

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENDEKATAN
EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPA
DI KELAS V MIS MA'ARIF KAUMAN**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH:
ASTUTI NURHASANAH
NIM F34210010**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENDEKATAN
EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPA
DI KELAS V MIS MA'ARIF KAUMAN**

**ASTUTI NURHASANAH
NIM F34210010**

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dra. K.Y. Margiati, M.Si.
NIP 1953 1216 1980 032001**

**Siti Halidjah, M.Pd.
NIP 1972 0528 2002122002**

Disahkan,

Penguji I

Penguji II

**Dr. Aswandi
NIP 19580513 198603 1 002**

**Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M.Si
NIP 19510128 197603 1 001**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENDEKATAN
EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPA
DI KELAS V MIS MA'ARIF KAUMAN**

**Astuti Nurhasanah, K.Y. Margiati, Siti Halidjah
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak**

Abstrak: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Experiential Learning dalam Pembelajaran IPA Kelas V MIS Ma'arif Kauman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang 1) Peningkatan kemampuan guru dalam menyusun RPP dengan menerapkan pendekatan Experiential Learning dalam pembelajaran IPA; 2) Peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan penerapan pendekatan *Experiential Learning* pada pembelajaran IPA; 3) Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa: 1) Terjadi peningkatan kemampuan guru dalam menyusun RPP dengan menerapkan pendekatan *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPA di kelas V, dibuktikan dari rata-rata 3, menjadi rata-rata 4, yaitu dari baik menjadi sangat baik; 2) Terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan penerapan pendekatan *Experiential Learning* pada pembelajaran IPA di kelas V, dibuktikan dengan kenaikan skor rata-rata 3, menjadi skor rata-rata 4, yaitu dari baik menjadi sangat baik; 3) Terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPA di kelas V, peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 67 menjadi rata-rata 80.

Kata Kunci: peningkatan, pembelajaran IPA, *Experiential Learning*

Abstract: Improved Student Learning Outcomes Through Experiential Learning Approaches in Science Teaching Class V MIS Maarif Kauman. This study aims to find out about 1) increase the ability of teachers in preparing lesson plans with Experiential Learning approach in science teaching, 2) increase the ability of teachers to implement the application of Experiential Learning approach to learning science; 3) Improved student learning outcomes through the implementation of Experiential Learning approach in learning science. This research is a classroom action research, using quantitative descriptive method. In this study concluded that: 1) An increase in the ability of teachers in preparing lesson plans with Experiential Learning approach in science teaching in class V, evidenced from an average of 3, an average of 4, which is from good to very good; 2) Occurs increase the ability of teachers to implement the application of Experiential learning approach to science learning in fifth grade, evidenced by the increase in the average score of 3, a mean score of 4, which is from good to very good; 3) An increase in student learning outcomes through the implementation of Experiential approach learning in science teaching in the fifth grade, the average increase in the value of learning outcomes of 67 to an average of 80.

Keywords: improvement, science learning, Experiential Learning

PENDAHULUAN

Sebagai seorang pendidik Guru dituntut untuk mengetahui terlebih dahulu materi yang akan disampaikan, khususnya pada mata pelajaran IPA. Alasannya karena pada pelajaran IPA banyak ditemukan bahasa-bahasa ilmiah, materi-materi yang banyak memerlukan metode, dalam pembelajaran IPA guru tidak bisa hanya menggunakan satu metode saja. Hendaknya guru menggunakan metode-metode yang berbeda di setiap pembahasan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Pelajaran IPA jika tidak menggunakan metode yang berbeda-beda akan menimbulkan kejenuhan, kebosanan dan kemalasan untuk mengikuti pelajaran IPA.

Penjelasan-penjelasan yang tidak disertai media pembelajaran aktif karena pelajaran IPA tidak bisa hanya berandai-andai, membayangkan dan menerka-nerka. Pelajaran IPA adalah pelajaran nyata, ada dan berbentuk. Dapat dicontohkan pada materi “organ tubuh manusia”. Seiring kecanggihan teknologi banyak alat percobaan untuk organ manusia tidak lagi berbentuk, terkadang hanya berbentuk video memang sangat efektif tapi kembali lagi, akan cepat memancing kebosanan, karena tidak dituntut untuk penasaran dengan bentuk, besaran dan kedetailan benda-benda tersebut. Ditambah lagi anak tidak bisa merasakan dan menyentuh bentuk-bentuk organ tersebut. jika pun ada contoh-ontoh organ tidak lagi lengkap, dan banyak materi yang membutuhkan bentuk nyata misalnya, bentuk trombosit dan sel darah merah.

