

**PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

Desti Rizkiana¹, Mahluddin², Gupo Matvayodha³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

¹destirizkiana812@gmail.com, ²mahluddin@uinjambi.ac.id,

³gupomatvayodha@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low participation in class discussions and the lack of questions asked to teachers, making students tend to be passive in the learning process. The monotonous and uninteresting learning activities make students feel bored and unmotivated to learn. In addition, the lack of opportunities for students to experience and practice the learning material directly is also an obstacle in understanding the concepts taught. Therefore, efforts are needed to increase student learning activity by giving treatment with a more interactive and experience-based learning model, namely the Experiential Learning Model. The purpose of this study is to determine whether there is a significant effect of using the experiential learning model on the learning activity of fourth-grade students at MI Darussalam Jelutung. This research is a quantitative study using a one-group pretest-posttest design, while data collection is done using a questionnaire technique and analyzed with normality test and T-test. The results showed that there was an increase in the questionnaire score before and after using the Experiential Learning Model, which can be seen from the average score before 56.70 and the average score after 61.10. Researchers found that the use of the experiential learning model has a significant effect on the learning activity of fourth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Jelutung. The results of the significance level analysis are 0.003, because the value of $0.003 < 0.05$, then (H_0) is rejected and (H_a) is accepted, which means the use of the experiential learning model has a significant effect on student learning activity.

Keywords : *Experiential Learning Model, Learning Activity, IPAS Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas dan minimnya pertanyaan yang diajukan kepada guru membuat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan tidak menarik membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Selain itu, kurangnya kesempatan siswa untuk mengalami dan mempraktikkan materi pembelajaran secara langsung juga menjadi hambatan dalam memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan memberi treatment dengan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman yaitu *Model Experiential Learning*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan model experiential learning terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV MI Darussalam Jelutung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *one grup pretest posttest* sedangkan pengumpulan data

dilakukan dengan teknik angket dan dianalisis dengan uji normalitas dan uji T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai angket sebelum dan sesudah menggunakan *Model Experiential Learning* dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum 56,70 dan nilai rata-rata sesudah 61,10. Peneliti menemukan bahwa penggunaan model experiential learning berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Jelutung. Hasil analisis taraf signifikansi yaitu 0,003, karena nilai $0,003 < 0,05$, maka (H_o) ditolak dan (H_a) diterima yang berarti penggunaan model experiential learning berpengaruh besar terhadap keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci : *Model Experiential Learning*, Keaktifan Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri secara aktif. Tujuan pendidikan adalah membantu individu memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri dan masyarakat. Istilah pedagogi dan pedagoik seringkali digunakan dalam dunia pendidikan. Pedagogi berarti "pendidikan", sedangkan pedagoik adalah "ilmu pendidikan". Konsep pedagogi berasal dari kata "pedagogos", yang berarti seorang yang membimbing anak dalam pertumbuhan mereka menuju kemandirian dan tanggung jawab. (Rahman et al., 2022).

Allah Swt berfirman :

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ
وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعُلَمَاءُ (٤٣)

Artinya: "Perumpamaan-perumpamaan itu kami buat untuk manusia. Namun, tidak ada yang memahaminya, kecuali orang-orang yang berilmu". (QS. Al-Ankabut ayat 43).

Ayat ini menekankan pentingnya pengetahuan dan pemahaman dalam memahami ayat-ayat Al-Quran dan tanda-tanda kebesaran Allah SWT. Oleh karena itu, pendidikan yang berbasis pengetahuan dan pemahaman sangat penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Dengan pendidikan yang baik, individu dapat menjadi manusia yang lebih berilmu dan berakhlak mulia.

Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Menurut (Wardana & Djamaluddin, 2021) proses pembelajaran adalah interaksi aktif antara peserta didik, pendidik,

dan sumber belajar dalam lingkungan yang kondusif. Tujuan utama pembelajaran adalah memfasilitasi pemerolehan pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan pembentukan sikap serta kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, serta berlangsung sepanjang hayat. Meskipun sering dikaitkan dengan pengajaran, pembelajaran memiliki cakupan yang lebih luas.

