

## MODEL EXPERIENTIAL LEARNING BERBANTUAN VIDEO BERPENGARUH TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA

Ni Luh Intan Suryantini<sup>1</sup>, I Ketut Ardana<sup>2</sup>, I.G.A. Agung Sri Asri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha,  
Singaraja, Indonesia

email: luh.intan.suryantini@undiksha.ac.id, iketut.ardana@undiksha.ac.id, igaagung.sri.asri@undiksha.ac.id

### Abstrak

Masalah yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengkonstruksi pengetahuan awal, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks sehingga berdampak pada kompetensi pengetahuan IPA siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model *experiential learning* berbantuan video dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas V. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu menggunakan *posttest-only no-treatment control group design*. Populasi penelitian ini sebanyak 203 siswa. Sampel diambil menggunakan teknik *random sampling*. Sampel yang diperoleh yaitu kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 32 siswa. Data hasil *post test* kompetensi pengetahuan IPA dikumpulkan menggunakan instrumen berupa tes objektif pilihan ganda biasa sebanyak 32 butir tes yang telah divalidasi. Analisis data kompetensi pengetahuan IPA menggunakan statistika inferensial. Rata-rata nilai *post test* kelompok eksperimen 80,067, dikategorikan baik pada PAP skala lima dan kelompok kontrol 72,375, dikategorikan cukup pada PAP skala lima. Rata-rata kelompok eksperimen lebih dari kelompok kontrol. Hasil analisis data menyatakan  $t_{hitung} = 9,675 > t_{tabel} = 2,000$  pada taraf signifikan 5% dengan  $dk=60$  maka  $H_0$  ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model *experiential learning* berbantuan video dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas V. Implikasi penelitian ini secara umum yaitu model *experiential learning* berbantuan video ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa.

**Kata Kunci:** Discovery Learning, Lingkungan Sekitar, IPA

### Abstract

The problem that is the basis for the implementation of this research is that most students experience difficulties in constructing initial knowledge, students also experience difficulties in understanding learning that is abstract and complex so that it has an impact on students' competence in science knowledge. This study aims to determine the differences in competence in science knowledge between groups of students who are taught through the video-assisted experiential learning model and groups of students who are taught through conventional learning in fifth grade. This type of research is a quasi-experimental using posttest-only no-treatment control group design. The study population was 203 students. Samples were taken using the random sampling technique. The sample obtained is the experimental group of 30 students and the control group of 32 students. Data on the results of the post-test of competency in science knowledge were collected using instruments in the form of an objective test of ordinary multiple choice of 32 validated test items. Analysis of science knowledge competency data using inferential statistics. The average post-test score of the experimental group was 80.067, both categorized on the PAP scale of five, and the control group 72.375, categorized as sufficient on the PAP scale of five. The average of the experimental group is more than the control group. The results of the data analysis state that  $t = 9.675 > t \text{ table} = 2,000$  at a significant level of 5% with  $dk = 60$  so  $H_0$  is rejected, which means that there is a difference in competence in science knowledge between groups of students who are taught through video-assisted experiential learning models and groups of students who are taught through learning. conventional learning in the fifth grade. The general implication of this

research is that the video-assisted experiential learning model can be used as an alternative for teachers in the learning process to improve students' competency in science knowledge.

**Keywords:** Experiential Learning, video, science knowledge competence

## 1. Pendahuluan

IPA menjadi salah satu pelajaran yang ada dalam tematik terpadu dan wajib dikuasai dengan baik oleh seluruh peserta didik. IPA adalah ilmu pengetahuan yang didalamnya terdapat metode ilmiah untuk mengamati alam dan benda secara sistematis berupa hasil observasi dan eksperimen (Hadinata et al., 2017; Puspa et al., 2019; Rizwan, 2016). Pembelajaran IPA dilaksanakan tidak hanya dengan menyampaikan informasi tentang pengetahuan saja tetapi disertai dengan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Maisyaroh, 2018). Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah mengembangkan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan, mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat serta mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan (Raharjo & Kristin, 2019; Taung & Tangkas, 2014). Pernyataan tersebut menyatakan bahwa kompetensi pengetahuan IPA tidak hanya sekedar menjadi pengetahuan saja melainkan dapat menjadi bekal dan bermanfaat dalam menjalankan kehidupan sehingga wajib dikuasai dengan baik dan optimal.