Jika selama ini pembelajaran IPA dilakukan dengan media biasanya hanya berbentuk gambar, dan itu memang menarik siswa untuk melihat, namun tidak akan efektif selamanya. Ada banyak metode yang menarik siswa ke dunia belajar khususnya pelajaran IPA. Hal itu ialah membawa siswa ketempat- tempat yang memang seharusnya siswa berada, seperti PUSKESMAS, atau RSUD, atau terjun langsung pada tempat-tempat yang bisa menjadi sumber pembelajaran. memiliki akan tidak efektif jika pun ada media pembelajaran terkadang hanya berbentuk gambar.

Hasil belajar merupakan tolak ukur bagi keberhasilan siswa belajar, ataupun guru mengajar. Hasil belajar merupakan sesuatu perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Perolehan nilai yang didapat dari kegiatan belajar merupakan presentasi numerik dari penilaian hasil belajar siswa.

Pada tahun 2011/2012 penetapan KKM pada mata pelajaran IPA kelas V sebesar 75. Kriteria ini ditentukan berdasarkan pertimbangan guru, namun pada kenyataannya untuk mengejar nilai ini masih dipandang berat bagi MI Ma'arif karena berdasarkan data awal yang diperoleh peneliti bahwa hanya 60% siswa yang tuntas sementara sisanya sebesar 40% belum tuntas memenuhi kriteria tersebut. Perlu dilakukan inovasi pembelajaran oleh guru agar dapat menciptakan lingkungan belajar, memiliki daya motivasi tinggi sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah faktor eksternal siswa, yaitu pendekatan pembelajaran yang dipilih oleh guru. Pengaruh ini dapat bermakna signifikan, oleh karena itu pemilihan pendekatan harus dipenuhi oleh guru dengan tujuan maupun materi pelajaran yang telah ditentukan.

Salah satu pendekatan yang dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran IPA di kelas V MIS Ma'arif untuk meningkatkan hasil belajar yaitu pendekatan *Experiential Learning*. Pendekatan ini dapat memungkinkan untuk diterapkannya melihat alasan yang sesuai bagi sekolah ini, diantaranya:

1. Jumlah siswa dalam satu kelas rata-rata 10 siswa sehingga memudahkan penerapan pendekatan yang terencana dengan baik.
2. Ketuntasan belajar IPA kelas V baru mencapai 60%, dan sebagian siswa yang belum mencapai tuntas.

Berdasarkan indentifikasi permasalahan di kelas tersebut maka peneliti mencoba melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* dan menggunakan wawasan yang dimiliki peserta didik. Dengan demikian permasalahan umum dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan pendekatan *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V di MIS MA'ARIF Kauman.

Dengan menggunakan pendekatan *Experiential Learning*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam:

1. Peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan penerapan pendekatan *Experiential Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MIS Ma'arif Kauman.
2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan *Experiential Learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V pada MIS Ma'arif Kauman.

Menurut Nana Sudjana (2005: 36) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, hasil belajar memegang peranan penting. Dimana hasil belajar merupakan gambaran keberhasilan siswa dalam belajar. Sementara menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 105) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Pendekatan pembelajaran menjadi berpengaruh karena pendekatan pembelajaran sangat luas mewakili paradigma guru dan pandangan-pandangan pendidikan guru dalam mengajar. Pemilihan pendekatan ini terkait kemampuan guru dalam mengimplementasikannya. Salah satu pendekatan pembelajaran adalah Pendekatan *Experiential Learning* yang dikembangkan berdasarkan teori Kolb, yang menekankan pada peran sentral dari pengalaman dalam proses belajar. Berdasarkan persepektif epistemologis, pendekatan pembelajaran *experiential* sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang mengarahkan siswa untuk membangun makna dari pengalaman belajar mereka. Mengacu pada pendapat Wisnubrata, menurut Hera Lestari Mikarsa (2007: 7.21) pendekatan *Experiential Learning*: "Merupakan suatu urutan peristiwa satu atau lebih tujuan belajar yang ditetapkan, yang mensyaratkan keterlibatan siswa secara aktif pada salah satu hal yang dipelajari dalam urutan itu. Pelajaran disajikan, diilustrasikan, diroroti, dan didukung melalui keterlibatan siswa. Prinsip utama *experiential learning* ini adalah seseorang belajar paling baik apabila ia melakukannya".

