

PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBANTUAN MEDIA BENDA ASLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD GUGUS 1 KECAMATAN TABANAN

Sri Utami¹, A. A. Gede Agung², I Wyn. Sudiana³

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

e-mail: {sri.1213¹, agung2056², wayansudiana48³}@yahoo.co.id

Abstrak

Hasil penelitian ini mengangkat tentang rendahnya hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui: (1) deskripsi hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol yang mengikuti model pembelajaran langsung, (2) deskripsi hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen yang mengikuti model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli, (3) perbedaan hasil belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan menggunakan desain *non equivalent post-test only control group design*. Populasi penelitian berjumlah 82 orang dari siswa kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan tahun pelajaran 2012/2013. Sampel penelitian ini yaitu berjumlah 23 orang dari kelas IV SD Negeri 1 Wanasari sebagai kelompok eksperimen dan 20 orang dari kelas IV SD Negeri 3 Wanasari sebagai kelompok kontrol. Data hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan metode tes pilihan ganda dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. Hasil penelitian ini menemukan bahwa: (1) hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung menunjukkan skor rata-rata cenderung rendah, (2) hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli menunjukkan skor rata-rata cenderung tinggi, (3) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.

Kata-kata kunci: *experiential learning*, media benda asli, hasil belajar IPA

Abstract

This research dealt with the students low achievement in natural science learning. This research aimed at finding: (1) the description of achievement in learning natural science subject of the students in control group who involved in direct instruction model, (2) the description of achievement in learning natural science subject of the students in experimental group who involved in *Experiential Learning* model assisted by realia, and (3) the difference on the achievement in learning natural science object between the group of students taught by *Experiential Learning* model assisted by realia and the group of students taught by direct instruction model. The study was a quasi experimental research. The population of this study was 82 students from the fourth grade students of SD Gugus 1 Tabanan district from academic year of 2012/2013. The sample of this study were 23 students of the fourth grade SD Negeri 1 Wanasari as the experimental group and 20 students of the fourth grade SD Negeri 3 Wanasari as the control group. The data were collected by using multiple-choice test-type. The data were analyzed by using descriptive statistics and inferential t-test technique. The result of this study showed that: (1) the experimental group achievement was very high with the mean score, (2) the control group achievement was high with the mean score, and (3) there was a significant

of the *Experiential Learning* model assisted by rely upon the natural science learning achievement of the fourth grade students of SD Gugus 1 Tabanan district compared with the students taught by direct instructional model.

Key words: *experiential learning*, *realia*, and science achievement

PENDAHULUAN

Tingkat ilmu pengetahuan (*sains*) dan teknologi (IPTEK) yang dicapai oleh suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa tersebut. Terlebih lagi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), terus berkembang seiring dengan bertambahnya waktu. Perkembangan IPTEK yang cepat akan menuntut kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan yang strategis dalam mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu beradaptasi dengan pesatnya perkembangan IPTEK. Salah satu kunci dalam mengembangkan SDM adalah pendidikan ilmu *sains*, karena teknologi tidak dapat berkembang tanpa didukung oleh *sains*, sebaliknya *sains* tidak dapat berkembang tanpa didukung teknologi. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan *sains* pada semua jenjang pendidikan harus terus diupayakan untuk mencapai tujuan pendidikan *sains* itu sendiri. Sehingga penguasaan *sains* (IPA) sebagai fondasi teknologi harus terus ditingkatkan agar bangsa kita dapat bersaing dalam dunia global.

Dalam mewujudkan usaha pemerintah meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) melalui pendidikan ini, guru mempunyai peran yang sangat penting. Guru merupakan figur yang memegang peranan penting di dalam pembelajaran di kelas. Peran utama guru bukan menjadi penyaji informasi yang hendak dipelajari oleh siswa, melainkan membelajarkan siswa tentang cara-cara mempelajari sesuatu secara efektif.

