


## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Tanjungsari dengan Model *Experiential Learning*

Shinta Futichatul 'Aini<sup>1</sup>,  Nanda Zeni Arumsari<sup>2</sup>, Kun Hisnan Hajron<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Department of Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

<sup>2</sup>Department of Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

<sup>3</sup>Department of Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

[shintafuti26@gmail.com](mailto:shintafuti26@gmail.com),  [nanda.zeni123@gmail.com](mailto:nanda.zeni123@gmail.com), [kun.hisnan@ummgl.ac.id](mailto:kun.hisnan@ummgl.ac.id)

### **Abstract**

*The purpose of this study was to find out how the effect of using the Experiential Learning model as a means to improve student learning outcomes at Tanjungsari Elementary School during the Covid-19 pandemic. This research uses Classroom Action Research (CAR) with a quantitative approach. The subjects in this study were the 5th grade students of SD N Tanjungsari, totaling 22 children. However, the author only took a sample of 5 children due to the current pandemic situation which did not allow the author to collect all children in one class. The author uses an essay test to measure students' abilities. The average score of Cycle 1 obtained by students is 71 and the average score of Cycle 2 obtained by students is 82. It can be seen that there is a significant increase in scores after and before conducting research using the Experiential Learning model. The results of this study indicate that the Experiential Learning model has a positive effect on increasing student learning outcomes.*

**Keywords:** *Experiential Learning, Learning Outcomes, Learning Model*

## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Tanjungsari dengan Model *Experiential Learning*

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model Experiential Learning sebagai sarana meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Tanjungsari di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD N Tanjungsari yang berjumlah 22 anak. Namun penulis hanya mengambil sampel 5 anak saja dikarenakan situasi pandemi saat ini yang tidak memungkinkan penulis untuk mengumpulkan semua anak dalam satu kelas. Penulis menggunakan tes essay untuk mengukur kemampuan siswa. Rata-rata skor Siklus 1 yang didapat siswa adalah 71 dan rata-rata skor Siklus 2 yang didapat siswa adalah 82. Terlihat terdapat kenaikan nilai yang cukup signifikan setelah dan sebelum dilakukannya penelitian dengan menggunakan model Experiential Learning. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Experiential Learning berpengaruh positif terhadap kenaikan hasil belajar siswa.

**Kata kunci :** Experiential Learning, Hasil Belajar, Model Pembelajaran

### **1. PENDAHULUAN**

Pada masa pandemi, banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar, tak terkecuali siswa di SD Negeri Tanjungsari yang sebagian besar siswa tidak memanfaatkan kegiatan belajar di rumah dengan baik. Hal tersebut dikarenakan orangtua yang sibuk bekerja, atau siswa yang tidak bersemangat belajar ketika berada di rumah. Hal ini tentunya berdampak pada penurunan hasil belajar siswa ketika sekolah online. Menyadari pentingnya hasil belajar siswa yang turun

diakibatkan masalah diatas, sehingga banyak orangtua yang mengeluhkan keadaan siswa tersebut, beberapa orangtua memilih alternatif untuk memasukkan anaknya ke bimbingan belajar. Namun, di sisi lain terdapat orang tua yang merasa terbebani jika memasukkan anaknya ke bimbingan belajar, sehingga sebisa mungkin mendampingi anaknya untuk belajar di rumah. Salah satu model pembelajaran yang berpotensi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *Experiential Learning*. Melihat permasalahan tersebut, penulis tergugah hatinya untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran tersebut.

Desa Tanjungsari merupakan desa penghasil tahu dimana hampir setiap rumah memiliki pabrik tahu sendiri. Sehubungan dengan hal itu, penulis ingin mengajak siswa untuk menggabungkan pelajaran yang sedang ditempuh dengan model *Experiential Learning* dan lingkungan sekitar sekolah, yaitu belajar di sentra produksi tahu secara langsung, mengamati cara pembuatan tahu. Penelitian ini bertujuan untuk membangun pengetahuan siswa dan melatih kemandirian siswa yang dituntut untuk memperhatikan setiap tahap pembuatan tahu.

## 2. Literatur Review

### 2.1 Hasil Belajar

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. (Hamalik, 2008). Sejalan dengan hal tersebut, (Mansur, 2018) menjelaskan bahwa hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bisang kognitif, efektif, dan psikomotorik. (Muflihah, 2021). Pendapat tersebut diperkuat oleh (Achdiyat & Utomo, 2018) bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran.

