

PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP RASA INGIN TAHU DAN PRESTASI BELAJAR IPA SEKOLAH DASAR

Ayu Ratnaningsih¹, Subuh Anggoro², Pamujo³

¹²³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Ayuraningsih8@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model *experiential learning* terhadap rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan desain *non equivalent (pretest dan posttest) control group design*. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Larangan dengan jumlah sebanyak 40 siswa pada tahun ajaran 2018/2019. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes, dalam bentuk soal pretest, posttest dan non tes dalam bentuk angket. Analisis data yang dilakukan menggunakan uji t yang sebelumnya melalui tahap uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil penelitian pengujian hipotesis variabel rasa ingin tahu diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,383 > 2,024$ signifikansi 5% dan $dk=38$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka diketahui terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap rasa ingin tahu. Pengujian hipotesis untuk variabel prestasi belajar IPA diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,351 > 2,024$ signifikansi 5% dan $dk=38$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka diketahui terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap prestasi belajar IPA

Kata kunci: *Experiential Learning*, Rasa Ingin Tahu, Prestasi Belajar IPA

PENDAHULUAN

Pendahuluan IPA merupakan ilmu pokok yang kosepnya mempelajari alam dengan segala kejadian sebab dan akibatnya. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang ada di alam.

Pembelajaran IPA merupakan bentuk interaksi untuk mengembangkan sikap-sikap ilmiah yang dimiliki siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Pembelajaran IPA di sekolah dasar menekankan siswa sebagai subjek bukan objek pada pembelajaran (Dewi,dkk.2014). Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dalam proses pembelajarannya, dengan adanya pengalaman yang dilakukan siswa pembelajaran akan lebih bermakna. Pembelajaran IPA bertujuan bukan hanya sekedar menyediakan peluang kepada siswa untuk belajar tentang fakta dan teori-teori, tetapi juga mengembangkan kemampuan yang ada pada diri siswa.

Kenyataannya proses pembelajaran IPA disekolah dasar masih dijumpai banyak permasalahan. Salah satunya pemilihan dalam model pembelajaran yang masih belum tepat. Pada pembelajaran IPA masih sering menggunakan pembelajaran konvensional. Bahkan IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal ini diakibatkan dalam saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, siswa hanya diarahkan pada kemampuan untuk menghafal tanpa dilibatkan secara langsung untuk memahami informasi apa yang mereka pelajari. Solatin Raharjo (Susanto, 2013: 93) mengatakan bahwa pembelajaran di sekolah dasar saat ini guru masih

menganggap siswa sebagai objek, bukan sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga guru dalam proses pembelajaran masih mendominasi aktivitas belajar. Pada proses pembelajaran guru belum sepenuhnya melibatkan siswa secara langsung untuk aktif dalam pembelajaran serta kurang variatifnya dalam penggunaan berbagai model pembelajaran berdasarkan karakteristik materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Proses pembelajaran yang baik akan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Melibatkan siswa secara langsung akan menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyadi (2013:9) mengemukakan bahwa rasa ingin tahu adalah cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar dan dipelajari secara lebih mendalam. Pada proses kegiatan belajar rasa ingin tahu yang dimiliki oleh peserta didik perlu ditumbuhkembangkan dan ditingkatkan lagi. Hal tersebut ditunjukkan dengan masih sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan, pendapat, maupun jawaban pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam setiap pembelajaran. Siswa ketika pembelajaran berlangsung juga kurang antusias dan tidak fokus memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran yang bermakna yang diciptakan oleh guru akan berdampak pada prestasi belajar yang akan diperoleh siswa. Prestasi belajar merupakan kemampuan pengetahuan yang dimiliki setelah melakukan berupa pemahaman materi yang telah dipelajari. Hamdani (2011:138) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima,menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi

belajar dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Melalui proses belajar tentu yang diharapkan memperoleh prestasi yang memuaskan yang digunakan sebagai tolak ukur kemampuan yang dimiliki.

