

## Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang

Enjel Novita Wadu\*, Yulsy Marselina Nitte, Kristina E. Noya Nahak, Feberianus S. Tanggur  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Citra Bangsa

\*Corresponding Author: [enjelnovitawadu@gmail.com](mailto:enjelnovitawadu@gmail.com)  
Dikirim: 11-07-2024; Direvisi: 20-07-2024; Diterima: 21-07-2024

**Abstrak:** Model pembelajaran eksperiensial adalah gaya mengajar yang memungkinkan siswa memperoleh keterampilan dan pengetahuan melalui pengalaman langsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana paradigma experiential learning mendorong peningkatan partisipasi siswa dalam kelas IPS di SD Inpres Oesapa Kota Kupang khususnya kelas V. Satu kelas yang terdiri dari lima siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A (kelompok eksperimen) dan kelompok B (kelompok kontrol), dengan menggunakan desain eksperimen semu. Data dikumpulkan melalui survei dan dokumen. Uji normalitas dan homogenitas digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Temuan penelitian dan pembahasan mengenai “pengaruh model experiential learning terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres Oesapa Kupang” menunjukkan bahwa model ini berdampak terhadap keaktifan siswa. Siswa kelas V SD Inpres Oesapa Kupang sedang mempelajari mata kuliah sains. Temuan pengujian hipotesis dengan uji-t sampel independen dan tingkat signifikansi 5% (0,05) menunjukkan hal ini. Temuan penelitian menunjukkan tingkat signifikan (2-tailed) sebesar  $0,019 < 0,05$ , menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai aktivitas belajar siswa yang berbeda; Namun model experiential learning mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap aktivitas pembelajaran IPA dan aktivitas belajar siswa di kelas V SD Inpres Oesapa Kupang.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran; Experiential Learning; Keaktifan belajar

**Abstract:** The experiential learning model is a teaching style that enables students to gain skills and knowledge via firsthand experience. The purpose of this study is to determine how the experiential learning paradigm promotes increased student participation in social studies classrooms at SD Inpres Oesapa, Kupang City, particularly class V. A class of five students is divided into two groups, group A (experimental group) and group B (control group), using a quasi-experimental design. The data was collected via surveys and documents. The normality and homogeneity tests were employed to analyze the data in this study. The findings of the study and discussion on "the influence of the experiential learning model on students' active learning in science subjects for class V SD Inpres Oesapa Kupang" indicate that this model has an impact on students' activeness. SD Inpres Oesapa Kupang Class V students are learning scientific courses. The findings of hypothesis testing with an independent sample t-test and a 5% (0.05) significance level demonstrate this. The research findings demonstrate a significant level (2-tailed) of  $0.019 < 0.05$ , rejecting  $H_0$  and accepting  $H_a$ . This demonstrates that the experimental and control classes have different student learning activities; nonetheless, the experiential learning model has a different affect on science learning activities and student learning activities in class V of SD Inpres Oesapa Kupang.

**Keywords:** Learning model; Experiential Learning; Learning activity

## PENDAHULUAN

Potensi manusia dikembangkan secara holistik melalui proses pendidikan yang rumit dan menyeluruh (Dewantara, 1962). Dalam kerangka ini, pembelajaran menjadi pusat perhatian dalam upaya pendidikan, karena pendidik memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada siswa dengan menggunakan berbagai pendekatan dan strategi (Piaget, 1952). Namun untuk menjamin pembelajaran yang efisien dan bertahan lama, diperlukan strategi yang dapat membuat siswa tertarik sepenuhnya pada topik tersebut dan mengaktifkannya. (Ihsana, 2017)

Salah satu pendekatan yang semakin dikenal dan diadopsi dalam pendidikan adalah *experiential learning* atau pembelajaran melalui pengalaman (Kolb & Kolb, 2017). Gagasan ini menyoroti bahwa pembelajaran nyata terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam pengalaman nyata. Dari sana, mereka dapat melakukan refleksi, memikirkan, dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari (Moon, 2004). Dengan kata lain, pembelajaran berdasarkan pengalaman memungkinkan siswa untuk menerapkan dan mengasimilasi pengetahuan melalui pengalaman langsung, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih dalam dan bermakna (Fathurrohman, 2015).