Howard Kingsley (Sudjana, 2005) membagi 3 macam hasil belajar; 1. Keterampilan dan kebiasaan; 2. Pengetahuan dan pengertian; 3. Sikap dan cita-cita. Pendapat ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehiduoan siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang sudah dilakukan berkali-kali. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. (Sulastri, Imran, & Firmansyah, 2014)

### 2.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengaplikasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan bagi pendidik dalam aktifitas pembelajaran. Pendapat tersebut dikemukakan oleh Muhammad (2015:29) yang diperkuat oleh Andi

(2015:239) yang menyatakan model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau diluar kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, yang berarti guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Rusman, 2016) menjelaskan bahwa ciri ciri model pembelajaran yaitu

:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model Synectic dirancang untuk memperbaiki kreatifitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian bagian model yang dinamakan : 1) urutan langkah langkah pembelajaran (Syntax) ; 2) adanya prinsip prinsip reaksi ; 3) sistem sosial ; dan 4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila pendidik akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : 1. Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur ; 2. Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka Panjang
6. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

### 2.3 *Experiential Learning*

*Experiential Learning* merupakan model pembelajaran yang terpaku pada hasil pengalaman belajar siswa yang pada akhirnya akan membentuk sebuah konsep pengetahuan. Model ini merupakan proses pembelajaran dimana siswa mengkaitkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai melalui pengalaman secara langsung atau nyata. Model pembelajaran *experiential* adalah model pembelajaran yang menekankan proses belajar yang melibatkan pengalaman siswa secara langsung. Pengalaman akan membuat siswa berbuat dan berpikir, sehingga dengan akan memunculkan pemahaman baru. (Hariri & Yayuk, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, Abdul Majid dan Chairul Rochman berpendapat bahwa Model *Experiential Learning* merupakan suatu model belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. (Majid & Rochman, 2014). Pendapat tersebut juga diperkuat dengan pendapat David Kolb dalam buku Muhammad Fathurrohman yang mengatakan bahwa model *Experiential Learning* adalah proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman. (Fathurrohman, 2015).

*Experiential Learning* membantu siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan keadaan nyata, sehingga dengan pengalaman tersebut siswa dapat mengingat dan memahami informasi yang didapatkan dalam pendidikan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. *Experiential Learning* memiliki 3 aspek, yaitu pengetahuan (konsep, fakta, informasi), aktifitas (penerapan dalam kegiatan) dan refleksi (analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu). (Fathurrohman, 2015). Adapun tujuan dari model *Experiential Learning* adalah untuk menambah kepercayaan diri, meningkatkan kemampuan siswa dalam partisipasi aktif dan menciptakan interaksi sosial yang positif guna memperbaiki hubungan sosial dalam kelas. (Hamalik O. , Proses Belajar Mengajar, 2006).

Menurut Kolb yang dikutip oleh Muhammad Fathurrohman (Fathurrohman, 2015) menyatakan bahwa *Experiential Learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- a. Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses. Tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai.
- b. Belajar adalah suatu proses yang kontinue yang didasarkan pada pengalaman.
- c. Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan.
- d. Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Manfaat model *Experiential Learning* adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri.
  - b. Meningkatkan kemampuan komunikasi, perencanaan dan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk.
  - c. Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan semangat kerjasama dan kemampuan untuk berkompromi.
  - d. Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggungjawab.
  - e. Menumbuhkan dan meningkatkan kemauan untuk memberi dan menerima bantuan.
  - f. Mengembangkan ketangkasan, kemampuan fisik, dan koordinasi.
- (Fathurrohman, 2015)

#### **2.4 Belajar**

Menurut David Allen Kolb yang biasa disebut A.Kolb seorang pendidik berkebangsaan Amerika mengatakan bahwa belajar sebagai proses pengetahuan itu dapat diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan menstransformasikan pengalaman (Kolb,1984).