Hover mengungkapkan (Hera Lestari Mikarsa, 2007: 7.21) bahwa *Experiential Learning* terjadi apabila siswa secara pribadi bertanggung jawab atas proses pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam situasi belajar yang ditandai oleh taraf keterlibatan sangat aktif, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotoris. Sehingga *Experiential Learning* menekankan pada: 1) Tanggung jawab siswa secara pribadi untuk belajar apa yang diinginkannya dari belajar; 2) Lebih dari hanya sekadar melibatkan proses-proses kognitif; 3) Siswa terlibat aktif secara fisik maupun psikologis dalam pembelajaran.

Pendekatan *Experiential Learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran dimana pengetahuan terkonstruksi melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat (*the doing*) dan berpikir (*the thinking*). Menurut Kolb & Kolb (2005), tujuan teori pembelajaran konstruktivis sosial Vygotsky sejalan dengan pengembangan pendekatan *Experiential Learning* (<http://mediafunia.blogspot.com>). Seseorang akan belajar jauh lebih baik lewat keterlibatannya secara aktif dalam proses belajar. Menurut Vygotsky, konstruksi pengetahuan fisik dan logiko matematis bersifat inter-individualistik. Proses konstruksi pengetahuan lewat pengalaman tidak dapat terjadi pada ruang lingkup yang kosong.

Pembelajaran *Experiential* menawarkan perbedaan yang mendasar yang melihat proses belajar yang didasarkan atas epistemologi. Teori ini menekankan akan kebutuhan lingkungan belajar dengan menyediakan kesempatan siswa belajar untuk mengembangkan dan membangun pengetahuan melalui pengalamannya. Pengalaman akan menyajikan dasar untuk melakukan refleksi dan observasi, mengkonseptualisasi dan menganalisis pengetahuan dalam pikiran anak.

Pendekatan pembelajaran *Experiential* menekankan pada peranan pengalaman dalam proses pembelajaran, pentingnya keterlibatan aktif siswa, dan kecerdasan sebagai kesan interaksi antara pebelajar dengan lingkungannya. Teori pembelajaran *Experiential* memberikan jalan dan alternatif di dalam pembelajaran, menyediakan sebuah pemahaman nyata (*concrete understanding*) tentang bagaimana sebuah kelas dapat belajar lebih baik (Sharlanova, 2004). Witherington mengungkapkan ciri-ciri pengalaman edukatif adalah berpusat pada satu tujuan yang berarti bagi anak (*meaningful*), kontinu dengan kehidupan anak, interaksi dengan lingkungan, dan menambah integrasi anak.

Pembelajaran *Experiential* menawarkan perbedaan yang mendasar yang melihat proses belajar yang didasarkan atas epistemologi. Teori ini menekankan akan kebutuhan lingkungan belajar dengan menyediakan kesempatan siswa belajar untuk mengembangkan dan membangun pengetahuan melalui pengalamannya. Pengalaman akan menyajikan dasar untuk melakukan refleksi dan observasi, mengkonseptualisasi dan menganalisis pengetahuan dalam pikiran anak.

Pembelajaran *Experiential* mendefinisikan pembelajaran sebagai sebuah proses yang didapatkan melalui kombinasi antara memperoleh pengalaman (*grasping experiece*) dengan mentransformasi pengalaman (*transformation of experiece*). Kegiatan memperoleh pengalaman (*grasping experience*) dapat terjadi secara langsung, yaitu melalui indra dan secara tidak langsung, yaitu berupa

bentuk simbolis, misalnya konsep. Kegiatan mentransformasi pengalaman (*transforming experience*) berupa refleksi dan keterlibatan siswa dalam suatu aktivitas sains. Pembelajaran Experiential menggambarkan dua model peroleh informasi yaitu *concrete experience* dan *abstract conceptualization*, dan dua model transformasi pengalaman yaitu *reflective observation* dan *active experimentation*.

Teori pembelajaran Experiential memberikan jalan dan alternatif di dalam pembelajaran, menyediakan sebuah pemahaman nyata (*concrete understanding*) tentang bagaimana sebuah kelas dapat belajar lebih baik (Sharlanova, 2004). Witherington mengungkapkan ciri-ciri pengalaman edukatif adalah berpusat pada satu tujuan yang berarti bagi anak (*meaningful*), kontinu dengan kehidupan anak, interaksi dengan lingkungan, dan menambah integrasi anak.