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sulit dicapai jika ada permasalahan pada proses belajar mengajar. Permasalahan pembelajaran di SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2019/2020 diketahui dan diperoleh dari hasil pelaksanaan wawancara serta observasi. Permasalahan yang ada antarlain siswa mengalami kesulitan dalam mengkonstruksi pengetahuan awal sehingga berdampak terhadap pemahaman siswa pada proses belajar. Permasalahan kedua yakni siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Permasalahan ketiga terjadi akibat sulitnya siswa mengkonstruksi pengetahuan awal dan sulitnya siswa mempelajari materi yang bersifat abstrak dan kompleks mengakibatkan siswa pasif terhadap proses pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan pada penguasaan kompetensi pengetahuan IPA.

Guru dituntut untuk memilih model, metode, media maupun pendekatan pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga keterampilan dan sikap ilmiah siswa serta penguasaan dan penerapan konsep dapat dikembangkan dan diimplementasikan secara optimal (Ernawati et al., 2016). Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat membantu menangani siswa yang mengalami kesulitan dalam mengkonstruksi pengetahuan awal adalah model *experiential learning*. Model *experiential learning* menciptakan pengetahuan yang memadukan pemahaman dan transformasi pengalaman, benda, lingkungan dan orang-orang sekitar sehingga bermanfaat terhadap ilmu pengetahuan (Hariri & Yayuk, 2018; Nuriyah et al., 2018; Sagitarini et al., 2020). *Experiential learning* memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan antarlain meningkatkan kesadaran dan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan dan pemecahan masalah, menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan menghadapi situasi buruk, menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya terhadap kelompok, menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerjasama, menumbuhkan dan meningkatkan komitmen serta tanggung jawab, menumbuhkan dan meningkatkan kemauan memberi dan menerima bantuan serta mengembangkan ketangkasan koordinasi (Aprilia, 2015; Suryani et al., 2016; Zuhryzal & Fatimah, 2019). Selain model pembelajaran, hal yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sudah dijabarkan sebelumnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan dorongan peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Sugianto, 2019). Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik (Nomleni & Manu, 2018). Salah satu jenis media yang bisa digunakan adalah Video.

Video membantu dalam kegiatan menjelaskan keterkaitan pengalaman yang pernah dialami siswa dengan materi pelajaran serta akan menjelaskan materi pelajaran secara lebih sederhana (Viviantini & Amram Rede, 2015). Video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Ambara et al., 2018; Fatmawati et al., 2018). Video menyampaikan materi pelajaran secara edukatif. Dengan adanya media video akan membuat sesuatu yang abstrak yang sulit dipelajari oleh siswa akan ditampilkan didalam video sehingga materi tersebut lebih mudah dipelajari.

Dengan demikian permasalahan siswa yang mengalami kesulitan pada penguasaan kompetensi pengetahuan IPA juga dapat teratasi karena model *experiential learning* berbantuan video ini membuat siswa berperan aktif secara penuh dalam setiap proses pembelajaran sehingga siswa jadi tahu apa yang mereka pelajari dan apa tujuan belajar yang harus dicapai. Penerapan model *experiential learning* berbantuan video membuat peserta didik aktif, mandiri, kreatif, terampil dalam menjalin kerjasama dan mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan dapat diterima dalam ingatan jangka panjang dan bermanfaat terhadap kehidupan peserta didik, dengan kata lain tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai.