Penggunaan *experiential learning* dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran (Amaliah, 2016). Peserta didik tidak hanya menjadi lebih terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang kuat (Kolb & Kolb, 2017). Melalui pengalaman langsung, mereka memperoleh kemampuan untuk menghubungkan teori dengan praktik, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap subjek (Kolb, 1984). Akibatnya, pembelajaran berdasarkan pengalaman berfungsi sebagai pengganti metode pengajaran tradisional dan taktik penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi masalah yang mungkin mereka temui di dunia nyata. (Siberman, 2014).

Pembelajaran berdasarkan pengalaman dapat meningkatkan pengalaman pendidikan siswa dan menjadikan pembelajaran lebih dapat diterapkan pada kebutuhan masa depan mereka ketika dimasukkan ke dalam kurikulum. (Barida, 2018). Melalui pengalaman belajar langsung, pendidikan membekali siswa tidak hanya untuk sukses di kelas tetapi juga untuk masa depan yang kompetitif di pasar tenaga kerja global yang selalu berubah dan kompleks. Oleh karena itu, memasukkan pembelajaran berdasarkan pengalaman ke dalam kelas adalah langkah yang bijaksana (Majid, 2016) yang tidak hanya mengubah cara kita mengajar dan belajar, tetapi juga mengubah cara peserta didik memahami dunia di sekitar mereka (Anwar, 2012).

Sebelum observasi di SD Inpres Oesapa Kupang, terlihat bahwa guru tidak menggunakan metode mengajar yang baru. Akibatnya, siswa menjadi lesu dan tidak tertarik pada kelas ilmiah. Guru harus mengevaluasi dan meningkatkan metode pengajaran mereka untuk lebih melibatkan siswa. Mengingat konteks permasalahan di atas, maka dilakukan kajian tentang Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang.



## KAJIAN TEORI

### Model Pembelajaran

Menurut Fathurrohman (2015:29), model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berperan sebagai peta jalan bagi guru dalam mempersiapkan dan menetapkan pendekatan sistematis untuk menyusun pembelajaran dan peristiwa pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan (Fathurrohman, 2015). Andi (2015:239) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka atau pola yang digunakan untuk mengarahkan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, membuat bahan ajar, dan memastikan kurikulum dan pembelajaran jangka panjang. Penggunaan model pembelajaran sebagai alat pengambilan keputusan membantu guru memilih model yang efektif dan cocok untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Kolb (Kolb & Kolb, 2017) mendefinisikan model pembelajaran eksperiensial sebagai proses menciptakan pengetahuan dengan mentransformasikan pengalaman. Berpikir dan bertindak saling berkaitan ketika belajar dari pengalaman. Seseorang akan belajar jauh lebih efektif jika terlibat dalam aktivitas. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa selama proses pembelajaran, siswa secara aktif mempertimbangkan apa yang mereka temukan dan bagaimana menggunakannya di dunia nyata. Menurut Abdul (2015:93), model *experiential learning* model proses belajar mengajar mendorong siswa memperoleh informasi dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Peristiwa ini mempercepat proses belajar siswa, yang membantu mereka meningkatkan bakat dan kemampuannya.

Menurut Hamalik (2016:213), pembelajaran berdasarkan pengalaman melibatkan langkah-langkah berikut:

- a) Instruktur dengan hati-hati membuat rencana untuk pengalaman belajar berpikiran terbuka yang memiliki hasil tertentu.
- b) Guru menginspirasi dan memotivasi siswanya.
- c) Berdasarkan pengalaman, siswa dapat bekerja secara mandiri, berkelompok, maupun dalam kelompok kecil atau besar untuk belajar.
- d) Siswa tidak ditempatkan dalam skenario sementara melainkan dalam situasi nyata dimana mereka harus mengatasi tantangan. Siswa secara aktif terlibat dalam pengalaman yang ditawarkan, membuat penilaian sendiri, dan menerima hasil keputusan mereka.

Menurut uraian di atas, model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual dengan pola terencana yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran seefektif mungkin. Pemilihan media, metode, teknik, Langkah pertama dalam proses perencanaan adalah sumber daya pengajaran yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Sebuah metode pengajaran yang menggabungkan pengalaman langsung siswa ditonjolkan dengan paradigma pembelajaran berdasarkan pengalaman. Pengalaman akan membantu siswa dalam bertindak dan berpikir, sehingga akan menghasilkan wawasan yang segar.

### Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Model proses belajar mengajar yang disebut *experiential learning* mendorong siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya melalui pengalaman langsung (Majid, 2016: 93). Menurut Silberman (2016:43), belajar adalah proses



dimana pengalaman diubah menjadi pengetahuan. Pemahaman dan pengalaman yang mengubah hidup digabungkan untuk menghasilkan pengetahuan. Mendefinisikan *experiential learning* sebagai pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengalami apa yang mereka pelajari melalui kegiatan langsung dan peristiwa ini harus dipertimbangkan berdasarkan kata-kata Silberman (2016: 317). Menurut Majid (2016:93), *Experiential Learning* mengacu pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan siswa.

Pendekatan pembelajaran ini difokuskan pada siswa memilih konsep-konsep yang mempunyai arti penting bagi mereka, dibandingkan dengan belajar menggunakan metode pembelajaran tradisional dimana guru terus-menerus menyampaikan konsep-konsep tersebut. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa dan guru harus berkolaborasi. Oleh karena itu, jika siswa ikut serta dalam melaksanakan tugas, model ini akan mempunyai makna. Siswa menelaah tugas secara kritis, memahaminya, kemudian mengartikulasikannya secara baik secara tertulis maupun lisan, berdasarkan tujuan pembelajaran.

Majid (2016:95) mengidentifikasi empat tahapan dalam *experiential learning*: (1) pengalaman nyata (*concrete experience*); (2) observasi reflektif; (3) konseptualisasi abstrak (pembangunan konsep-konsep abstrak); dan (4) eksperimen aktif (penerapan). Berdasarkan pengalaman pribadi siswa, metodologi *experiential learning* dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Paradigma pembelajaran khusus ini dipilih karena banyak manfaatnya, yaitu memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Berikut beberapa manfaat model *experiential learning*:

- a) Hasil belajar menunjukkan pembelajaran lebih efektif;
- b) tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sebaik-baiknya.

Namun hal ini tidak menghilangkan kemungkinan adanya kelemahan dalam implementasi paradigma pembelajaran *experiential learning*. Untuk mengidentifikasi jawaban ketika menggunakan paradigma pembelajaran *Experiential Learning*, guru perlu menyadari kekurangannya. Guru dapat mengidentifikasi dua kekurangan dalam kegiatan pembelajaran model pembelajaran *Experiential Learning*: 1) percakapannya sulit dipahami, dan 2) cakupan teorinya masih luas (Kolb dalam Silberman, 2016:43).

Penjelasan ini membawa kita pada kesimpulan bahwa Ada manfaat dari paradigma *Experiential Learning* yang dapat dimanfaatkan, serta kelemahan yang perlu diatasi. Ada dua aspek dalam model *experiential learning* yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih sulit: teori yang tercakup dalam kegiatan pembelajaran masih luas dan perdebatannya mungkin sulit untuk dipahami. Instruktur dapat menggunakan sumber daya dan kemampuannya untuk mengatasi kekurangan ini dengan menerapkan pendekatan *Experiential Learning*.

### **Keaktifan Belajar**

Salah satu jenis tindakan aktif siswa adalah belajar. Berasal dari kata inti aktif yang mengandung arti aktif atau sibuk, keaktifan adalah aktivitas atau kesibukan (KBBI, 2010). Belajar menurut Hamalik (2013:36–37) adalah suatu proses sekaligus tujuan. Kegiatan yang diberikan kepada siswa dalam konteks belajar mengajar disebut dengan kegiatan belajar (Hamalik, 2013:179). Penting bagi siswa untuk belajar bagaimana menyelidiki informasi dengan lebih aktif. Sistem pembelajaran



menekankan keterlibatan siswa di semua tingkatan fisik, mental, intelektual, dan emosional sejalan dengan gagasan pembelajaran siswa aktif.

Hal ini memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang memadukan unsur psikologis, emosi, dan kognitif dalam bentuk psikomotorik. (Riadi, 2020). Berdasarkan konsep kegiatan belajar, pembelajaran berbentuk tugas-tugas seperti berbicara, mendengarkan, mencipta, memperbaiki masalah, memberikan saran, mengorganisasi, dan lain sebagainya. Ide ini merupakan metode pembelajaran yang aktif. Siswa dapat menjadi pembelajar yang lebih aktif melalui penggunaan teknik pembelajaran aktif (Amri, 2015: 69-70). Uno (2013:206) mengartikan pembelajaran aktif sebagai suatu proses pembelajaran dimana seorang guru harus mampu menumbuhkan lingkungan dimana siswa secara aktif mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya.