Pada proses pembelajaran, keaktifan belajar siswa menjadi kunci utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, karena siswa yang aktif akan lebih termotivasi untuk belajar, mengeksplorasi pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan. Keaktifan belajar siswa merupakan elemen penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Aktivitas belajar yang efektif melibatkan berbagai jenis kegiatan, baik fisik maupun mental. Keaktifan belajar dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, seperti aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional. Dengan demikian, keaktifan belajar siswa dapat

diartikan sebagai segala kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran sebagai indikator adanya keingintahuan siswa untuk belajar.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya telah membuktikan bahwa metode *Experiential Learning* sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Menurut (Wadu,dkk 2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penerapan model *Experiential Learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa telah terbukti, di mana keaktifan belajar di kelas eksperimen ditemukan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dari (Wiandariyani, Nym. Dantes, 2020) maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran experiential dan model pembelajaran konvensional siswa. Penggunaan Model *Experiential Learning* juga menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman langsung sehingga dapat meningkatkan hasil dan keaktifan belajar siswa(Lasmiati, 2019).

Model *Experiential Learning* adalah pendekatan belajar yang

memanfaatkan pengalaman langsung sebagai sarana pembelajaran. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dari buku atau guru, tetapi juga dari pengalaman nyata yang mereka alami sendiri. Hal ini membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata, sehingga mereka dapat lebih mudah mengingat dan memahami informasi yang diperoleh. *Experiential Learning* memiliki tiga aspek utama, yaitu Pengetahuan (konsep, fakta, informasi), Aktivitas (penerapan dalam kegiatan), dan Refleksi (analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu).

Pembelajaran *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh David Kolb dalam (Kavitha Devi & Thendral, 2023), menyatakan bahwa *Experiential Learning theory, as its name implies, is concerned with learning through experience and a learning process in which knowledge is acquired by the combination of perceiving and interpreting an experience*. Maksudnya belajar adalah "proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan dihasilkan dari kombinasi pengalaman memahami

dan mentransformasikannya. Tujuan dari model ini adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, kemampuan partisipasi aktif, dan interaksi sosial yang positif, sehingga dapat memperbaiki hubungan sosial di dalam kelas (Heckman et al., 2020)

Tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi siswa dalam tiga aspek utama, yaitu mengubah struktur kognitif siswa, mengubah sikap siswa, dan memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang telah ada. Mengubah struktur kognitif siswa berarti memperbarui pengetahuan dan pemahaman siswa tentang suatu topik atau konsep. Mengubah sikap siswa berarti membentuk atau mengubah pandangan dan perilaku siswa, sedangkan memperluas keterampilan siswa berarti meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam situasi nyata. (Mayratih, 2021)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIS Darussalam Jelutung, teridentifikasi beberapa masalah terkait keaktifan belajar siswa kelas IV. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, dengan rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas dan minimnya pertan-

yaan yang diajukan kepada guru. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan tidak menarik membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Selain itu, kurangnya kesempatan siswa untuk mengalami dan mempraktikkan materi pembelajaran secara langsung juga menjadi hambatan dalam memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman.

Berdasarkan beberapa permasalahan diatas, sangat diperlukan upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, seperti media pembelajaran maupun metode pembelajaran. Upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan mengubah metode atau model pembelajaran yang lebih menarik minat siswa, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Experiential Learning*. Model *Experiential Learning* ini tepat digunakan apabila bertujuan untuk

membangun keaktifan dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Jelutung" dengan fokus pada mata pelajaran IPAS Pada BAB I materi Energi dan Perubahannya, dengan menggunakan model *Experiential Learning*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena metode ini menekankan pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka agar mudah diukur dan dianalisis secara statistik, sehingga peneliti dapat memahami fenomena secara objektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Grup Pretest Posttest*. Desain ini dapat di gambarkan seperti berikut :

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi treatment)

O_1 = nilai posttest (setelah diberi treatment)

Pengaruh model *Experiential Learning* terhadap keaktifan belajar siswa = $(O_1 - O_2)$