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Purwandari et al., (2014) menunjukkan hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 5,801 > t_{tabel} (0,05:62) = 2,000$  hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model *experiential learning* bernuansa VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar tahun ajaran 2013/2014. Penelitian yang dilakukan oleh Ambara et al., (2018) menunjukkan bahwa rata-rata hasil posttest hasil belajar pekerjaan dasar elektromekanik kelas eksperimen yaitu 72,60, kelas kontrol yaitu 62,93 dan nilai  $t_{hitung} 5,210 > t_{tabel} 1,998$ . Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video, sehingga terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas X TITL di SMK Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2017/2018. Sagitarini et al., (2020) menunjukkan bahwa Hasil perhitungan memperoleh rata – rata 69,421 pada kelompok eksperimen dan rata – rata 64.000 pada kelompok kontrol, serta dipeoleh  $t_{hitung} = 2,400 > t_{tabel} 1,993$  dengan taraf signifikansi = 5% dan  $dk = 36+38-2 = 72$  , maka dari itu diperoleh keputusan  $H_0$  ditolak, , sehingga disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* berbantuan media konkret berpengaruh signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa sekolah dasar.

Tujuan dan fokus penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *experiential learning* berbantuan video terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V. kolaborasi model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu memecahkan masalah yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa yang nantinya kan berdampak terhadap hasil belajar

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain eksperimen semu (*quasy eksperimental design*). Adapun rancangan yang dipergunakan pada penelitian ini adalah *posttest-only no-treatment control group design*. Rancangan yang digunakan

melibatkan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Satu kelompok kelas sebagai kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan model *experiential learning* berbantuan video sementara kelompok kelas yang menjadi kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan melainkan menerapkan pembelajaran konvensional. Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017). Dua kelompok pada rancangan ini diberikan tes penyetaraan dalam rangka *sampling sampel* populasi dan diberikan tes akhir yang disebut *posttest*. Pemberian tes penyetaraan berfungsi mengukur *equivalensi* atau penyetaraan kelompok. Sementara pemberian *post test* bertujuan untuk memperoleh data berupa nilai peserta didik kemudian dianalisis.

Subjek yang sedang diteliti dapat dikatakan sebagai populasi dan sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020 berjumlah 7 kelas dengan jumlah siswa 203 siswa. Hasil observasi serta wawancara menyatakan kelas V yang ada di Gugus IV Kuta Utara setara secara akademik. Pengelempokan siswa ke dalam kelas disebar secara merata antara siswa dengan berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, sehingga peluang sama untuk menjadi sampel diperoleh oleh seluruh kelas. Teknik *random sampling* merupakan pengambilan sampel secara sederhana dimana pengambilan anggota sampel dilakukan secara acak (Sugiyono, 2017). Teknik *random sampling* merupakan pengambilan sampel dengan sifat bahwa setiap anggota populasi mempunyai kemungkinan yang sama untuk terpilih menjadi sampel (Agung, 2014). Pengacakan individu tidak dilakukan pada proses pemilihan sampel pada penelitian ini, karena tidak dapat mengubah kelas yang ada. Tujuannya agar subjek tidak tahu dirinya terlibat dalam penelitian dan benar-benar menggambarkan pengaruh perlakuan.

Penentuan sampel penelitian ini dengan cara undian. Pengundian dilaksanakan dengan menulis seluruh anggota populasi atau kelompok kelas yang berjumlah 7 kelas pada kertas, kertas yang sudah berisi nama kelas tersebut dipotong-potong dan digulung kemudian semuanya dimasukkan pada masing-masing pipet yang sudah dipotong. Tujuh gulungan kertas yang terdapat dalam pipet tersebut dimasukkan ke dalam sebuah wadah tertutup yang diberi lubang kecil pada bagian tutup wadah kemudian dikocok sampai jatuh dua gulungan pipet berisi nama kelas. Dua kelas hasil undian yang dijadikan sampel adalah kelas V SD No. 1 Kerobokan Kelod yang berjumlah 32 siswa dan kelas VA SD No. 2 Kerobokan Kelod yang berjumlah 30 siswa. Kedua sampel selanjutnya diberikan tes penyetaraan yang bertujuan membuktikan kedua kelas sampel setara. Hasil tes penyetaraan menyatakan bahwa kedua sampel setara, selanjutnya kembali dilakukan pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengundian menyatakan bahwa kelas VA SD No. 2 Kerobokan Kelod terpilih sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *experiential learning* berbantuan video dan kelas V SD No. 1 Kerobokan Kelod terpilih sebagai kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Tes merupakan instrumen pengumpul data yang digunakan sebagai alat mengukur pengetahuan subjek (Sudaryono, 2016). Tes yang digunakan adalah tes objektif dengan bentuk pilihan ganda biasa. Tes pilihan ganda biasa ini meliputi 4 pilihan jawaban yakni (a,b,c, atau d). Setiap item soal jika menjawab benar diberikan skor 1, dan jika menjawab salah diberikan skor 0, kebenaran jawaban disesuaikan dengan kunci jawaban.