Pendekatan *Experiential Learning* dilakukan melahui tahapan-tahapan. Menurut Hendrojuwono yang dikutip oleh Hera Lestari Mikarsa, dkk (2007: 7.21) bahwa tahap pendekatan *Experiential Learning* terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap pengantar, kegiatan, *debriefing*, rangkuman, dan evaluasi.

Mengutip dari Kolb, pendekatan *Experiential Learning* terdiri atas empat fase, yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualisation*, dan *active experimentation* (Iis Prasetyo, 2011). Individu membangun makna dari pengalaman tampak pada fase *concrete experience*, *reflective observation*, dan *abstract conceptualisation*. Pada ketiga fase tersebut dapat mengembangkan tanggung jawab, kemandirian, dan kemampuan refleksi individu terhadap dirinya. Dengan demikian, kekurangan atau kesalahan yang terjadi pada proses membangun pengetahuan akan cepat disadari siswa, sehingga siswa akan bersosialisasi dengan lingkungan. Ketiga fase tersebut secara teoretis dapat mengembangkan konsep diri siswa, yang mencakup kemampuan refleksi individu terhadap dirinya, tanggung jawab, kemandirian, dan partisipasi sosial siswa dengan lingkungan belajarnya.

Kelemahan pendekatan *Experiential Learning* terletak pada bagaimana Kolb menjelaskan bahwa teori ini masih terlalu luas cakupannya dan tidak dapat dimengerti secara mudah. Terkadang kita bisa memaknai konsep *Experiential Learning* yang termasuk dalam *aktive learning* atau *efektive learning*. Namun pendekatan ini mempunyai kelebihan, hasilnya dapat dirasakan bahwa pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal. Beberapa manfaat *experiential learning* dalam membangun dan meningkatkan kerjasama kelompok antara lain adalah:

1. Mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antar sesama anggota kelompok.
2. Meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
3. Mengidentifikasi dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan.
4. Meningkatkan empati dan pemahaman antar sesama anggota kelompok.

Dalam penelitian ini diperlukan hipotesis yang berguna untuk mengarahkan peneliti menjawab masalah penelitian. Hipotesis menurut Suharsimi Arikunto (2002: 64) dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang

terkumpul. Makna ini berarti bahwa hipotesis menentukan cara menjawab pertanyaan penelitian ini. Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah jika penggunaan pendekatan *Experiential Learning* dilaksanakan dengan tepat dan benar, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA. Dengan perkataan lain bahwa dugaan sementara dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendekatan *Experiential Learning* yang efektif dan efisien, maka hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Peningkatan ini diduga disebabkan oleh penerapan pendekatan tersebut, dan bukan faktor lain yang tidak termasuk kajian penelitian ini.

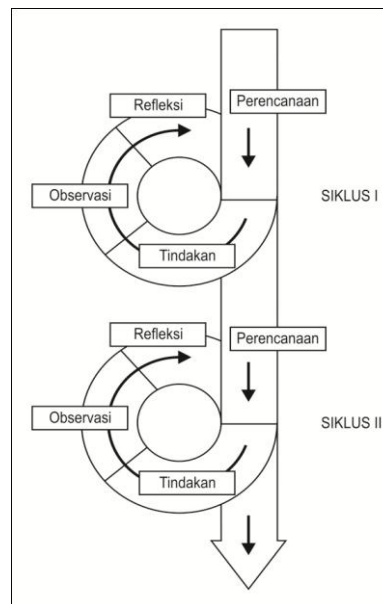
METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah metode kuantitatif. Menurut John W. Creswell (2010: 5) metode kuantitatif merupakan pendekatan dengan “menggunakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel ini diukur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik”. Pendekatan ini juga disebut metode saintifik atau penelitian *positivis/post-positivis*, karena asumsi-asumsi yang melandasi pendekatan ini berasal dari pemikiran-pemikiran filsafat deterministik, dimana sebab-sebab sangat mungkin menentukan akibat atau hasil akhir. Data yang diperoleh berupa numerik.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2008: 57), penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIS Ma'arif Kelurahan Kauman Kecamatan Benua Kayong Kabupaten Ketapang yang berjumlah 10 orang, serta guru kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Subjek yang terdiri dari siswa kelas V dan guru IPA ini karena penelitian dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan kemampuan guru dalam penerapan pendekatan *Experiential Learning*, yang dilakukan oleh siswa dan guru kelas V MIS Ma'arif Kauman.