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran IPA yang berlangsung di sekolah sampai sekarang ini, sebagian besar di dominasi oleh guru, siswa hanya dijadikan objek pembelajaran. Guru berusaha memberikan informasi sebanyak-banyaknya, sehingga siswa tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk merenungkan apa yang diberikan oleh

guru, dan yang penting bagi guru adalah siswa dapat menyelesaikan soal-soal berdasarkan contoh-contoh soal yang telah diberikan sebelumnya, sehingga pembelajaran berlangsung secara mekanistik tanpa makna. Kondisi tersebut diperkuat dengan studi dokumen yang dilakukan di seluruh sekolah dasar gugus I Kecamatan Tabanan.

Berdasarkan studi dokumen diperoleh data hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan masih tergolong rendah. Setelah dilakukan observasi diperoleh faktor penyebab rendahnya hasil belajar IPA siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern terkait dengan motivasi dan minat belajar siswa. Siswa merasa bosan dan jenuh mengikuti pembelajaran. Sedangkan yang menjadi faktor ekstern terkait dengan cara guru mengajar, model pembelajaran yang digunakan, dan suasana pembelajaran dalam kelas yang cenderung menyebabkan kebosanan. Melihat kondisi sekarang ini banyak fakta bahwa pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru yang bersifat *teacher centered*, guru dalam menyampaikan materi di kelas masih terbatas hanya menggunakan metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal (3DCH), sehingga kegiatan belajar mengajar (KBM) menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya perhatian guru terhadap pentingnya penggunaan strategi yang inovatif dan tepat dengan hakekat IPA.

Suastra (2006:7) menyatakan bahwa "belajar IPA merupakan cara ideal untuk memperoleh kompetensi (keterampilan-keterampilan, memelihara sikap-sikap, dan mengembangkan pemahaman konsep-konsep yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari)". Seorang siswa yang mengembangkan aktivitas

sains, akan menggunakan teknik-teknik yang tepat atau bertemu dengan ide-ide baru, dan pada sisi lainnya akan menggunakan serentetan aktivitas yang berbeda. Jika siswa memperoleh pengalaman yang seimbang antara keterampilan, sikap, dan konsep, maka akan memungkinkan mereka memperoleh ide-ide atau fakta-fakta baru, menggunakan cara-cara bekerja yang pasti, serta sikap-sikap yang positif yang nantinya dapat diaplikasikan dalam hidup mereka sehari-hari. Berdasarkan definisi IPA maka idealnya pembelajaran IPA membantu siswa memahami konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA seyogyanya diciptakan kondisi agar siswa selalu aktif dalam proses pembelajaran. Karena tinggi rendahnya mutu pendidikan tidak hanya dilihat dari nilai siswa tetapi juga melalui proses pembelajaran untuk mendapatkan nilai tersebut.

Menurut Hamalik (2008:87) "guru perlu menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan (*comfortable*) dan menunjang (*Supportive*), sehingga membangkitkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang positif". Pada proses pembelajaran *sains* terdapat berbagai jenis strategi pembelajaran inovatif yang dapat dipilih guru dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam membentuk suatu pengetahuan baru, namun guru cenderung memilih strategi pembelajaran yang mudah dalam penyiapan dan pelaksanaannya.

Oleh karena itu, diperlukan suatu usaha perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seorang guru dapat lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yang disertai dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Santyasa (2007:8), model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran inovatif yang relevan dengan

pandangan konstruktivis adalah model *experiential learning*. Pembelajaran dengan pendekatan konstruktivis diungkapkan karena model *experiential learning* merupakan suatu inovasi pembelajaran yang menggunakan paham konstruktivis. Trianto (2007:108) menyatakan bahwa "*Constructivism* (konstruktivisme) merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata".

Ciri model *experiential learning* ini adalah menggunakan pengalaman sebagai "*starting point*" untuk belajar, berupa pengalaman nyata atau masalah real yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari siswa. Teori Pembelajaran *experiential* dibangun dari enam preposisi, yang meliputi (1) pembelajaran yang terbaik tersusun dari sebuah proses, (2) semua pembelajaran adalah tentang pembelajaran nyata, (3) pembelajaran memerlukan pemecahan konflik antara kemampuan yang berlawanan, (4) pembelajaran adalah sebuah proses holistik untuk beradaptasi dengan dunia, (5) pembelajaran dihasilkan dari pertukaran antara individu dan lingkungan, (6) pembelajaran merupakan proses pembentukan pengetahuan (Kolb & Kolb, 2005).