Guru merupakan salah satu komponen yang memiliki peran sangat penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Kemampuan guru bukan hanya mengajar namun sekaligus mendidik. Pada saat proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran berbasis pengalaman dapat menjadi alternatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan sikap rasa ingin tahu pada siswa dan prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan ungkapan Faturrohman (2015:128) bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi pembelajar terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hasil penelitian diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Khumiroh Elisa & Farida Istianah (2018: 923) dalam jurnalnya juga menjelaskan bahwa terdapat perbedaan pelaksanaan pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui penggunaan model *experiential learning*. Hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga model

experiential learning berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA kurikulum 2013 kelas IV B SDN Warugunung 1 Surabaya.

Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan pengalaman yang ada pada diri siswa menjadi media belajar. Menurut Kolb (Baharuddin & Wahyuni, 2015: 223) menyatakan bahwa dalam model *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Model *experiential learning* merupakan suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung (Majid, 2013: 93). Pada model *Experiential Learning* dipusatkan pada peserta didik yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik dari pengalaman dan hal ini sesuai dengan ungkapan *the experience is the best teacher*. Pada penerapan model *experiential learning* yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan konkret dapat membuat siswa mengalami apa yang mereka pelajari dan dapat memberikan pengalaman langsung.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model *experiential learning* terhadap rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA siswa di kelas IV. Peneliti membatasi permasalahan pada sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model *experiential learning* pada kelompok eksperimen dan *non experiential learning* pada kelompok kontrol, pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Sub Tema 3 Bangga Terhadap Daerah tempat Tinggalku, pada pembelajaran 1 dan 2 di SD Negeri Larangan

KAJIAN LITERATUR

a. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Model *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang berbasis pada pengalaman. Menurut Faturrohman (2017: 128) Model Pembelajaran berbasis pengalaman memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi pembelajar terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan dan sikap. *Experiential learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. Sedangkan menurut Silberman (2014:10) *experiential learning* mengacu pada (a) keterlibatan peserta didik dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk "mengalami" apa yang tengah mereka pelajari dan (b) kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang berbasis pada pengalaman langsung dimana pembelajaran ini berpusat kepada siswa yang melibatakan siswa dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang tengah mereka pelajari untuk menghasilkan suatu kebermaknaan dalam proses kegiatan belajar mengajar

b. Langkah-langkah Model *Experientil Learning*

Model Pembelajaran *Experiential Learning* menurut Kolb (Faturrohman 2017:134) menyebutkan tahap-tahap pembelajaran *Experiential Learning* sebagai berikut:

1) Tahap Pengalaman Nyata (*Concrete experince*).

Belajar dari pengalaman-pengalaman yang spesifik, peka terhadap situasi.

2) Tahap Observasi Reflektif (*Reflective Observation*).

Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda

3) Tahap Konseptualisasi (*Abstract Conceptualization*)

Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi

4) Tahap Percobaan Aktif (*Active experimentation*)

Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa

c. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan salah satu dari 18 Nilai karakter dan budaya dalam pendidikan karakter yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran berlangsung. Rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran akan menjadikan siswa lebih aktif dan berinteraksi saat kegiatan belajar mengajar. Listyarti (2012: 6) mengatakan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalau berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar. Siswa yang memiliki sikap rasa ingin tahu cenderung untuk lebih giat dalam belajar dan mencari informasi dari berbagai sumber.

Sikap rasa ingin tahu harus ditanamkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Yaumi (2014:102) mengatakan bahwa "camkanlah bahwa rasa ingin tahu adalah landasan dasar dalam proses belajar, karena dilakukan melalui proses bertanya dan bertanya, mencari informasi baru, mengumpulkan fakta dari beberapa sumber, kemudian membentuk pendapat sendiri."