Tes sebelum diberikan pada masing-masing kelompok, terlebih dahulu dilakukan uji validasi secara teoritis dan secara empirik. Tes memiliki validitas isi adalah tes yang mampu mengukur tujuan pembelajaran dengan perolehan materi pelajaran (Arikunto, 2016). Uji validasi secara teoritis berupa uji validitas isi ditujukan pada soal materi IPA yang sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan butir tes yang dituangkan ke dalam bentuk kisi-kisi. Validasi secara teoritis atau uji validitas isi ini ditentukan oleh *judgment expert*. 50 soal yang sudah melalui uji validasi secara teoritis atau uji validitas isi kemudian diberikannya kepada responden sebanyak 34 siswa. Hasil tes oleh responden berupa data skor siswa kemudian diuji secara

empirik yang terdiri dari uji validitas butir soal menggunakan rumus *korelasi product moment*, uji reliabilitas menggunakan rumus *kuder richardson 20*, indeks kesukaran menggunakan rumus indeks kesukaran butir tes dan uji daya beda menggunakan rumus indeks diskriminasi. Sebanyak 32 butir soal valid setelah melalui uji validasi secara empirik. 32 soal valid yang menjadi soal *post test* ini kemudian diberikan kepada dua kelompok sampel yang telah selesai menerapkan pembelajaran. Sebanyak enam kali. Hasil tes berupa nilai siswa kemudian dianalisis untuk uji hipotesis.

Analisis data menggunakan metode analisis statistik inferensial. Statistik inferensial digunakan untuk melakukan uji hipotesis yang telah diajukan. Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu yaitu meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Tujuan dari dilaksanakannya uji normalitas sebaran data yaitu untuk mengetahui apakah sebaran data pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sebaran data pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji homogenitas varians dilakukan setelah uji normalitas, uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui varian homogen atau tidak dan untuk menunjukkan adanya perbedaan dalam uji hipotesis akibat perbedaan antar kelompok, bukan akibat dari perbedaan antar individu dalam kelompok. Uji homogenitas varians menggunakan rumus uji Fisher (Uji F). Data yang berdistribusi normal dan homogen kemudian dianalisis menggunakan statistik parametrik. Jenis uji t yang pada penelitian ini menggunakan rumus *polled varians* dengan kriteria pengujian yaitu taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dan kriteria jika harga  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dan jika harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA siswa yang dibelajarkan menggunakan model *experiential learning* berbantuan video dan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Data *post test* kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *experiential learning* berbantuan video diperoleh rata-rata sebesar 80,067, standar deviasi sebesar 10,356, varians sebesar 107,237, nilai minimum sebesar 59, dan nilai maksimum sebesar 94. Perhitungan PAP skala 5 (lima) kelompok eksperimen dikategorikan dalam kategori baik. Data *post test* kompetensi pengetahuan IPA kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan melainkan menerapkan pembelajaran konvensional. Menurut pemaparan tabel diperoleh rata-rata sebesar 72,375, standar deviasi sebesar 9,252, varians sebesar 85,597, nilai minimum sebesar 56, dan nilai maksimum sebesar 84.