Di dalam pembelajaran *experiential learning* yang menggunakan pengalaman awal (*prior experience*) sebagai "*starting point*" untuk belajar membuat siswa menjadi lebih aktif. Mardana (2006) menyatakan bahwa siswa yang masuk ke dalam kelas tidak dengan kepala kosong akan tetapi siswa telah memiliki gagasan-gagasan tentang peristiwa-peristiwa alami. Gagasan ini merupakan pengetahuan pribadi yang terbentuk berdasarkan pengalaman siswa sehari-hari. Belajar menurut model *experiential learning* merupakan proses di mana pengetahuan diciptakan melalui kombinasi antara mendapatkan pengalaman (*grasping experience*) dan

mentransformasi pengalaman (*transforming experince*). Proses transformasi dari sebuah pengalaman menjadi sebuah pengetahuan tersebut didasarkan pada mengalami, merefleksikan, memikirkan, dan melakukan, sehingga memungkinkan terjadinya proses konstruksi pengetahuan.

Menurut Kolb (dalam Mardana, 2006) terdapat empat tahapan dari model *experiential learning*, yakni (1) *concrete experience* (CE), (2) *reflective observation* (RO), (3) *abstract conceptualization* (AC), (4) *active experimentation* (AE).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga sangat membantu dalam merancang suatu pembelajaran yang kreatif. Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Jika semakin dekat pengalaman belajar menyerupai kondisi dimana siswa akan menggunakan atau memperagakan pelajaran yang telah mereka dapat, maka semakin efektif dan permanen pembelajaran tersebut. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penggunaan media benda asli atau benda sebenarnya yang digunakan supaya kegiatan belajar berlangsung dalam lingkungan yang sangat mirip dengan kondisi yang sebenarnya, sehingga proses pembelajarannya dapat lebih efektif. Munadi (2008:108) menyatakan bahwa “benda asli yang nantinya dipilih untuk pengajaran diantaranya: (1) *unmodified real thing* (benda asli yang tidak dimodifikasi), (2) *modified real things* (benda asli yang telah dimodifikasi), dan (3) *specimen* (sampel)”.

Melalui penggunaan model *experiential learning* berbantuan media benda asli ini maka akan memungkinkan suasana belajar yang kondusif. Suasana belajar yang kondusif ini akan mempermudah proses belajar sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hamalik (2001:212) menyatakan bahwa “model *experiential learning* dilandasi teori John Dewey, yakni prinsip belajar sambil berbuat (*learning by doing*)”. Prinsip ini berdasarkan asumsi bahwa para

siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan dengan bila mereka hanya melihat materi/konsep”. Dalam model *experiential learning* siswa diajak untuk memandangi secara kritis kejadian yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan melakukan penelitian sederhana untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi kemudian menarik kesimpulan bersama. Kesimpulan ini sebagai salah satu pemahaman yang dicapai oleh siswa untuk digunakan sebagai dasar dalam memahami kejadian lain yang berhubungan dengan kejadian sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) deskripsi hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran langsung. (2) deskripsi hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen yang mengikuti model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli. (3) perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada siswa kelas IV semester II di SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen semu (*quasi experimental*). Populasi penelitian berjumlah 82 orang dari siswa kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan tahun pelajaran 2012/2013. Di SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan terdapat 5 sekolah, diantaranya SD Negeri 1 Wanasari, SD Negeri 3 Wanasari, SD Negeri 4 Wanasari, SD Negeri 1 Subamia dan SD Negeri 2 Subamia. Pemilihan sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel penelitian ini yaitu berjumlah 23 orang dari kelas IV SD Negeri 1 Wanasari sebagai kelompok eksperimen dan 20 orang dari kelas IV SD Negeri 3 Wanasari sebagai kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan model *experiential learning*

berbantuan media benda asli dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung.

Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent post-test only control group design* (Sugiyono, 2012). Pemilihan desain ini karena peneliti hanya ingin mengetahui perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tidak untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPA kedua kelompok, dengan demikian tidak menggunakan skor *pre test*.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar IPA siswa. Untuk mengumpulkan data hasil belajar tersebut, dalam penelitian ini digunakan metode tes. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes. "Metode tes adalah cara memperoleh data berbentuk suatu tugas yang dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang atau sekelompok orang yang dites (*testee*) dan dari tes tersebut menghasilkan suatu data berupa skor (data interval)" (Agung, 2011:66). Tes dilakukan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar IPA dalam penelitian ini berupa tes objektif (pilihan ganda) dengan satu jawaban benar yang berjumlah 30 butir soal. Setiap soal disertai dengan empat alternatif jawaban (a, b, c, dan d) yang akan dipilih siswa. Setiap butir item diberikan skor 1 untuk siswa yang menjawab benar dan skor 0 untuk siswa yang menjawab salah. Skor setiap jawaban kemudian dijumlahkan dan jumlah tersebut merupakan skor variabel hasil belajar IPA. Rentang skor ideal yang diperoleh siswa 0-30. Skor 0 merupakan skor minimal ideal dan skor 30 merupakan skor maksimal ideal tes hasil belajar IPA.

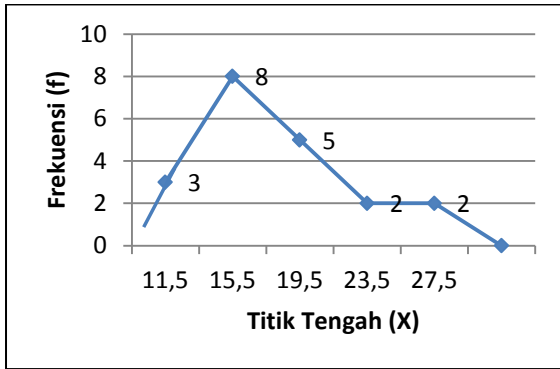
Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji coba instrumen untuk mendapatkan gambaran secara empirik, bahwa instrumen tersebut layak digunakan. Instrumen penelitian tersebut terlebih dahulu dianalisis dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran tes, dan daya beda tes.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya kualitas dari dua variabel yaitu model pembelajaran dan hasil belajar IPA. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mencari mean, median, modus, standar deviasi, varian, skor maksimum, dan skor minimum. Deskripsi data (mean, median, modus) tentang hasil belajar IPA siswa selanjutnya disajikan dalam poligon. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan beberapa uji prasyarat analisis data, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas sebaran dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data untuk skor hasil belajar IPA siswa digunakan analisis *Chi-Square*. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Uji homogenitas untuk kedua kelompok digunakan uji F. Setelah uji prasyarat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu menggunakan analisis uji-t sampel independent.

HASIL DAN PEMBAHASAN

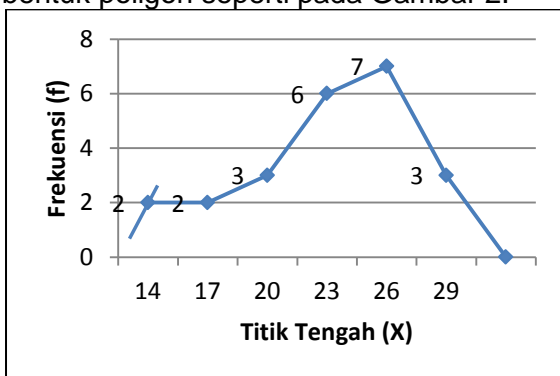
Hasil

Hasil *post-test* terhadap 20 orang siswa pada kelompok kontrol di SDN 3 Wanasari terhadap hasil belajar IPA menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 27 dan skor terendah adalah 10, dengan mean 17,60, median 17, dan modus 16 ($Mo < Md < M = 16 < 17 < 17,60$). Jika mean kelompok sampel dikonversi ke dalam PAN Skala Lima berada pada kategori tinggi dan jika dikonversikan ke dalam poligon, tampak bahwa kurva juling positif yang menunjukkan bahwa sebagian besar skor hasil belajar IPA siswa cenderung rendah. Data hasil belajar kelompok kontrol dapat disajikan ke dalam bentuk poligon seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Poligon Data Hasil *Post-test* Kelompok Kontrol