Menurut (Sugiyono, 2023) desain penelitian eksperimen *onegroup pretest-posttest design* merupakan desain penelitian yang mencakup pelaksanaan pretest, kemudian diikuti oleh pemberian treatment, dan terakhir dilakukan posttest. Desain penelitian ini juga hanya melibatkan 1 kelompok penelitian saja. Langkah-langkah penelitian pada pendekatan ini yaitu :

1. Langkah awal adalah melakukan penelitian awal atau pretest (O_1) pada responden, tanpa memberikan perlakuan (*treatment*)
2. Setelah penelitian awal (pretest), lalu kelompok ini mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan penerapan model *Experiential Learning* di kelas IV
3. Setelah selesai diberikan perlakuan (*treatment*) , lalu kepada kelompok tersebut dilakukan penelitian lanjutan (*post test*). Post test tadi bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari pemberian perla-

kuan (*treatment*) kepada kelompok tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut adalah hasil Sebelum dan Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Experiential Learning*, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar siswa. Tabel berikut menyajikan data perbandingan skor keaktifan belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model *Experiential Learning*.

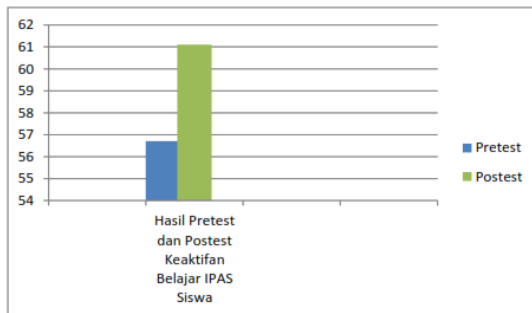
Tabel 4.11 Signifikansi Pengaruh Keaktifan Belajar

	Minimum	Maximum	Rata-Rata	Selisih Nilai Rata-rata
Pretest	44	68	56,70	4,4
Posttest	54	71	61,10	

Berdasarkan data yang ada, skor tertinggi posttest adalah 71, lebih tinggi dari skor tertinggi pretest (68). Skor terendah posttest juga lebih tinggi, yaitu 54 dibandingkan 44 pretest. Rata-rata skor posttest adalah 61,10, lebih tinggi dari rata-rata pretest (56,70). Hal ini menunjukkan keaktifan belajar siswa lebih baik setelah menggunakan Model *Experiential Learning*, dengan selisih rata-rata 4,4. Berikut adalah Grafik histogram yang menunjukkan perbedaan nilai rata-rata pretest dan

posttest keaktifan belajar IPAS siswa dengan Model *Experiential Learning*.

**Gambar 4.1 Grafik Histogram Hasil
Pretest dan Posttest Keaktifan Belajar
IPAS siswa dengan Model Experiential
Learning**



Untuk mengukur signifikansi perbedaan keaktifan belajar siswa kelas IV MI Darussalam Jelutung antara sebelum dan sesudah penerapan model *experiential learning*, akan digunakan analisis uji "t". Prosedur statistik ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian. Namun, sebelum masuk ke tahap analisis utama, dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas guna memastikan bahwa data yang dikumpulkan terdistribusi secara normal.

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk memverifikasi apakah data sampel terdistribusi secara normal atau tidak. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro Wilk*. Berdasarkan

hasil pengolahan data, diperoleh *output* statistik sebagai berikut.

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.111	30	.200 [*]	.982	30	.875
Posttest	.118	30	.200 [*]	.930	30	.148

^{*}. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* keaktifan belajar siswa berdistribusi normal, dengan perolehan nilai signifikansi sebesar **0,875 ($p > 0,05$)**. Hal yang sama ditemukan pada data *posttest* keaktifan belajar siswa yang juga menunjukkan distribusi normal dengan nilai probabilitas sebesar **0,148 ($p > 0,05$)**. Karena kedua variabel memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas dalam penelitian ini terpenuhi.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka analisis data dilanjutkan dengan menggunakan Uji-t untuk menguji signifikansi pengaruh tersebut. Berikut hasil dari *output Uji Pired T-Test statistic*.

