning* berbantuan relaksasi adalah *Pertama*, temuan dalam penelitian ini membuktikan bahwa secara umum model *experiential learning* berbantuan relaksasi lebih baik daripada model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dalam memahami konsep PKn. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran model *experiential learning* berbantuan relaksasi lebih banyak menekankan keterlibatan siswa dan mengalami langsung apa yang sedang dipelajari serta menemukan sendiri konsep-konsep PKn. Guru hanya bertugas sebagai fasilitator dalam pembelajaran. *Kedua*, siswa menjadi termotivasi belajar dikelas karena guru memberikan kesempatan siswa untuk

mengembangkan daya imajinasi kreatif dan setiap siswa memiliki daya imajinasi yang sangat tinggi. Selain itu, guru sering memberikan motivasi kepada siswa melalui pemberian hadiah untuk siswa yang aktif selama pembelajaran dikelas.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan model *experiential learning* berbantuan relaksasi dan siswa yang dibelajarkan dengan model *direct instruction* (pembelajaran langsung) pada siswa kelas V di Gugus 6 Kecamatan Sawan, yang diperoleh dari hasil perhitungan uji-t, dengan t_{hitung} sebesar 7,12. Sedangkan, t_{tabel} dengan $db = 79$ ($41+40-2$) adalah 1,9904. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan model *experiential learning* berbantuan relaksasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *direct instruction* (pembelajaran langsung), yang juga nampak pada nilai rata-rata (\bar{X}) eksperimen $>$ rata-rata (\bar{X}) kontrol yaitu $118,86 > 102,75$.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yakni, disarankan kepada kepala sekolah yang mengalami motivasi belajar siswa rendah di sekolah yang dipimpinnya, disarankan untuk mengambil suatu kebijakan untuk mengimplementasikan model *experiential learning* berbantuan relaksasi. Disarankan kepada guru di sekolah dasar agar lebih berinovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan suatu model yang inovatif seperti pendekatan *experiential learning* untuk meningkatkan kualitas motivasi belajar siswa seperti sikap ingin tahu, berdaya temu, berpikir kritis, ketekunan dan keterbukaan yang dapat dibantu dengan mengintegrasikan tehnik relaksasi sehingga dapat mengembangkan motivasi belajar siswa. Disarankan kepada peneliti lain yang berminat untuk

mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai model *experiential learning* berbantuan relaksasi dalam bidang ilmu PKn maupun bidang ilmu lainnya, agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdikbud. 1993. *Kurikulum Pendidikan Dasar (Landasan, Program dan Pengembangan)*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidayah*. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukuran*: PT Bumi Aksara. Gorontalo.
- Kolb, D. A. 1984. *Problem Management : Learning from Experience. Tersedia pada <http://www.lerningpromexperience.com/research-libray>*.(diakses tanggal 28 November 2012).
- Mafudin. 2011. "Model Pembelajaran Experiential Learning". Tersedia pada <http://albyjmahfudz.blogspot.com/2011/05/modelpembelajaran-experiential.html> (diakses tanggal 28 November 2012).
- Mayuniari, Kadek. 2010. *Model-model pembelajaran*. Singaraja: PGSD Undiksha.
- Munif, I.R.S, Mosik. 2009. "Penerapan Metode *Experiential Learning* pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Semarang: Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 5 (2009): 79-82. Tersedia pada <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPFI/article/viewFile/1014/924> (diakses tanggal 3 Februari 2013).
- Narbuko, Cholid dan H. Abu Achmadi. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Susanti, Ni Kadek. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Kelas V SD Nomor 3 Duda Timur Karangasem. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Undiksha.
- Viegas, Marneta. 2004. *Relax Kids*. Singapore: Tien Wah Press.
- Tillam, Diane.2004. *Living Values Activities for Children Ages 8-12*. Jakarta:Gramedia.