### **3. Metode**

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan PTK atau Penelitian Tindakan Kelas tentang Pengaruh *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Tanjungsari, Borobudur, Magelang. Dalam penelitian kali ini, penulis menggunakan teori pembelajaran yang sejalan dengan Kolb yang dikutip oleh Abdul Majid dan Chaerul Rochman terdiri dari empat tahap yaitu,

1. Pengalaman nyata

Tahap ini lebih menekankan siswa dengan diberi stimulus yang dapat mendorong siswa melakukan sebuah aktifitas. Aktifitas yang dimaksud yaitu siswa mengamati cara produksi tahu secara langsung

2. Refleksi Observasi

Siswa mengamati secara langsung dengan panca indera . serta siswa diharapkan dapat merefleksikan pengalamannya dan dari hasil refleksi siswa dapat menarik pelajaran. Proses ini akan terjadi jika siswa dapat mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya.

3. Penyusunan konsep abstrak

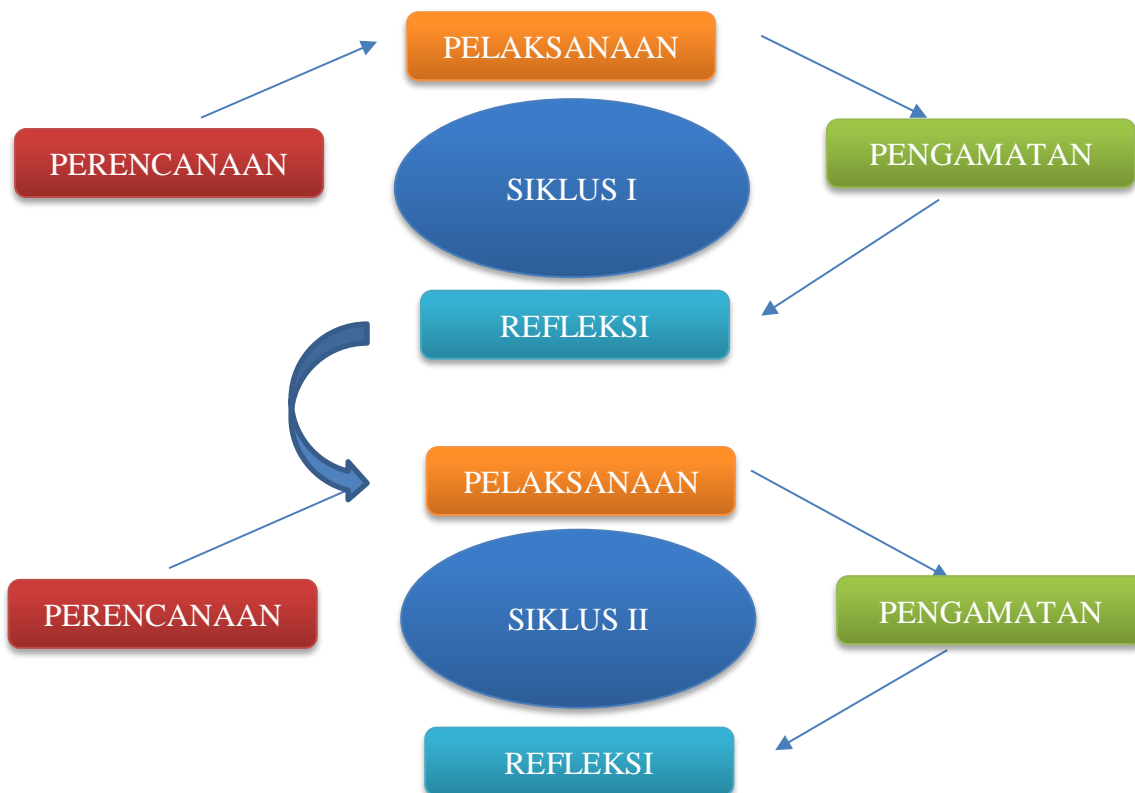
Pada tahap ini siswa mulai mencari hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya.

4. Eksperimen aktif/Implementasi

Pada tahap ini siswa mencoba mengaplikasikan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya secara langsung.

(Majid & Rochman, 2014)

Berikut adalah siklus dari PTK.



Penelitian ini bersifat kuantitatif untuk melihat dan memahami model yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD N Tanjungsari yang bertempat tinggal di sekitar desa Tanjungsari. Guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui experiential learning di sentra industri tahu. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa pretest dan posttest. Setiap siswa akan diberikan 5 soal, setiap soal berbobot maksimal 20 poin.