Penelitian tindakan kelas memiliki prosedur yang khas, dimana adanya tindakan di dalam siklus. Tindakan tersebut merupakan tahapan-tahapan dari masing-masing siklus. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 16), secara garis besar tahapan penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Emzir, 2009: 240). Model tersebut digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1
Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus dengan tahapan: Perencanaan, Implementasi, Observasi, dan Refleksi, dan dilaksanakan oleh guru berkolaborasi dengan teman sejawat. Masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Penelitian dilaksanakan selama proses pembelajaran.

Prinsip pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas tidak jauh berbeda dengan prinsip pengumpulan data pada jenis penelitian yang lain (Suharsimi Arikunto, dkk, 2008: 127). Pada tahap pengumpulan data, peneliti menguraikan jenis-jenis yang dikumpulkan, tentang fenomena kelas yang dibuat siswa dan guru merupakan informasi yang berharga (Suharsimi Arikunto, dkk, 2008: 127). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan: Pengukuran Hasil Belajar, Pengamatan, dan Dokumentasi. Alat atau instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini berupa: Tes Hasil Belajar, Lembar Observasi, dan Dokumentasi.

Penelitian ini lebih ditekankan pada analisis data kuantitatif berdasarkan perolehan jenis data dari instrumen test hasil belajar. Statistik deskriptif dapat digunakan untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah, mencari titik tengah, mencari persentase, dan menyajikan data yang menarik, mudah dibaca, dan diikuti alur berpikirnya (Suharsimi Arikunto, dkk, 2008: 132). Analisis penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskripsi berupa perhitungan nilai rata-rata dan prosentase. Nilai rata-rata untuk hasil belajar diperoleh dari jumlah total nilai dibagi jumlah siswa, dan nilai prosentase merupakan jumlah nilai frekuensi tertentu dari keseluruhannya (dibagi jumlah frekuensi) dikalikan 100%.

Untuk menghitung peningkatan kemampuan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran digunakan rumus rata-rata IPKG 1 :

$$K = \frac{A + B + C + D + E}{5}$$

Keterangan :

K = Rata-rata Skor Kemampuan Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

A = Skor Rata-rata Perumusan Tujuan Pembelajaran

B = Skor Rata-rata Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar

C = Skor Rata-rata Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran

D = Skor Rata-rata Skenario/Kegiatan Pembelajaran

E = Skor Rata-rata Penilaian Hasil Belajar

Untuk menghitung peningkatan kemampuan mengajar guru digunakan rumus rata-rata IPKG 2:

$$K = \frac{I + II + III + IV}{4}$$

Keterangan :

K = Rata-rata skor kemampuan proses pelaksanaan pembelajaran

I = Skor Rata-rata Prapembelajaran

II = Skor Rata-rata Membuka Pembelajaran

III = Skor Rata-rata Inti Pembelajaran

IV = Skor Rata-rata Penutup Pembelajaran

Untuk menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

$\sum N$ = Jumlah Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Paparan Data Siklus I

Siklus I dilakukan pada tanggal 3 Maret 2013 selama 1 pertemuan pada jam 14.30 sampai 15.30 wib. Peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yaitu Bapak Nurholis. Materi yang dibahas dalam siklus I adalah pentingnya air, proses daur air, dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi daur air. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran yang direncanakan. Tindakan pada siklus I menggunakan pendekatan konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan (resitasi).

Berdasarkan pengamatan dari RPP yang disusun guru, bahwa pada siklus I, kemampuan guru dalam perumusan tujuan pembelajaran rata-rata baik; pemilihan dan pengorganisasian materi ajar sangat baik; pemilihan sumber belajar/media pembelajaran sangat baik; kegiatan pembelajaran direncanakan dengan baik; dan penilaian hasil belajar baik. Data menggambarkan rentang skor dari 3 sampai 4, artinya kemampuan guru menyusun RPP memiliki rentang skor baik sampai sangat baik, tidak ada skor cukup atau kurang. Hasil analisis deskripsi

data tersebut bahwa rata-rata kemampuan guru menyusun RPP sebesar 3,4 atau dibulatkan menjadi 3 yaitu berkategori baik.