Untuk terlibat dalam pembelajaran aktif, siswa harus dibuat melakukan lebih dari sekedar mendengarkan guru menjelaskan sesuatu kepada mereka. Sebaliknya, mereka harus dituntut membaca, menulis, dan berbicara guna memecahkan masalah. Keterlibatan guru dalam proses ini hanya sebatas memberikan bimbingan dan arahan. Interaksi antar siswa sangat diperlukan demi terwujudnya kegiatan pembelajaran di kelas. Suatu proses pembelajaran dikatakan aktif menurut Daryanto (2015:38) apabila meliputi:

- a) Keterikatan pada pekerjaan; dan
- b) Tanggung jawab.
- c) Inspirasi

Menurut beberapa definisi yang diberikan di atas, segala tindakan yang dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya dapat disimpulkan sebagai aktivitas siswa. Dalam hal ini, siswa harus berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikannya dengan membaca,

### **Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar**

Unsur yang mempengaruhi keberhasilan belajar aktif siswa selama proses pembelajaran (Sanjaya, 143–146), antara lain:

#### **1. Guru**

Dalam pandangan guru, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi aktif belajar siswa, antara lain:

##### **a) Kemampuan Guru**

Keberhasilan pembelajaran aktif sebagian besar dipengaruhi oleh keterampilan guru. Guru yang luar biasa akan menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka untuk merancang lingkungan kelas yang menginspirasi partisipasi siswanya. Selain itu, para pendidik akan terus mencoba memasukkan temuan-temuan baru yang mereka yakini akan meningkatkan pengalaman belajar bagi siswanya. Kemahiran guru tidak hanya mencakup perencanaan pembelajaran, namun juga mencakup penilaian dan manajemen proses pembelajaran. Cara seorang guru menggunakan berbagai media dan model pembelajaran yang dianggap mampu melibatkan siswanya dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan seberapa baik guru menerapkan keterampilan dasar mengajarnya.

##### **b) Sikap profesional guru**

Pendidik yang profesional tentunya memiliki kemampuan mengajar yang kuat. Guru memanfaatkan keterampilan ini ketika mengajar siswa di kelas. Keterampilan profesional guru juga pengaruhnya terhadap prestasi akademik siswa, dan



membimbing siswa pada tingkat intelektual, spiritual, dan emosional. Guru yang memiliki sikap profesional kemungkinan besar akan mempunyai motivasi tinggi untuk melaksanakan kewajiban mengajarnya. Tujuan seorang guru yang profesional adalah selalu menghasilkan hasil yang terbaik. Hasil yang diperolehnya tidak akan memuaskannya. Oleh karena itu, ia akan terus belajar bagaimana menggunakan pemahaman ilmiah dan meningkatkan kapasitasnya.

c) Latar belakang dan pengalaman mengajar guru

Pelatihan instruktur dan pengalaman kelas akan berdampak besar pada bagaimana pembelajaran aktif diterapkan. Guru yang memahami psikologi perkembangan anak akan menganggap siswanya sebagai subjek belajar yang mempunyai kemampuan untuk berkembang, namun mereka juga akan menghargai upaya yang dilakukan siswa untuk memandangnya sebagai objek yang perlu diisi dengan konten.

### **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)**

Sub bidang penelitian yang dikenal sebagai “ilmu alam” berkaitan dengan cara kerja alam dan prosesnya (Suardi, 2008). Pengetahuan dihasilkan melalui proses sains. Untuk menjelaskan temuan observasi tersebut, prosedur ini bergantung pada observasi peristiwa yang cermat dan pengembangan hipotesis (Rusman, 2017). Mata kuliah sains juga berkontribusi terhadap pengembangan sikap dan perilaku siswa yang baik terhadap masyarakat lokal dan lingkungan sosial, klaim AY Benu dan HB Mbuik (2024: 76). Siswa belajar menghargai perbedaan, menghargai keragaman budaya, dan memahami pentingnya Sepanjang kehidupan berbangsa dan bernegara, toleransi dan keberagaman melalui pendidikan sainsnya (Aunurrahman, 2013).