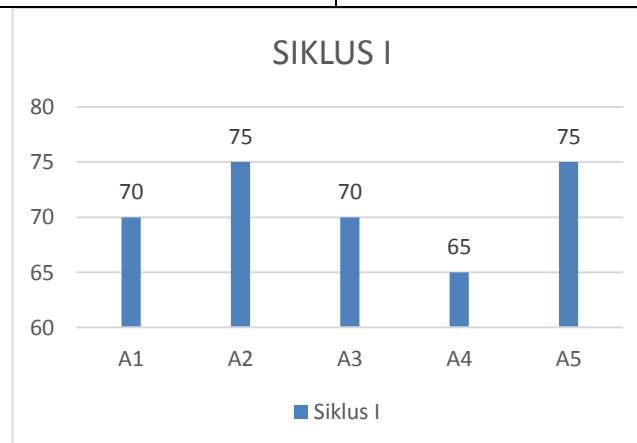
#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### Siklus I

Dalam siklus ini peneliti merencanakan apa saja yang akan siswa kerjakan saat pembelajaran secara langsung di mulai. Kemudian penulis mengajak siswa melakukan pembelajaran langsung serta mendampingi jalannya *experiential learning*. Peneliti mengamati keaktifan siswa selama proses experiential learning. Kemudian, penulis melakukan tes kepada 5 anak yang sudah dipilih. Setiap siswa akan diberikan 5 soal yang berhubungan dengan proses pembuatan tahu, setiap soal berbobot maksimal 20 poin, sehingga total poin adalah 100. Setelah dilakukan tes diketahui hasil siklus pertama sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Nilai Siklus I Siswa**

Nama	Siklus I
A1	70
A2	75
A3	70
A4	65
A5	75
<b>Rata-rata</b>	<b>71</b>

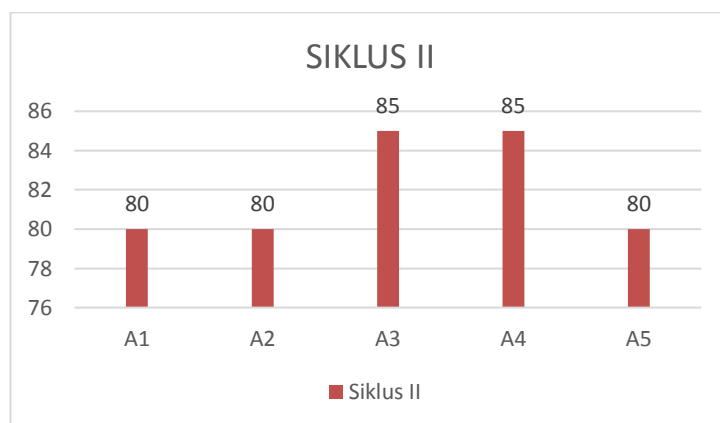


##### Siklus II

Setelah dilakukannya siklus I, peneliti merencanakan pembelajaran di siklus II, dan menganalisis kekurangan pada siklus sebelumnya. Kemudian melakukan pembelajaran yang sama dengan *experiential learning* dan siswa terjun langsung untuk mengamati cara pembuatan tahu. Peneliti mendampingi dan mengamati proses pembelajaran pada siklus II. Kemudian, siswa diberikan tes untuk mengukur seberapa berpengaruhnya model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa pada siklus II. Setelah dilakukan tes, diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 2 Hasil Nilai Siklus II Siswa**