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang muncul dari diri seseorang dalam upaya untuk mengetahui lebih dalam dan luas dari apa yang dilihat, dipelajari,

dirasakan, dan didengarkan. Rasa ingin tahu harus dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana pembelajaran yang berorientasi pada keingintahuan siswa terhadap ilmu.

d. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing (Arifin, 2009:12). Prestasi belajar menjadi suatu terget pencapaian yang diinginkan oleh setiap manusia dalam hidupnya. Sedangkan menurut Mulyasa (2013: 189) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Melalui kegiatan belajar tujuan yang diharapkan tentu prestasi yang memuaskan yang digunakan sebagai tolak ukur kemampuannya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang diperoleh individu atau seseorang dari hasil usaha melalui kegiatan belajar berkenaan dalam aspek pengetahuan.

e. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang diajarkan dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah. IPA menurut Wisudawati (2017: 22) merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal berkaitan yang tidak dapat dipisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual,

konseptual, prosedural dan metakognitif, dan IPA sebagai proses yaitu kerja ilmiah.

Pembelajaran IPA memiliki peran penting dalam berlangsungnya proses pendidikan. Susanto (2013: 167) menyatakan bahwa hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan tentang alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu, ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses dan sikap. IPA sebagai produk diartikan hasil temuan ilmuwan terdahulu berupa fakta, konsep teori yang telah dikaji. IPA sebagai proses diartikan bahwa untuk menemukan fakta dan teori diperlukan proses atau cara untuk memecahkannya. Sedangkan IPA sebagai sikap diartikan bahwa melalui pembelajaran IPA sikap ilmiah dapat dikembangkan.

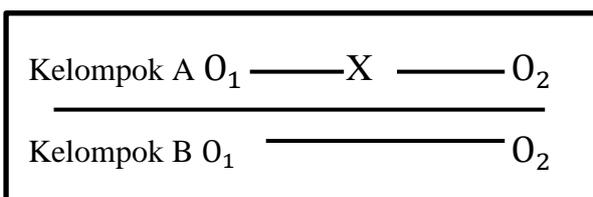
Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang pembahasannya berkaitan dengan alam sekitar dan segala isinya. Ilmu Pengetahuan Alam dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berpikir kritis terhadap suatu masalah pada diri siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu atau *quasi experimental*, jadi penelitian harus dilakukan secara kondisional dengan tetap memperhatikan faktor-faktor validitas hasil penelitian. Creswell (2014:242) menyatakan quasi eksperimen memiliki kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur acak. Pada kedua kelompok tersebut akan diberi perlakuan sama *pretest* dan *posttest*, namun ada perbedaan pemberian treatment dikelas eksperimen (A) saja. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent (pretest and posttest) control group design*.

Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Penerapan dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok, yang mana kedua kelompok ini dipilih tidak secara random. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Larangan berjumlah 40 siswa.

Nonequivalent (*Pretest And Posttest*)
Control Group Design



Sampel pada penelitian ini mengambil 2 kelompok dari populasi yang tersedia yang akan dijadikan sebagai kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling *Non Probability* yang meliputi *Sampling Purposive*. Kelas IV A sebagai kelas kontrol sedangkan kelas IV B sebagai kelas eksperimen.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Tes yang digunakan adalah pilihan ganda dan uraian, yang sebelumnya telah diujicobakan untuk mendapat gambaran kelayakan tes tersebut yang nantinya akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Sedangkan metode pengumpulan non tes berupa angket.

PEMBAHASAN

Data penelitian ini mengenai rasa ingin tahu siswa dan prestasi belajar IPA, data rasa ingin tahu diperoleh dari angket awal dan akhir sedangkan prestasi belajar diperoleh data dari kemampuan awal (*pretest*) dan kemampuan akhir (*posttest*).

a. Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Rasa Ingin Tahu

Data penelitian rasa ingin tahu siswa diperoleh dari angket. pengolahan angket rasa ingin tahu, berupa angket awal angket akhir dari kelompok kontrol dan eksperimen. nilai rata-rata angket awal kelompok kontrol sebesar 30,65 sedangkan angket awal kelompok eksperimen sebesar 29,45. Kemudian angket akhir kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 33,55 sedangkan angket akhir kelompok eksperimen sebesar 37,50. Sebelum dilakukan uji t, data harus di uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas setelah itu baru diuji menggunakan *independent sample t-test*. Analisis uji t dengan hipotesis H_0 : tidak terdapat pengaruh model experiential learning terhadap rasa ingin tahu dan H_a : terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap rasa ingin tahu. Hasil Uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,383 > 2,024$. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang berarti bahwa untuk angket kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat perbedaan hasil rasa ingin tahu siswa, sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap rasa ingin tahu.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa model pembelajaran *experiential learning* lebih efektif untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Silberman (2014:10) bahwa model *experiential learning* mengacu pada (a) keterlibatan peserta didik dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk "mengalami" apa yang tengah mereka pelajari dan (b) kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut dapat terlihat pada saat proses pembelajaran kelompok eksperimen yang menggunakan model *experiential learning*, guru melibatkan siswa secara pada

kegiatan konkret siswa untuk mengalami sendiri contohnya pada saat guru menjelaskan tentang akibat pengaruh gaya dapat merubah bentuk benda, guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan konkret dengan memainkan plastisin dengan merubah bentuknya menjadi bentuk bola, dari kegiatan tersebut muncul rasa keingintahu siswa dengan adanya siswa yang bertanya.

Pembelajaran menggunakan model *experiential learning* menjadikan siswa mampu bertukar informasi dengan cara berdiskusi antar kelompok sehingga siswa tidak berpatokan pada satu informasi saja sehingga siswa berusaha mencari tahu informasi lebih jelas dari guru atau teman satu kelompoknya yang sudah paham, hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Munif & Mosik (2009: 81) bahwa metode *experiential learning* dapat meningkatkan rasa keingintahuan, minat dan ketekunan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar afektif siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Bertukar informasi dalam berkelompok atau berdiskusi dalam proses pembelajaran *experiential learning* melatih siswa bekerjasama antar satu kelompok tapi juga merangsang siswa untuk lebih menggali rasa keingintahuannya lebih dalam lagi dari berbagai sumber informasi.

Pembelajaran menggunakan model *experiential learning* membuat siswa lebih antusias, aktif dalam bertanya serta siswa mampu menyimpulkan dari informasi yang didapat melalui pengalaman pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat. Yaumi (2014:102) mengatakan bahwa "camkanlah bahwa rasa ingin tahu adalah landasan dasar dalam proses belajar, karena dilakukan melalui proses bertanya dan bertanya, mencari informasi baru, mengumpulkan

fakta dari beberapa sumber, kemudian membentuk pendapat sendiri." Hal ini lah yang mendukung rasa ingin tahu siswa dapat berkembang dan muncul, karena proses pembelajaran menggunakan model *experiential learning* mengarahkan siswa untuk mencari tahu, dan menggali berbagai informasi dari berbagai sumber melalui kegiatan beratanya, observasi, percobaan. Berdasarkan hasil perhitungan perolehan data angket, serta hasil statistika, maka dapat diketahui bahwasanya model *experiential learning* pengaruh terhadap rasa ingin tahu siswa.

b. Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Prestasi Belajar IPA

Data prestasi belajar diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* kelompok kontrol diketahui memiliki rata-rata sebesar 53,45 sedangkan *pretest* kelompok eksperimen rata-ratanya sebesar 55,95. Data *posttest* kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 62,25 sedangkan kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 75,65.

Sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas setelah itu baru diuji menggunakan *independent sample t-test*. Analisis uji t, H_0 : tidak terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap prestasi belajar IPA dan H_a : terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap prestasi Belajar IPA. Hasil Uji t diperoleh pengujian hipotesis diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,351 > 2,024$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar IPA antara kelompok eksperimen yang menggunakan model *experiential learning* dengan kelompok kontrol yang menggunakan model *non experiential learning*, sehingga dapat diketahui bahwa

terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap prestasi belajar IPA.

Perbedaan yang signifikan hasil prestasi belajar IPA yang diperoleh kelompok eksperimen yang menggunakan model *experiential learning* dengan kelompok kontrol yang menggunakan model *non experiential learning* disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan. Pada kelompok kontrol pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan yang ada pada buku guru dan buku siswa, serta lembar kerja siswa yang digunakan tidak dikembangkan. Pada kelompok eksperimen pembelajaran disesuaikan dan dikembangkan dengan tahap-tahap model *experiential learning* serta lembar kerja siswa yang digunakan lebih dikembangkan dan terstruktur.