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian semacam ini bersifat kuantitatif. Penelitian yang menggunakan metode kuantitatif menghasilkan temuan yang dapat dikuantifikasi (diukur) dengan prosedur statistik atau metode lain. Untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara kedua variabel tersebut, peneliti menggunakan metode eksperimen dalam penelitian kuantitatif untuk mencoba dan memahami bagaimana satu variabel mempengaruhi variabel lain ketika variabel tambahan tersebut muncul dari keadaan yang dikontrol secara tepat. Jenis desain eksperimen tertentu yang dikenal sebagai desain eksperimen semu dipakai pada temuan ini. Desain penelitian yaitu eksperimen semu. (Muhammad, 2015). Penelitian ini dilaksanakan di Kota Kupang pada SD Inpres Oesapa. Peneliti memilih SD Inpres Oesapa sebagai lokasi penelitian dengan alasan sebagai berikut: Belum pernah ada peneliti yang meneliti “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang” di SD Inpres Oesapa Kota Kupang. Pihak administrasi, pengajar, dan siswa SD Inpres Oesapan Kota Kupang menjadi topik penelitian ini selain guru tetap disana.

Unuk prosedur pengumpulan data menggunakan observasi, dimana observasi merupakan suatu pendekatan metodologis dalam mengumpulkan informasi untuk mengetahui kepribadian pengajar dan peserta didik dalam hal melakukan proses belajar mengajar, khususnya dalam memahami ilmu pengetahuan alam. Kemudian menggunakan angket



Angket termasuk alat pengumpulan data di mana peserta diberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk diisi.

Teknik analisis data yang digunakan diantaranya uji Normalitas Data, dimana uji normalitas data membandingkan data peneliti dengan data yang berdistribusi normal dengan mean dan standar deviasi yang sama. Kemudian uji homogenitas Peneliti menggunakan uji homogenitas untuk menentukan apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varian yang sama. Jika terdapat variasi yang homogen pada kedua sampel, maka temuan penelitian dapat dilihat pada hasil post-test. Uji t-test, menggunakan uji t untuk mendapatkan informasi dampak penggunaan model *experiential learning* setelah melakukan uji homogenitas dan menemukan data homogen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penjelasan data penelitian yang berlangsung di SDs Inpres Oesapa Kota Kupang Jln. Pelita KM Nomor 10, Oesapa, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur, tanggal 29 Januari s/d 3 Februari 2024, disajikan di bawah ini. Para peneliti menggunakan kelas V sebagai kelas penelitiannya, membaginya menjadi dua kelompok: Kelompok B berfungsi sebagai kelompok kontrol, dan kelompok A sebagai kelompok eksperimen. Ada 23 siswa sebagai sampel: Sebelas siswa dalam kelompok eksperimen dan 12 dari kelas kontrol.

Peneliti telah melaksanakan pembelajaran dengan optimal atau sangat baik, sesuai dengan hasil komputasi pada tabel di atas, yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran memperoleh total skor sebesar 97,2. Setiap aspek dari proses pendidikan telah dipraktikkan. Data dikumpulkan dalam penelitian ini untuk membandingkan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *experiential learning* dengan siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model *experiential learning*. Setelah diskusi tentang topik yang sama di kedua kelas, data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner sebanyak 22 item.

Sebelum mengumpulkan data, peneliti memeriksa instrumen soal yang akan digunakan sebagai soal sebelum dan sesudah tes. Untuk menilai reliabilitas dan validitas instrumen, uji coba dilakukan. Seluruh 22 pertanyaan uji coba instrumen dianggap sah karena perkiraan  $r$  melebihi  $r$  tabel pada tingkat yang signifikan secara statistik. Hasil perhitungan menghasilkan nilai  $r$  sebesar 0,904. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tes keaktifan belajar mempunyai kriteria yang sangat tinggi dan dapat diandalkan. Setelah uji coba selesai dan hasil ditentukan, data awal dikumpulkan baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dengan menggunakan pre-test.

Setelah itu, mereka menerima terapi; kelompok eksperimen mengikuti metodologi pembelajaran *Experiential Learning*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pendekatan pembelajaran tradisional. Kedua kelas diberikan post-test berikut perlakuannya masing-masing. Hal ini dilakukan untuk menilai kemampuan siswa pasca perlakuan. Data penelitian dikategorikan Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melaporkan dengan cara yang dijelaskan di bawah ini.