Salah satu uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas sebaran data. Uji normalitas sebaran data pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, dengan menggunakan taraf signifikansi 5% yaitu apabila nilai  $|F_T - F_S|$  terbesar  $\leq$  nilai tabel *Kolmogorov-Smirnov* maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai  $|F_T - F_S|$  terbesar  $>$  nilai tabel *Kolmogorov-Smirnov* maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas sebaran data kelompok eksperimen diperoleh harga nilai maksimum  $|F_T - F_S| = 0,145 \leq$  harga nilai tabel *kolmogorov-smirnov* = 0,242, maka sebaran data dari data *post test* kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen berdistribusi normal. Pada kelompok kontrol harga nilai maksimum  $|F_T - F_S| = 0,161 \leq$  harga nilai tabel *kolmogorov-smirnov* = 0,234, maka sebaran data dari data *post test* kompetensi pengetahuan IPA kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya pada uji prasyarat analisis adalah uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians menggunakan rumus uji F (*fisher*). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh harga  $F_{hitung} = 1,25$  angka itu selanjutnya dibandingkan dengan harga  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk$  untuk pembilang yaitu  $30 - 1 = 29$  dan  $dk$  untuk penyebut  $32 - 1 = 31$ , sehingga dapat diperoleh  $F_{tabel} = 1,83$ . Harga  $F_{hitung} = 1,25 \leq$  harga  $F_{tabel} =$

1,83, maka dari itu data *post test* kompetensi pengetahuan IPA dari kedua kelas dinyatakan mempunyai varians yang homogen.

Uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians menyatakan kedua kelompok berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Maka dari itu, diperoleh data yang sudah memenuhi uji prasyarat analisis, selanjutnya dapat dilaksanakan uji hipotesis yang menggunakan analisis uji-t yang digunakan adalah rumus *polled varians*. Kriteria pengujian dari uji-t yaitu jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , dinyatakan  $H_0$  diterima. Sebaliknya jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dinyatakan  $H_0$  ditolak, dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Berdasarkan hasil perhitungan dan tabel rekapitulasi hasil analisis uji-t, didapatkan  $t_{hitung} = 9,675$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk = (30 + 32 - 2) = 60$  didapatkan  $t_{tabel} 2,000$ . Hasil perhitungan  $t_{hitung} = 9,675 > t_{tabel} = 2,000$  oleh karena itu,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model *experiential learning* berbantuan video dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara tahun ajaran 2019/2020.

Analisis data kompetensi pengetahuan IPA yang telah dilaksanakan didapatkan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen  $\bar{X} = 80,067$ , selanjutnya, rata-rata *post test* kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen dikonversikan pada tabel Penilaian Acuan Patokan PAP skala 5 (lima) dikategorikan pada kategori baik. Pada analisis data kompetensi pengetahuan IPA kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata  $\bar{X} = 72,375$ , selanjutnya, rata-rata *post test* kompetensi pengetahuan IPA kelompok kontrol dikonversikan pada tabel Penilaian Acuan Patokan PAP skala 5 (lima) dikategorikan pada kategori cukup. Rata-rata nilai *post test* kelompok eksperimen lebih dari rata-rata nilai *post test* kelompok kontrol.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA siswa antara kelompok yang dibelajarkan dengan model *experiential learning* berbantuan media video dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan model *experiential learning* berbantuan video dapat membantu permasalahan pembelajaran yang ada di SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2019/2020 dan di tepat dipergunakan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa.