Tabel 4.15 Hasil Uji Paired t-test

		Paired Samples Test						
		Mean		Std. Deviation		Paired Differences		
						Mean	Std. Error	
						95% Confidence Interval		
						Lower	Upper	
Pair	Pretest Keaktifan	Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error	Lower	Upper	t
1	Belajar - Posttest Keaktifan Belajar	-4.400	7.304	1.334	-.7127	-1.673	-3.299	29
								df
								Sig. (2-tailed)
								.003

Analisis data menunjukkan peningkatan skor rata-rata keaktifan belajar IPAS siswa, dari **56,70 pada pretest** menjadi **61,10 pada posttest**. Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai *p-value* sebesar **0,003**, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,003 < 0,05$). Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara keaktifan belajar sebelum dan sesudah penerapan intervensi. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_o), ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *experiential learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MI Darus-salam Jelutung, dapat diketahui bahwa penggunaan model *Experiential Learning* memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Pembahasan ini didasarkan pada temuan data deskriptif dan hasil uji hipotesis yang telah dipaparkan sebelumnya.

Keunggulan model ini terletak pada empat tahapannya, dimulai dari pengalaman nyata, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, hingga eksperimentasi aktif. Siswa tidak hanya menghafal materi IPAS, tetapi "mengalami" sendiri materi tersebut. Aktivitas ini secara otomatis merangsang keaktifan fisik maupun mental siswa di dalam kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh David Kolb dalam (Kavitha Devi & Thendral, 2023) bahwa belajar melalui pengalaman dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Peningkatan keaktifan yang ditunjukkan dalam grafik histogram (halaman 62-65) menjadi bukti visual bahwa model ini berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan produktif.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya" adanya pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap keaktifan belajar siswa **dapat diterima.**

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Keaktifan belajar siswa sebelum penggunaan model *Experiential Learning* di kelas IV MI Darussalam Jelutung berada pada kategori yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar **56,70** dan distribusi frekuensi yang menunjukkan mayoritas siswa belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran IPAS. Keaktifan belajar siswa sesudah penggunaan model *Experiential Learning* mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata *posttest* sebesar **61,10**, di mana sebaran data menunjukkan pergeseran ke arah kategori tinggi dibandingkan saat *pretest*. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Experiential Learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV di MI Darussalam Jelutung. Hal ini didasarkan pada hasil uji hipotesis *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai **Sig (2-tailed)** sebesar **0,003**, yang mana

nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$).

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Vol. 17).
- Lasmiati. (2019). *Experiential learning model*.
- Mayratih, S. (2021). *Model Pembelajaran Bros Society 5.0*.

Artikel :

- Wardana, W., & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar. In CV. Kaafah *Learning Center: Jakarta*.
- Sari, S. Y. (2017). *Tinjauan Perkembangan Psikologi Manusia pada Usia Kanak-Kanak dan Remaja*. 1(1), 46–50.
- Sri Yulia Sari¹, M. D. I. P. (2022). *Alternatif implementasi gerakan literasi sekolah (gls) di madrasah pada masa pandemi*
- Hendra. (2020). *Penerapan model pembelajaran experiential learning*. 1–9.

Jurnal :

- Wadu, E. N., Nitte, Y. M., Nahak, K. E. N., & Tanggur, F. S. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang. *Jurnal*

*Pendidikan Dan Pembelajaran
Indonesia*

- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Kavitha Devi, M. K., & Thendral, M. S. (2023). Using Kolb's Experiential Learning Theory to Improve Student Learning in Theory Course. *Journal of Engineering Education Transformations*,
- Ni Pt. Yanti Wiandariyani, Nym. Dantes, T. R. P. (2011). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Banjar Tegal , Kecamatan Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha*,
- Heckman, J. J., Pinto, R., & Savelyev, P. A. (2020). Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Pembahasan Unsur Lingkaran Siswa Kelas VIII SMP Salafiyah Miftahul Huda Jenggawah. *Angewandte Chemie International Edition*,
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.