Sementara mengenai kemampuan guru proses pembelajaran, digunakan lembar observasi berupa instrumen penilaian kinerja guru pada kemampuan melaksanakan pembelajaran. Penilaian ini memuat 4 item pengamatan inti, yaitu prapembelajaran, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Dari data yang diperoleh pada siklus I, mengenai kemampuan guru dalam kegiatan inti pembelajaran rata-rata sebesar 3,33 atau dibulatkan menjadi 3 artinya kemampuan guru dalam menerapkan proses kegiatan inti pembelajaran cukup baik.

Hasil belajar siswa tahap siklus I memiliki rentang 60 sampai 80, dimana nilai minimal adalah 60 dengan nilai maksimal 80. Rata-rata hasil belajar sebesar 67 dengan frekuensi 4 orang siswa yang memperoleh nilai 60, 5 siswa yang memperoleh nilai 70, dan 1 orang yang mendapat nilai 80. Hanya ada satu orang yang melampaui KKM. Kondisi ini dapat disebabkan oleh daya serap siswa dalam penerimaan pembelajaran yang kurang maksimal. Guru mendominasi dalam interaksi belajar, aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan, menyimak serta menjawab pertanyaan guru berdasarkan gambar yang ditempel di papan tulis. Perlu dilakukan pendekatan yang lebih pada demonstrasi berdasarkan pengalaman yang dimiliki siswa, artinya siswa perlu melakukan penghayatan langsung terhadap pembelajaran sehingga pengetahuan baru dibandingkan dengan pengalaman siswa, serta fakta-fakta dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Paparan Data Siklus II

Pada siklus II dilakukan tanggal 5 Maret 2013 selama 1 pertemuan pada jam 14.30 sampai 15.30 wib. Perencanaan untuk penerapan tindakan siklus 1 dilakukan setelah refleksi yang dilakukan pada siklus I. Siklus II merupakan pembelajaran lanjutan standar dengan Kompetensi Dasar yang sama dengan siklus I. Kompetensi dasarnya adalah mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya. Untuk memecahkan masalah pada siklus I maka peneliti menggunakan pendekatan *experiential learning*.

Dari hasil pengamatan, bahwa data menggambarkan rentang skor dari 3 sampai 4, artinya kemampuan guru menyusun RPP memiliki rentang skor baik sampai sangat baik, tidak ada skor cukup atau kurang. Hasil analisis deskripsi data tersebut bahwa rata-rata kemampuan guru menyusun RPP sebesar 3,7 atau dibulatkan menjadi 4 yaitu berkategori sangat baik.

Sementara mengenai kemampuan guru dalam proses pembelajaran, digunakan lembar observasi berupa instrumen penilaian kinerja guru pada kemampuan melaksanakan pembelajaran. Penilaian ini memuat 4 item tahap inti seperti pada siklus I, yaitu: prapembelajaran, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Dari data yang diperoleh pada siklus yang menggunakan pendekatan *Experiential Learning*, mengenai kemampuan guru dalam kegiatan inti pembelajaran rata-rata sebesar 3,93 atau dibulatkan menjadi 4 artinya kemampuan guru dalam menerapkan proses kegiatan inti pembelajaran sangat baik.

Hasil belajar siswa tahap siklus II memiliki rentang 70 sampai 90, dimana nilai minimal adalah 70 dengan nilai maksimal 90. Rata-rata hasil belajar sebesar 80 dengan frekuensi 2 orang siswa yang memperoleh nilai 70, 6 siswa yang memperoleh nilai 80, dan 2 orang yang mendapat nilai 90.

Proses pembelajaran pada siklus II tampak siswa lebih dinamis. Kegiatan demonstrasi pada daur air dengan membuat instrumen eksperimen menciptakan suasana aktif dan telah melibatkan semua siswa dalam pembelajaran. Kondisi ini juga membawa interaksi yang lebih seimbang, demokratis, munculnya kemandirian bagi siswa. Kemampuan guru dalam menyusun RPP mengalami perubahan dari 3,4 menjadi 3,7. Perubahan ini tidak terlalu signifikan namun kategorinya meningkat dari baik menjadi sangat baik. Hasil belajar pun mengalami perubahan dari siklus I yang rata-rata 67 menjadi 80 pada siklus II. Perubahan ini telah mencapai indikator penelitian bahwa nilai rata-rata kelas telah melampaui nilai KKM yaitu 75. Sehingga siklus telah cukup tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Ini memberikan gambaran bahwa pendekatan *Experiential Learning* memberikan manfaat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Pada siklus II terjadi kondisi belajar yang berorientasi pada siswa. Interaksi guru dan siswa seimbang, namun siswa mendapat ruang yang mandiri dalam mempraktikkan daur air. Semua siswa terlibat menentukan tahap-tahap dan merefleksikan sendiri dari kegiatan eksperimen yang dilakukannya. Metode eksperimen dalam pendekatan ini mengikat siswa lebih konsentrasi mengikuti tahap-tahap percobaan. Semua siswa mengamati dan memiliki motivasi yang tinggi untuk mengetahui fenomena yang sedang ditelitinya.