Berdasarkan tabel uraian data di atas, model *experiential learning* pada kelas eksperimen mempunyai nilai sebagai berikut: nilai terendah (Min) 72, nilai



maksimum (Max) 95, rentang (R) 23, standar deviasi (S) 6,644, nilai rata-rata ( $(\bar{X})$ ), 83,65, modus (Mo) 77, median (Me) 81,00, dan simpangan baku (S) 6,644. Hasil penggunaan model *experiential learning* untuk mengkaji sebaran data aktivitas belajar pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Distribusi Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

EKSPERIMEN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	72	1	4.3	4.3	4.3
	77	6	26.1	26.1	30.4
	81	5	21.7	21.7	52.2
	86	5	21.7	21.7	73.9
	90	3	17.4	17.0	87.0
	95	3	13.0	13.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Dengan satu siswa memperoleh nilai 72, tabel di atas menggambarkan bagaimana pembelajaran aktif sains dan disiplin ilmu terkait memanfaatkan paradigma pengalaman belajar pada kelas eksperimen. Enam siswa, mendapat nilai 77, Sebanyak lima siswa mendapat nilai 81, lima siswa mendapat nilai 86, dan lima siswa mendapat nilai 90. Tiga siswa, tiga siswa dengan persentil sembilan puluh lima.

**Tabel 2.** Distribusi Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	68	2	8.7	8.7	8.7
	71	4	17.4	17.4	26.1
	72	2	8.7	8.7	34.8
	77	5	21.7	21.7	56.5
	81	4	17.4	17.4	73.9
	86	3	13.0	13.0	87.0
	90	2	8.7	8.7	95.7
	95	1	4.3	4.3	100.0
		Total	23	100.0	100.0

Dua siswa di kelas kontrol yang menggunakan paradigma konvensional mendapat nilai 68 pada perhatian terkait sains dan aktivitas pembelajaran terkait sains, sesuai dengan angka di atas. Sebanyak lima siswa mendapat nilai 77, empat siswa mendapat nilai 81, tiga siswa mendapat nilai 86, dua siswa mendapat nilai 90, dan satu siswa mendapat nilai 95.

#### 1) Uji Normalitas

Melakukan uji normalitas merupakan langkah awal dalam memilih uji hipotesis mana yang akan dijalankan. Uji normalitas dapat digunakan untuk menjamin data populasi mempunyai distribusi normal. Lampiran 10 berisi aplikasi SPSS 16.0 for Windows yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah data normal atau tidak. Karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50, maka harus dilakukan uji Shapiro-Wilk untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal pada tingkat signifikansi 5% (0,05). Hasil uji normalitas aktivitas pembelajaran IPA dan IPA yang dilakukan siswa disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Uji Normalitas Data Angket Keaktifan Belajar

Test of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-smimov <sup>a</sup>			Shapiro-Wiik		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Keaktifan Belajar	1	.177	23	.060	.924	23	.080
	2	.152	23	.179	.936	23	.150
Lilliefors Significance Correction							

Bersumber pada indeks diatas, dengan poin kategori penelitian sebesar 0,080 serta poin kategori pengawasan sebesar 0,150 alikisah poin signifikansinya lebih besar alias sepadan dengan 0,05. perihal ini memberitahukan kalau ilustrasi kategori penelitian serta pengawasan bersumber dari populasi yang terdistribusi sebagai tidak berubah-ubah.

2) Uji Homogenitas

Uji dikenakan guna memastikan apakah data dari kalangan yang bertentangan merupakan setimbang. uji coba uniktas yakni satu-satunya uji coba yang dijalani dalam studi ini guna memperkirakan keselarasan data antara kategori pengujian serta kategori pengawasan. uji coba homogenitas pada studi ini dijalani dengan mencongak uji coba Variance Homogeneity dengan memakai aplikasi SPSS 16.0 for Windows. statistik disebut tidak homogen apabila ponten signifikansinya di dasar 0,05, serta homogen apabila di karena 0,05. adendum 11 memiliki hasil uji coba homogenitas yang lapang. bagan di dasar ini yakni ikhtisar hasil uji coba homogenitas yang dijalani pada aktivitas penataran.

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas

Test Homogeneity of varians					
KEAKTIFAN BELAJAR					Kesimpulan
Lavene statistic	Df1	Df2	Sig.		
301	1	44	586	Sama	

Berdasarkan tabel yang tersedia dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan lebih dari 0,05 yaitu 0,586. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh sampel berasal dari populasi yang variansnya sama, menunjukkan homogen.