Sedangkan Hasil *post-test* terhadap 23 orang siswa pada kelompok eksperimen di SDN 1 Wanasari terhadap hasil belajar IPA menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 30 dan skor terendah adalah 13, dengan mean 22,57, median 23,75, dan modus 25,10 ($Mo < Md < M = 25,10 < 23,75 < 22,57$). Jika dikonversikan ke dalam poligon tampak bahwa kurva juling negatif yang menunjukkan bahwa sebagian besar skor hasil belajar IPA siswa cenderung tinggi. Data hasil belajar kelompok kontrol dapat disajikan ke dalam bentuk poligon seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Poligon Data Hasil *Post-test* Kelompok Eksperimen

Dengan kata lain, pembelajaran model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Sebelum melakukan uji hipotesis maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat terhadap sebaran data yang meliputi uji normalitas terhadap data hasil

belajar dalam pembelajaran IPA siswa. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *chi-Square*, diperoleh data hasil *post-test* kelompok kontrol (χ^2_{hitung}) adalah 3,370 pada taraf signifikan 5% dan db = 5 - 2 - 1 = 2 diketahui $\chi^2_{tabel} = 5,591$, ini berarti bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ sehingga data hasil *post-test* kelompok kontrol berdistribusi normal. Sedangkan data hasil *post-test* kelompok eksperimen (χ^2_{hitung}) adalah 3,370 pada taraf signifikan 5% dan db 6 - 2 - 1 = 3 diketahui $\chi^2_{tabel} = 7,815$, ini berarti bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ sehingga data hasil *post-test* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Setelah melakukan uji prasyarat yang pertama yaitu uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang ke dua yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas varians data hasil belajar IPA dianalisis dengan uji *F* dengan kriteri kedua kelompok memiliki varians homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berdasarkan perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 1,02$. Sedangkan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan db 22/19 adalah 2,11. Dengan demikian, F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($F_{hitung} < F_{tabel}$), sehingga varians data hasil belajar IPA pada siswa kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Berdasarkan uji prasyarat analisis data, diperoleh bahwa data hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal dan homogen. Selain itu jumlah siswa pada setiap kelas berbeda, baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol, maka pada uji hipotesis menggunakan rumus uji-t *polled varians*.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,498. Sedangkan t_{tabel} dengan db = 41 dan taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Hal ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas IV di SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan. Rangkuman hasil uji-t kelompok sampel disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji-t

Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA	N	\bar{X}	s^2	Db	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	23	22,57	21,893	41	3,498	2,021	H_0 ditolak
Kelompok Kontrol	20	17,60	21,516				

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan media benda asli memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran langsung. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor hasil belajar siswa. Rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan media benda asli adalah 22,57 dan rata-rata skor hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung adalah 17,60.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,498$ dan $t_{tabel} = 2,021$ dengan taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($t_{hit} > t_{tab}$), sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Selain dari hasil belajar kognitif siswa, juga memperoleh penilaian dari aspek afektif dan aspek psikomotor dalam kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, aspek afektif dan aspek psikomotor tidak dianalisis hanya sebagai penunjang keberhasilan model pembelajaran model *experiential learning* berbantuan media benda asli.

Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan model *experiential learning* berbantuan media

benda asli berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa. Perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan media benda asli dan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung disebabkan karena perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi.

Penerapan model *experiential learning* di kelas terdiri dari 4 fase/tahapan, di mulai dengan *concrete experience* (CE) yaitu siswa diberikan pengalaman nyata. Pengalaman nyata yang diberikan terkait dengan penggunaan alat, konsep, dan masalah *real* yang berhubungan dengan materi yang diajarkan, serta aktivitas *sains* lainnya yang mendorong pebelajar melakukan kegiatan *sains* atau mengalami sendiri suatu fenomena yang dipelajari. Kemudian, siswa diminta mengamati fenomena yang telah mereka lakukan dan merefleksikan hasil yang diperoleh pada tahap *reflective observation* (RO). Selanjutnya, tahap *abstract conceptualization* (AC) guru membimbing siswa memberikan penjelasan konseptual terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan tuntunan. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang *link* dan *match* dengan pengalaman yang diperoleh sebelumnya sesuai dengan tahap *active experimentation* (AE). Sehingga dengan ke empat tahapan yang diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran tersebut, siswa akan terlibat langsung dalam proses belajar dan siswa mengkonstruksi sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

Dengan cara seperti ini, dalam diri siswa akan terjadi proses belajar karena siswa dihadapkan pada suatu aktivitas nyata dalam memecahkan masalah sehingga terbentuk suatu pengetahuan tersebut. Siswa akan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang berbeda dari apa yang mereka telah pelajari.