Model *experiential learning* berbantuan media video dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa tidak terlepas dari suasana proses pembelajaran dimana kolaborasi model pembelajaran ini membuat siswa aktif untuk menggali dan membangun pengetahuannya sendiri. Model *experiential learning* menciptakan pengetahuan yang memadukan pemahaman dan transformasi pengalaman, benda, lingkungan dan orang-orang sekitar sehingga bermanfaat terhadap ilmu pengetahuan (Hariri & Yayuk, 2018; Nuriyah et al., 2018; Sagitarini et al., 2020). *Experiential learning* memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan antarlain meningkatkan kesadaran dan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan dan pemecahan masalah, menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan menghadapi situasi buruk, menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya terhadap kelompok, menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerjasama, menumbuhkan dan meningkatkan komitmen serta tanggung jawab, menumbuhkan dan meningkatkan kemauan memberi dan menerima bantuan serta mengembangkan ketangkasan koordinasi (Aprilia, 2015; Suryani et al., 2016; Zuhryzal & Fatimah, 2019). Selain model pembelajaran, hal yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sudah dijabarkan sebelumnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Video membantu dalam kegiatan menjelaskan keterkaitan pengalaman yang pernah dialami siswa dengan materi pelajaran serta akan menjelaskan materi pelajaran secara lebih sederhana (Viviantini & Amram Rede, 2015). Video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi

siswa untuk tetap melihatnya (Ambara et al., 2018; Fatmawati et al., 2018). Video menyampaikan materi pelajaran secara edukatif. Dengan adanya media video akan membuat sesuatu yang abstrak yang sulit dipelajari oleh siswa akan ditampilkan didalam video sehingga materi tersebut lebih mudah dipelajari.

Dengan demikian permasalahan siswa yang mengalami kesulitan pada penguasaan kompetensi pengetahuan IPA juga dapat teratasi karena model *experiential learning* berbantuan video ini membuat siswa berperan aktif secara penuh dalam setiap proses pembelajaran sehingga siswa jadi tahu apa yang mereka pelajari dan apa tujuan belajar yang harus dicapai. Penerapan model *experiential learning* berbantuan video membuat peserta didik aktif, mandiri, kreatif, terampil dalam menjalin kerjasama dan mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan dapat diterima dalam ingatan jangka panjang dan bermanfaat terhadap kehidupan peserta didik, dengan kata lain tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai.

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Purwandari et al., (2014) menunjukkan hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 5,801 > t_{tabel} (0,05:62) = 2,000$  hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model *experiential learning* bernuansa VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar tahun ajaran 2013/2014. Penelitian yang dilakukan oleh Ambara et al., (2018) menunjukkan bahwa rata-rata hasil posttest hasil belajar pekerjaan dasar elektromekanik kelas eksperimen yaitu 72,60, kelas kontrol yaitu 62,93 dan nilai  $t_{hitung} 5,210 > t_{tabel} 1,998$ . Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video, sehingga terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas X TITL di SMK Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2017/2018. Sagitarini et al., (2020) menunjukkan bahwa Hasil perhitungan memperoleh rata – rata 69,421 pada kelompok eksperimen dan rata –rata 64.000 pada kelompok kontrol, serta dipeoleh  $t_{hitung} = 2,400 > t_{tabel} 1,993$  dengan taraf signifikansi = 5% dan  $dk = 36+38-2 = 72$ , maka dari itu diperoleh keputusan  $H_0$  ditolak, , sehingga disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* berbantuan media konkret berpengaruh signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan implikasi teoritis dan implikasi praktis. Implikasi teoritis penelitian ini yaitu pemilihan model pembelajaran yang tepat pada kegiatan pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Penerapan model *experiential learning* berbantuan video dibuktikan pada penelitian ini dan hasilnya dapat dan tepat diterapkan dalam proses pembelajaran IPA. Implikasi praktis penelitian ini yaitu berupa kebijakan sekolah untuk membuat kebijakan-kebijakan yang dapat membimbing maupun membina, memfasilitasi, dan mendukung tenaga pendidik dalam proses penerapan pembelajaran inovatif dan kreatif sehingga penerapan model *experiential learning* berbantuan video pada pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara berkesinambungan.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, model *experiential learning* berbantuan video berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA. Pernyataan tersebut dibuktikan dari perolehan rata-rata kelompok eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model *experiential learning* berbantuan video lebih besar dari rata-rata kelompok kontrol yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus *polled varians* diperoleh perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok yang dibelajarkan menggunakan model *experiential learning* berbantuan video dengan kelompok yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Adapun saran kepada pihak-pihak terkait yaitu (1) saran yang ditujukan kepada para guru yaitu agar dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam menerapkan proses belajar mengajar, salah