3) Uji Hipotesis

Besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen diketahui melalui uji hipotesis. Secara komparatif, pengujian hipotesis berupaya untuk mencocokkan aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dengan aktivitas belajar kelas kontrol. Ha ditolak atau diterima melalui pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample T-test dengan ambang signifikansi 5% (0,05). Ha, hipotesis alternatif, diterima jika p-value melebihi 0,05. Sebaliknya, jika nilai p kurang dari 0,05, hipotesis nol (H0) terbantahkan. Hipotesisnya dituangkan dalam struktur berikut:

1. Ho: Strategi experiential learning tidak memberikan dampak terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan IPA kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang.
2. Ha: Metodologi experiential learning memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam mata pelajaran IPA dan mata pelajaran yang berhubungan dengan sains di kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang.



Setelah dilakukan evaluasi kegiatan pembelajaran, ditentukan variasi rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui uji-t. Pengujian Windows Lampiran 12 SPSS 16.0 Tabel 6 menunjukkan rata-rata hasil belajar masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol:

**Tabel 5.** Hasil Rata-Rata Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol  
*Group Satestic*

	Kelas	N	Mean	Std.Deviatio N	Std.Erro r Mean
Keaktifan belajar	Eksperimen	23	83.65	6.644	1.385
	Kontrol	23	78.52	7.603	1.585

Perhitungan pada tabel statistik kelompok di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata aktivitas belajar (X) sebesar 83,65 sedangkan kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata (X) sebesar 78,52. Pembelajaran aktif siswa mempunyai dampak yang sama persis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun kelas eksperimen lebih terkena dampaknya secara signifikan. Kita dapat menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berdasarkan pengalaman mempunyai dampak besar terhadap pembelajaran aktif siswa. Temuan uji hipotesis pembelajaran aktif memanfaatkan sampel independen Bagian selanjutnya menyajikan analisis uji-t untuk menentukan apakah model experiential learning mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembelajaran aktif.

**Tabel 6.** Hasil Uji *t-test* Keaktifan Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the difference	
									Lower	Upper
Keaktifan Belajar	Equal variances assumed	.301	.586	2.437	44	.019	5.130	2.105	.887	9.374
	Equal variances not assumed			2.347	43.224	.019	5.130	2.105	.885	9.376

## PEMBAHASAN

Setelah terapi di setiap kelas, siswa menyelesaikan post-test yang terdiri dari 22 angket item pernyataan yang dibagikan ke setiap kelas untuk mengukur tingkat aktivitas belajar mereka. Sampel berjumlah 23 siswa dan populasi berjumlah 23 siswa. Terlihat dari proses pengumpulan data, yang melibatkan pemberian kuesioner kepada responden, bahwa terdapat variasi dalam tingkat partisipasi aktif siswa dalam kelas sains. Uji-t sampel independen digunakan untuk menghitung temuan kuesioner. Kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata ( $\bar{X}$ ) sebesar 83,65, sedangkan kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata ( $\bar{X}$ ) sebesar 78,52 berdasarkan pemeriksaan nilai



aktif belajar siswa. Analisis data yang diperoleh menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata dalam pendekatan pembelajaran siswa pada sesi saintifik, yaitu antara model pembelajaran konvensional dan model *experiential learning*. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran yang menggunakan paradigma *experiential learning* berbeda secara signifikan dengan hasil pembelajaran tradisional.

Kesimpulan ini didukung oleh hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji *Independent Sample t Test* dan ambang signifikansi 5% (0,05). Kurang di bawah kriteria 0,05, hasil penelitian menunjukkan tingkat signifikansi (2-tailed) sebesar 0,019. Artinya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dapat diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) dapat disangkal. Hal ini menunjukkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang, pengaruh model *experiential learning* berbeda terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan permasalahan terkait.

Baik nilai kelas kontrol sebesar 0,150 maupun nilai kelas eksperimen sebesar 0,080 menghasilkan nilai uji normalitas lebih tinggi dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa sampel yang diambil dari kelompok eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang tersebar sama. Dengan skor signifikan sebesar 0,586 uji homogenitas menunjukkan homogenitas populasi sampel. Artinya nilai yang diperoleh melebihi 0,05. Pada kelompok eksperimen nilai mean ( $\bar{X}$ ) sebesar 83,65; pada kelompok kontrol adalah 78,52. Setelah pengujian hipotesis, muncul nilai yang signifikan secara statistik.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat disparitas aktivitas belajar IPA yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dibuktikan dengan ditolaknya hipotesis nol ( $H_0$ ) dan diterimanya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) pada uji dua sisi, dengan p-nilai sebesar 0,019, lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Pemanfaatan paradigma pembelajaran berdasarkan pengalaman akan meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan mencolok dalam pembelajaran sains aktif dan sains antara siswa yang menganut model pembelajaran eksperiensial dan siswa yang menganut paradigma pembelajaran konvensional. Kesenjangan dalam perlakuan berdampak langsung pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif, yang merupakan alasan yang mendasari ketidakseimbangan ini. Instruktur merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif.