Keberhasilan model pembelajaran *experiential learning* pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA tidak terlepas dari banyak faktor yang terkait dalam proses pembelajaran serta kemampuan guru dan siswa. Kolb (Faturrohmah 2017:128) mengemukakan bahwa model *experiential learning* adalah belajar sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Oleh sebab itu pada proses pembelajaran menggunakan *experiential learning*, membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, mudah memahami materi yang diajarkan karena proses belajar yang diciptakan oleh guru melibatkan pengalaman yang erat kaitannya dengan kehidupan nyata siswa atau dengan pengalaman sebelumnya.

Pelaksanaan model *experiential learning* melibatkan pengalaman yang siswa digunakan sebagai sumber belajar dengan melibatkan siswa secara langsung dalam percobaan atau eksperimen, hal ini bertujuan agar siswa mampu dengan mudah memahami

materi yang disampaikan, karena berhubungan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Faturrahman (2015: 128) bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dengan memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi pembelajar terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryuni (2017) dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa, terdapat perbedaan kompetensi pengetahuan IPA yang diperoleh siswa yang dibelajarkan menggunakan model *experiential learning* bernuansa VAK berada pada kategori baik, sedangkan kompetensi pengetahuan IPA siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional berada pada kategori cukup. Lalu diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Alkan (2016) dengan hasil dari penelitian ini bahwa model *experiential learning* adalah teori yang efektif dalam mempengaruhi prestasi akademik dan keterampilan proses ilmiah pada siswa

Berdasarkan hasil statistik hasil uji hipotesis dapat diketahui bahwa model *experiential learning* terhadap prestasi belajar IPA

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut. Bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap rasa ingin tahu, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil angket rasa ingin tahu melalui uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,383 > 2,024$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga model *experiential learning* lebih berpengaruh terhadap rasa ingin yang diterapkan pada kelompok eksperimen tahu dibandingkan dengan

model *non experiential learning* yang digunakan pada kelompok kontrol.

Hasil uji hipotesis selanjutnya menyatakan bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap prestasi belajar IPA. Model *experiential learning* yang dibelajarkan pada kelompok eksperimen memperoleh rata-rata hasil tes lebih besar daripada kelompok kontrol yaitu kelompok eksperimen sebesar 75,65 sedangkan kelompok kontrol sebesar 62,25. Hasil uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,351 > 2,024$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga diketahui model *experiential learning* berpengaruh terhadap prestasi belajar IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkan, Fatma. 2016. Experiential Learning: Its Effects on Achievement and Scientific Process Skills: *Journal of Turkish Scince Education*. Vol 13. Hal 15-26
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aryuni, Ni Komang Rani, Surya Manuaba & I Nengah. 2017. Pengaruh Model *experiential Learning* Bernuansa Visual, Auditori, Kinestetik Terhadap Kompetensi Pengetahuan: *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol : 5, No. 2
- Dewi, GAPt, Made Suryana & Ida Bagus. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V: *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol: 2 No.1
- Baharrudin & Wahyuni, Esa Nur. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Cresswell, J.W. 2014. *Research Design*. Bandung: Mizan Pustaka
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif : Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Yogyakarta : ArRuzz Media
- Listryasrti, R. 2012. *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*. Jakarta: Erlangga
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Munif, I R S & Mosik, 2009. Penerapan Metode *Experiential Learning* Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 5. ISSN: 1693-1246
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Silberman, Mel. 2014. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung: Nusa Media
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Suyadi. 2013. *Staretegi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

_____. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*.
Jakarta : Bumi Aksara

Wisudawati, Asih & Eka sulistiyo. 2017.
Metodologi Pembelajaran IPA.
Jakarta : PT Bumi Aksara

Yaumi, M. 2014. *Pendidikan Karakter
Landasan Pilar &
Implementasi*. Jakarta:
Prenadamedia Group