Pembahasan

Berdasarkan penggalan data baik pada siklus I maupun siklus II terdapat temuan penelitian yang perlu dipaparkan. Temuan penelitian tersebut diantaranya.:

1. Pada kemampuan guru menyusun RPP berdasarkan instrumen IPKG 1, terjadi peningkatan dari sebelum penerapan pendekatan *Experiential Learning* sebesar rata-rata 3,4 dibulatkan 3, menjadi rata-rata 3,7 dibulatkan 4 setelah penerapan pendekatan tersebut. Peningkatan kemampuan menyusun RPP dari skor rata-rata 3,4 menjadi 3,7 merupakan peningkatan yang tidak terlalu signifikan. Hanya saja setelah dilakukan pembulatan perbedaan terlihat tampak dari pemaknaannya, yaitu pada pendekatan konvensional guru secara baik menyusun RPP, sementara pada pendekatan *Experiential Learning* guru sangat baik menyusun RPP.

Peningkatan Skor Pengamatan IPKG 1

No.	Aspek Yang Diamati	Siklus ke- / Skor		Keterangan
		I	II	
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran			
	Rata-rata skor A =	3	3.667	Meningkat
B.	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar			
	Rata-rata skor B =	3.667	3.667	Tetap
C.	Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran			
	Rata-rata skor C =	4	4	Tetap
D.	Skenario/Kegiatan Pembelajaran			
	Rata-rata skor D =	3.333	4	Meningkat
E.	Penilaian Hasil Belajar			
	Rata-rata skor E =	3	3.333	Meningkat
	Skor Total A+B+C+D+E =	17	18.67	Meningkat
	Skor Rata-rata IPKG 1 =	3.4	3.733	Meningkat

2. Pada kemampuan guru dalam melakukan proses pembelajaran, berdasarkan instrumen yang ada, terjadi peningkatan dari sebelum proses pembelajaran dengan pendekatan Experiential Learning sebesar rata-rata 3,33 dibulatkan 3, menjadi rata-rata 3,65 dibulatkan 4 setelah penerapan pendekatan tersebut, walaupun peningkatan tidak besar dan masih dalam kategori. Peningkatan yang paling tampak pada aspek penilaian proses dan hasil belajar. Selain itu, peningkatan ini telah mendorong kondisi terjadi keterlibatan aktif siswa pada pembelajaran. Selain itu, pada dasarnya pendekatan Experiential Learning yang telah diterapkan guru telah mendorong siswa untuk tanggung jawab terhadap pengalaman yang dimilikinya, penghayatan mandiri. Guru harus sedia kala siap jika siswa mengalami kesulitan dalam belajar.

Peningkatan Skor Pengamatan IPKG 2

No.	Aspek Yang Diamati	Siklus ke- / Skor		Peningkatan
		I	II	
I.	PRAPEMBELAJARAN			
	Rata-rata skor I =	3	3.5	Meningkat
II.	MEMBUKA PEMBELAJARAN			
	Rata-rata skor II =	3	3.5	Meningkat
III.	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN			
A.	Penguasaan Materi Pembelajaran			
	Rata-rata skor A =	3.75	4	Meningkat
B.	Pendekatan/Strategi Pembelajaran			
	Rata-rata skor B =	3.57	3.71	Meningkat
C.	Pemanfaatan Media Pembelajaran/Sumber Belajar			
	Rata-rata skor C =	3.75	4	Meningkat
D.	Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa			
	Rata-rata skor D =	3.67	4	Meningkat
E.	Kemampuan Khusus Pembelajaran di SD			
	Rata-rata skor E =	3.73	3.82	Meningkat
F.	Penilaian Proses dan Hasil Belajar			
	Rata-rata skor F =	3.5	4	Meningkat
G.	Penggunaan Bahasa			
	Rata-rata skor G =	3.67	4	
	Jumlah Rata-rata Skor (A+B+C+D+E+F+G) =	25.6	27.5	
	Rata-rata skor III =	3.66	3.93	Meningkat
IV.	PENUTUP			
	Rata-rata skor IV =	3.67	3.67	
	Skor Total I+II+III =	13.3	14.6	
	Skor Rata-rata IPKG 2 =	3.33	3.65	Meningkat