Dilihat dari segi landasan teoretis, menurut Hasirci (dalam Anggara, 2012), model pembelajaran *experiential learning* dikembangkan berdasarkan teori Kolb, yang menekankan pada peran sentral dari pengalaman dalam proses belajar. Model *experiential learning* yang menggunakan pengalaman awal (*prior experience*) sebagai "*starting point*" untuk belajar akan membuat siswa menjadi lebih aktif.

Model *experiential learning* semakin menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa, hal ini karena didukung dengan bantuan media benda asli yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sesuai dengan tahap perkembangan anak usia SD yaitu berada pada tahap operasional konkret, yang artinya siswa akan lebih mudah memahami suatu materi apabila dibantu dengan media. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (2008:87) yang menyatakan bahwa, "guru perlu menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan (*comfortable*) dan menunjang (*Supportive*), sehingga membangkitkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang positif".

Berbeda halnya dalam pembelajaran dengan model pembelajaran langsung yang penerapannya menekankan pada pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Namun, pengetahuan tersebut diperoleh melalui proses mendengarkan informasi secara langsung dari guru (*teacher centered*). Selain itu, guru mengendalikan langsung proses pembelajaran tanpa memperhatikan peran pengetahuan awal siswa serta mengorbankan peluang siswa sendiri untuk terlibat langsung dalam belajar, akibatnya kemandirian siswa dalam membentuk pengetahuan baru rendah.

Perbedaan cara pembelajaran antara pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan media benda asli dan

pembelajaran dengan model pembelajaran langsung tentunya akan memberikan dampak yang berbeda pula terhadap hasil belajar siswa.

Implikasi dari penerapan model *experiential learning* berbantuan media benda asli dalam pembelajaran IPA yaitu memungkinkan siswa untuk tahu manfaat dari materi yang dipelajari bagi kehidupannya, memunculkan kegembiraan dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran bersifat dinamis dan terbuka dari berbagai arah, siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari tanpa harus selalu tergantung pada guru, mampu memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari, bekerja sama dengan siswa lain, dan berani untuk mengemukakan pendapat. Siswa menjadi lebih tertantang untuk belajar dan berusaha menyelesaikan semua permasalahan IPA yang ditemui, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih diingat oleh siswa. Dengan demikian, hasil belajar IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *experiential learning* berbantuan media benda asli akan lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.

Pada saat proses belajar mengajar dengan menerapkan model *experiential learning* berbantuan media benda asli ditemukan beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut dialami sejak pertama kali diterapkan model *experiential learning* berbantuan media benda asli pada kelompok eksperimen. Kendala yang pertama yaitu siswa masih bingung dalam mengerjakan LKS karena baru pertama kali siswa mengerjakan LKS. Kendala yang kedua yaitu peserta didik masih bingung materi apa dan buku sumber yang mana yang harus digunakan untuk mengerjakan LKS. Kendala ketiga yaitu peserta didik belum terbiasa berdiskusi dalam kelompok sehingga penyelesaian tugas belajar dalam LKS membutuhkan waktu lebih lama. Masalah-masalah tersebut merupakan kalkulasi kendala yang dihadapi dari pertemuan pertama mengajar sampai pertemuan terakhir. Namun, kendala

tersebut tidak dialami pada setiap pertemuan. Kendala yang dihadapi mengalami perubahan pada pertemuan berikutnya dan mengalami peningkatan, sehingga model *experiential learning* berbantuan media benda asli dapat terlaksana sesuai dengan harapan kearah yang lebih baik.

Berkurangnya kendala-kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran karena dilakukan suatu strategi agar tidak terulang kembali. Adapun strategi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut adalah 1) memberikan penjelasan pada peserta didik yang sederhana dalam mengerjakan LKS, 2) memberikan penjelasan kepada peserta didik bahwa buku sumber yang dikarang oleh siapapun bisa digunakan dalam mengisi LKS asalkan berhubungan dengan materi yang dibahas, 3) membiasakan peserta didik bekerja dalam kelompok.