Gagasan ini membawa pada kesimpulan bahwa guru dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa jika mereka dapat mengelola pembelajaran dan membuat model pembelajaran secara efektif. Penggunaan model *experiential learning* dalam kegiatan pendidikan adalah salah satunya. Para peneliti sebelumnya telah banyak menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dan telah menunjukkan dampaknya terhadap keaktifan belajar siswa melalui hasil yang diperolehnya. Penjelasan di atas memperjelas bahwa model pembelajaran *experiential learning* berdampak pada peningkatan tingkat keaktifan siswa. pembelajaran, dengan pembelajaran Peserta di kelas eksperimen menunjukkan tingkat aktivitas yang lebih tinggi dibandingkan peserta di kelompok kontrol. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metodologi *experiential learning* telah membantu meningkatkan pembelajaran sains di kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang dengan membuat pembelajaran sains menjadi lebih menarik. Demikian itu, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan



mata pelajaran terkait, model *experiential learning* dapat diterapkan sebagai pengganti pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## KESIMPULAN

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. Indikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa kontribusi positif terhadap keaktifan belajar mata pelajaran IPS di kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang diberikan oleh model *Experiential Learning*. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam mata pelajaran IPAS.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terimakasih kepada lembaga Universitas Citra Bangsa Kupang dan lebih khusus program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta dosen pembimbing dalam pelaksanaan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, R. (2016). *Efektivitas Model Pembelajaran Eksperiensial Kolb (ELK) Berbasis Praktikum pada Materi Sistem Saraf*.
- Alice Y. Kolb & David A. Kolb. (2017). Teori *Experiential Learning* sebagai Panduan bagi Pendidik Berbasis Pengalaman di Perguruan Tinggi. *Southern Utah University Press ELTHE: Journal For Engaged Educators*, Vol. 1, No 1, pp. 7-4400.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta Ar-Ruzz Media.
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Astuti, E. R. P., & Baysha, M. H. (2023). Pengaruh *Experiential Learning* Terhadap Aktifitas Belajar Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Smk Negeri 2 Lingsar. *Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(4), 461-469.
- Barida, M. (2018). Model *Experiential Learning* dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(2), 153–161.
- Fathurrohman. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA Untuk Pendidik di Perguruan Tinggi. Southern Utah University.
- Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). Teori *Experiential Learning* sebagai Panduan bagi Pendidik Berbasis Pengalaman di Perguruan Tinggi. *Southern Utah University Press ELTHE: Journal For Engaged Educators*, 1(1), 7–4400.
- Ki Hajar Dewantara. (1962). Karya Kihajar Dewantara Bagian Pertama Pendidikan. Yogyakarta : Majelis Luhur Tamansiswa
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.



- Mewilda, L., Rianto, S., & Tanamir, M. D. (2024). Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* Terhadap Motivasi Belajar Geografi Peserta Didik Fase E Sman 1 Guguak. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7210-7216.
- Muhammad, F. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Nyata. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Vol. 1, Issue 1). Nusa Media. ELTHE Press: Jurnal Untuk Pendidik yang Terlibat.
- Riadi, M. (2020). *Keaktifan belajar (pengertian, bentuk, indikator, dan faktor yang mempengaruhi)*.
- Rusman. (2017). *Standar Proses yang Berorientasi pada Pembelajaran dan Pembelajaran*.
- Siberman, M. (2014). *Strategi Pembelajaran dari Dunia*. *Experiential Learning*.
- Suardi. (2008). *Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Sabila, S. S. S., Nurmadani, K., Oktaviana, W., Febrian, D., & Sofwan, M. (2024). Pengaruh Model *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sdn 149/I Lebung Kato Ati. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7417-7424.
- Siberman, Mel. 2014. *Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia*. Nyata. Bandung: Nusa Media.