3. Berdasarkan penelitian bahwa pendekatan *experiential learning* yang dilakukan di siklus II telah memberikan hasil yang cukup efektif. Dibuktikan berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa menjadi rata-rata 80 dari 67. Peningkatan hasil belajar ini sebesar 19,4% dari siklus I. Sementara pada pengamatan aktivitas belajar siswa juga terjadi peningkatan menjadi 3,2 dari 2,7. Peningkatan sebesar 18,5% dari siklus I, walaupun masih dalam kategori aktif (skor 3).

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No.	Nama Mahasiswa	Hasil Belajar Siklus I	Hasil Belajar Siklus II
1	Aisyah	60	70
2	Siti Halimatus Sa'diyah	70	80
3	Pandi	70	80
4	Lukman	60	70
5	Sardikin	80	80
6	Andika Saputra	70	90
7	Dwi Yulianti	70	80
8	Ijul Kifli	60	80
9	Syaiful Anwar	60	80
10	Sabpuan Nor	70	90
Total Skor		670	800
Jumlah siswa yang mengikuti tes		10	10
Nilai Rata-rata Hasil Belajar		67	80

Peningkatan hasil belajar ini dari rata-rata 67 menjadi rata-rata 80 sebesar 19,4%. Peningkatan sebesar 19,4% merupakan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian hasil belajar dipengaruhi oleh pendekatan yang digunakan oleh guru, dan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Experiential Learning*.

Peningkatan hasil belajar pada dasarnya karena pada pendekatan *Experiential Learning*, siswa lebih terlibat langsung pada konsep-konsep yang dipraktikkan. Pengalaman siswa sebagai pengetahuan dasar bertemu dengan pengalaman baru yang didapat dari praktik, pada akhirnya berdampak pada keterlibatan dan penghayatan siswa pada materi belajar yang sedang diajarkan. Kondisi ini membawa siswa lebih termotivasi, lebih berminat, lebih berkonsentrasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan penelitian, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

Terjadi peningkatan kemampuan guru dalam menyusun RPP dengan menerapkan pendekatan *Experiential Learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MIS Ma'arif Kauman, dibuktikan dari rata-rata 3,4 dibulatkan 3, menjadi rata-rata 3,7 dibulatkan 4, yaitu dari kategori baik menjadi sangat baik.

Terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan penerapan pendekatan *Experiential Learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MIS Ma'arif Kauman, dibuktikan dengan kenaikan skor rata-rata 3,333

dibulatkan 3, menjadi skor rata-rata 3,65 dibulatkan 4, yaitu dari kategori baik menjadi sangat baik.

Terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan *Experiential Learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V pada MIS Ma'arif Kauman, dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 67 menjadi rata-rata 80, artinya dari belum tuntas KKM menjadi melebihi KKM (75).

Saran

Pendekatan pembelajaran berpengaruh terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka saran yang perlu disampaikan oleh peneliti, diantaranya:

Pendekatan experiential learning dapat menjadi pendekatan inovatif bagi guru dalam melibatkan siswa dengan efektif, dengan demikian pemilihan pendekatan ini dapat dipertimbangkan oleh guru terutama dalam pembelajaran IPA.

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada dampak pendekatan experiential learning, terutama dalam meningkatkan kemandirian belajar, tanggung jawab belajar, maupun disiplin belajar siswa, karena pendekatan ini sifatnya luas bahkan pada praktiknya sulit dibedakan antara pendekatan belajar experiential dengan pendekatan belajar aktif.

Faktor penunjang dari pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *experiential learning* perlu didukung oleh guru maupun pihak sekolah, misalnya alat praktikum maupun sumber belajar lain, agar pendekatan ini benar-benar bermanfaat secara efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Hera Lestari Mikarsa. (2007). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Iis Prasetyo. (2011). *Telaah Teoretis Model Experiential Learning dalam Pelatihan Kewirausahaan Program Pendidikan Non Formal*. Jurnal TP Jurusan PLS FIP UNY, tersedia online di: <http://staff.uny.ac.id>.
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosada Karya.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2010) *Strategi Belajar Mengajar*, cet. ke-4, Jakarta: PT Rineka Cipta.