Jadi, model *experiential learning* berbantuan media benda asli lebih baik diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggara (2012) terkait model *experiential learning*. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan konsep diri dan pemahaman konsep antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran *experiential* dan model pembelajaran konvensional ($F=7,174$; $p<0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *experiential* lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam konsep diri dan pemahaman konsep.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Priyani (2011) dalam penelitiannya tentang penerapan model *Experiential Learning* (belajar melalui pengalaman) dapat meningkatkan aktivitas belajar IPA dari 66,99 pada siklus I menjadi 77,59 pada siklus II. Selain meningkatkan aktivitas belajar siswa, penerapan model *Experiential Learning* dapat pula meningkatkan hasil belajar siswa dari 53,84 pada siklus I meningkat menjadi 80,92 pada siklus II.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mardana (2006) yang menemukan bahwa penerapan modul eksperimen *sains* berbasis kompetensi dengan model *experiential learning* dapat meningkatkan kompetensi dasar *sains* siswa kelas I_A dan II_A SMP N Sukasada dengan ketuntasan klasikal dari 64,28% dan 68,9% pada siklus I menjadi 87,19% dan 86,4% pada siklus II. Selain meningkatkan kompetensi dasar *sains* dapat pula meningkatkan aktivitas belajar siswa dari kelas I_A dan II_A SMP Negeri 1 Sukasada dari 3,56 dan 3,90 pada siklus I menjadi 3,80 dan 9,90 pada siklus II.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat dinyatakan bahwa penggunaan model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli dalam pembelajaran IPA berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan. Hasil belajar dalam pembelajaran IPA pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli lebih baik daripada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa cenderung rendah ($M= 17,60$). 2) Hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa cenderung tinggi ($M= 22,57$). 3) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* berbantuan media benda asli berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV semester II tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. 1) Bagi siswa di sekolah dasar, diharapkan agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan terus mengembangkan pemahamannya dengan membangun sendiri pengetahuannya tersebut melalui pengalaman, 2) Bagi guru, diharapkan agar lebih berinovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan didukung suatu teknik belajar yang relevan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, 3) Bagi kepala sekolah yang mengalami permasalahan mengenai hasil belajar IPA siswa di sekolah yang dipimpinnya, diharapkan agar mengambil suatu kebijakan untuk mengimplementasikan model pembelajaran model *experiential learning* berbantuan media benda asli, 4) Bagi peneliti lain, diharapkan hendaknya meneliti permasalahan ini secara lebih mendalam dan dengan sampel yang lebih besar dan materi yang berbeda dikarenakan belum terlalu banyak yang menerapkan model *experiential learning* berbantuan media benda asli dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Suatu Pengantar*. Singaraja: Undiksha.
- Anggara, I Komang Ari. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Terhadap Konsep Diri dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Singaraja*. Tesis (tidak diterbitkan). Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kolb, A. Y., dan D. A. Kolb. 2005. *Learning Style and Learning Spaces: Enhancing Experimental Learning in Higher Education*. Tersedia pada <http://www.learningfromexperience.com/research-library/> (diakses tanggal 15 januari 2013).
- Mardana, I. B. 2006. "Implementasi Modul Eksperimen Sains Berbasis Kompetensi dengan Model *Experiential Learning* dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pelaksanaan KBK dalam Pembelajaran Sains di SMP Negeri Sukasada". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja*, No.4 (hlm 782-797)
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Priyani, Ni Made Titin. 2011. *Penerapan Model Experiential Learning (Belajar Melalui Pengalaman) Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA siswa Kelas V Semester II di SD No 2 Tunjuk Kecamatan Tabanan Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Santyasa, Wayan dan Sukadi. 2007. "Model-Model Pembelajaran Inovatif". Makalah disajikan dalam *Pelatihan Sertifikasi Guru bagi Para Guru SD dan SMP di Provinsi Bali*, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja 26-30 Desember 2007.
- Suastra, I Wayan. 2006. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Buku ajar (tidak diterbitkan). Singaraja: Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.