satunya dengan penerapan model *experiential learning* berbantuan video yang mampu memberikan dampak positif terhadap kompetensi pengetahuan IPA yang dimiliki peserta didik. (2) bagi kepala sekolah, saran yang ditujukan kepada kepala sekolah yaitu untuk menjadikan hasil penelitian sebagai alternatif mengelola proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. (3) bagi peneliti lain, saran ditujukan terhadap peneliti lain yaitu hendaknya hasil penelitian ini dijadikan referensi untuk melaksanakan penelitian lain yang lebih kreatif dalam menerapkan model dan media pembelajaran sehingga dapat berpengaruh positif terhadap pelaksanaan pendidikan.

## Daftar Rujukan

- Ambara, M., Adiarta, A., & Indrawan, G. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Kelas X Titl Di Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 7(1), 31–38. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v7i1.20218>
- Aprilia, S. (2015). Penerapan Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, 5(1), 20–33. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/4463/4118>
- Ernawati, F., Hendracipta, N., & Nurhasanah, A. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Pendekatan Guided Discovery Dan Pendekatan Ctl (Contextual Teaching and Learning). *Jpsd*, 2(2), 205–214. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/470726>
- Fatmawati, E., Karmin, & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala/article/view/959>
- Hadinata, L. W., Utaya, S., & Setyosari, P. (2017). Pengaruh Pembelajaran Student Team Achievement Division Dan Diskusi Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 979–985. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9693>
- Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria*, 8(1), 1–15. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1013>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nuriyah, R., Yuliati, L., & Supriana, E. (2018). Eksplorasi Penguasaan Konsep Menggunakan Experiential Learning pada Materi Hukum Newton. *Jurnal Pendidikan*, 3(10), 1270–1277. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i10.11608>
- Purwandari, N. A., Suardika, I. W. R., & Putra, I. (2014). Model Experiential Learning Bernuansa VAK ( Visual , Auditori , Kinestetik ) Berpengaruh Terhadap Hasil. *Mimbar PGSD*, 2(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3007>
- Puspa, M. A., Gobel, C. Y., & Djafar, A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Ipa Untuk Kelas Viii Di Sekolah Smp Negeri 1 Pulubala Kabupaten Gorontalo Berbasis Android. *Jurnal Informatika Upgris*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.26877/jiu.v5i1.2624>
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Kelas 4 Sd. *Satya Widya*, 35(2), 168–175. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>



- Rizwan. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Belajar IPA melalui Pembelajaran Konstektual. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29210/12016227>
- Sagitarini, N. M. D., Ardana, I. K., & Asri, I. G. A. A. S. (2020). Model Experiential Learning Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Jipp*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i2.26432>
- Sugianto, P. A. W. (2019). Penerapan Model pembelajaran VPS dengan Bantuan Modul Elektronik Terhadap Motivasi Belajar dan Kempuan Berpikir Kreatif di SMA Negeri 8 Pekanbaru 2017. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Suryani, Rudyatmi, E., & Pribadi, T. A. (2016). Pengaruh Experiential Learning Kolb Melalui Kegiatan Praktikum Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal of Biology Education*, 5(2), 198–206. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/4463/4118>
- Taung, R., & Tangkas, I. M. (2014). Penerapan Experiential Learning dalam Pembelajaran IPA pada Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Inpres Mandok. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(2), 1–11. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2817>
- Viviantini, & Amram Rede, S. S. (2015). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vi SDN 6 Kayumalue Ngapa. *Jurnal Sains Dan Teknologi Tadulako*, 4(1), 66–71. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JSTT/article/download/6930/5569>
- Zuhryzal, A., & Fatimah, M. (2019). Keefektifan Model Experiential Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa. *Indonesian Journal of Conservation*, 3(1), 99–110. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc/article/view/3085>