Nama	Siklus II
A1	80
A2	80
A3	85
A4	85
A5	80
<b>Rata-rata</b>	<b>82</b>



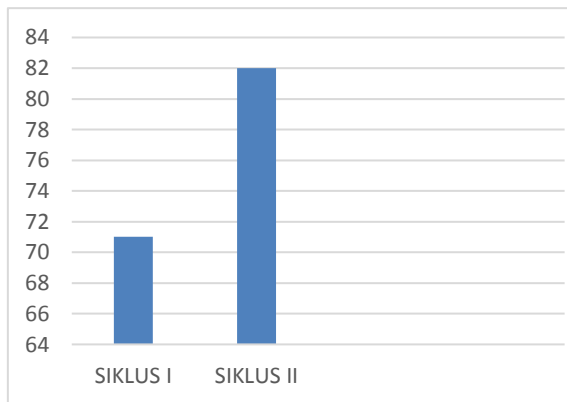
**Deskripsi Antar Siklus**

Dari kedua tindakan tersebut terlihat mengalami peningkatan yang cukup signifikan apabila dibandingkan dari Siklus I ke Siklus II. Skor pada siklus I terlihat masih sangat rendah. Pada Siklus I rata-rata siswa yaitu 71. Hal tersebut kemungkinan terjadi dikarenakan penulis yang masih kaku karena baru pertama kali menggunakan model *experiential learning* serta siswa yang belum terbiasa dengan pembelajaran pengalaman langsung. Hasil yang diperoleh pada Siklus II yaitu 82. Terjadi peningkatan, dikarenakan penulis sudah lebih siap pada siklus II sehingga lebih percaya diri dalam menyampaikan dan mendampingi siswa. Siswa pun sudah lebih mengerti dan paham akan jalannya pembelajaran dan secara percaya diri aktif bertanya sehingga skor yang didapat pada siklus II lebih baik. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dan II sebagai berikut.

**Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan II**

Siklus	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata Kelas
Siklus I	5	75	65	71

Siklus II	5	85	80	82
-----------	---	----	----	----



## PEMBAHASAN

Model pembelajaran *experiential* merupakan model pembelajaran yang menekankan proses belajar yang melibatkan pengalaman siswa secara langsung. Pengalaman akan membuat siswa berbuat dan berpikir, sehingga dengan akan memunculkan pemahaman baru. Dari penelitian yang dilakukan, terbukti bahwa skor Siklus I yang didapat siswa adalah 70,75,70,65,75 dengan rata-rata 71 dan Siklus II dengan skor siswa adalah 80,80,85,85,80 dengan rata-rata 82. Terlihat pada tabel terdapat kenaikan nilai yang cukup signifikan setelah dan sebelum dilakukannya penelitian dengan menggunakan model *Experiential Learning*. Pada siklus I, nilai masih kurang memuaskan karena peneliti dan siswa belum terbiasa dengan model *Experiential Learning*, namun pada siklus II, peneliti dan siswa sudah dapat memahami model *Experiential Learning* dengan lebih baik sehingga hasil meningkat. Hasil penelitian ini didukung oleh Sadia, dkk (2014) bahwa penerapan model *Experiential Learning* berpengaruh positif terhadap pengetahuan siswa.

## 5. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan model *Experiential Learning* dalam mempelajari pembuatan tahu berpengaruh secara signifikan terhadap perubahan pengetahuan siswa, terbukti dengan adanya perubahan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I penulis dan siswa masih kaku dan kurang percaya diri karena untuk pertama kalinya menggunakan model *Experiential Learning*. Namun, pada siklus II, pembelajaran berjalan dengan lebih baik, karena penulis dan siswa sudah terbiasa menggunakan model *Experiential Learning*, sehingga sudah tidak kaku selama pembelajaran dan lebih percaya diri. Proses pembelajaran dengan pengalaman langsung ini berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.

## Ucapan terimakasih

Terimakasih kami ucapkan kepada SD N Tanjungsari yang telah membantu dalam terlaksananya penelitian ini. Terimakasih kepada siswa kelas V yang ikut berpartisipasi.

## Daftar Pustaka

- [1] Abrianto, O. R., & Prihatnani, E. (2019). Penerapan Metode Tutor Sebaya untuk Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Trigonometri Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 1 Ambarawa. *Satya Widya (Jurnal Penelitian Pengembangan Kependidikan)*, 62-74.
- [2] Achdiyat, M., & Utomo, R. (2018). Kemampuan Numerik, dan Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7 (3).



- [3] Fathurrohman, M. (2015). *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 : Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- [4] Hamalik. (2008). *Prooses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- [5] Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [6] Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1-15.
- [8] Mahmud, & Priatna, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Bandung: Tsabita.
- [9] Majid, A., & Rochman, C. (2014). *Pendekatan Ilmiah : dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- [10] Mansur, R. (2018). Belajar Jalan Perubahan Menuju Kemajuan. *Vicratina : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1).
- [11] Muflihah, A. (2021). MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH PADA PELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 152-160.
- [12] Nurmala, Sukayasa, & B. P. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Toli-Toli pada Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 199-211.
- [13] Nurmala, Sukayasa, & Paloloang, B. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 20 Toli-Toli pada Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 199-211.
- [14] Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran (Edisi Kedua)*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- [15] Sardiman. (2006). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- [16] Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- [17] Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 90-103.
- [18] Uno, H. B. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [19] Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [20] Wijaya, C., & Syahrums. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas: Melejitkan Kemampuan Peneliti untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru*. Bandung: Perdana Mulya Sarana.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

