

PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 2 BANGKALAN

Kholifatul Fithriyah¹, Muchamad Arif², Puji Rahayu Ningsih³

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika

^{2,3}Dosen Program Studi Pendidikan Informatika

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura

E-mail : kholifatul.fithriyah@gmail.com

Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) pengaruh model *experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital; 2) pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital; 3) keterlaksanaan model *experiential learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital; dan 4) respon siswa terhadap penggunaan model *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi digital. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis sampel jenuh. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi *pretest-posttest*, tes hasil belajar *pretest-posttest*, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta angket respon siswa. Berdasarkan hasil uji signifikan (uji-t) diperoleh nilai thitung sebesar 2,650 > ttabel sebesar 2,101. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Berdasarkan hasil uji signifikan (uji-t) diperoleh nilai thitung sebesar 3,070 > ttabel sebesar 2,101. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Hasil observasi aktivitas guru sebesar 81,65% dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa sebesar 73,375% dengan kategori baik, dan angket respon diperoleh hasil 81,87% dengan kategori sangat baik.

Kata-kata Kunci : model *experiential learning*, motivasi belajar, hasil belajar

Abstract

The objectives of this study are to know to effect: 1) the effect experiential learning model on students learning motivation in digital simulation subject; 2) the effect of experiential learning model on students learning outcomes in digital simulation subject; 3) e the feasibility of experiential learning model on students learning motivation and learning outcomes in digital simulation subject; 4)the students' responses on the use of experiential learning model in digital simulation subject. This study is a quantitative research that uses Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design as research design. Sampling in this study uses nonprobability sampling technique with a type of saturated sample, which means that all members of population are sampled. The instruments that used are pretest-posttest motivation questionnaire, pretest-posttest learning outcomes test, teacher and student activity observation sheet and students' response questionnaire. Based on the results of significant test (t-test), it is obtained the value of tcount is 2,650 > ttable is 2,101. Thus, it can be concluded that the experiential learning model has an effect on students learning motivation in digital simulation subject. Based on the results of significant test (t-test), it is obtained the value of tcount is 3,070 > ttable is 2,101. Thus, it can be concluded that the experiential learning model has an effect on students learning outcomes in digital simulation subject. The results of teacher activity observation that is 81.65% with very good category, student activity that is 73.375% with good category, and from the calculation of response questionnaire, it is obtained the result of 81.87% with very good category.

Key words : *experiential learning model, learning motivation, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun berada. Pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan menjadi faktor utama penentu kemajuan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan sasaran pembangunan saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran simulasi digital di kelas X RPL SMK Negeri 2 Bangkalan pada tanggal 04 September 2018, beliau menuturkan bahwasanya jumlah siswa kelas X RPL 1 yaitu 20 siswa sedangkan di kelas X RPL 2 terdapat 23 siswa. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang sudah revisi 2018. Ketika beliau mengajar, beliau sering menggunakan model *scientific learning*. Menurut penuturan beliau, ketika pembelajaran siswa merasa senang. Kendala yang sering ditemui yaitu ramai. Sebagian besar siswa juga sudah dapat memahami materi. Untuk standar KKM yaitu 70 dan ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM. Menurut beliau ketika di semester genap mata pelajaran simulasi digital, siswa sering mengalami kesulitan pada materi visualisasi konsep. Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya kendala yang ditemui guru yaitu terkait siswa ramai. Untuk memperkuat latar belakang, selanjutnya peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas X RPL.

Berdasarkan hasil observasi guru mata pelajaran simulasi digital di kelas X RPL SMK Negeri 2 Bangkalan pada tanggal 04 September 2018, proses pembelajaran simulasi digital selama ini masih berlangsung satu arah, yaitu guru ke siswa. Proses pembelajaran masih didominasi guru

mata pelajaran simulasi digital dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara langsung dengan lisan. Kondisi tersebut membuat siswa tidak maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa terlihat bosan dalam menerima materi, kurang semangat dalam belajar terhadap materi yang disampaikan guru. Selain itu, pada saat guru menerangkan materi ada beberapa siswa yang melamun karena pandangannya mengarah ke luar jendela dan ada siswa yang asyik mengobrol sendiri. Sewaktu guru memberikan evaluasi materi berupa pertanyaan-pertanyaan, siswa tidak ada yang angkat tangan dan maju tetapi harus ditunjuk terlebih dahulu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa mempunyai motivasi kurang dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran simulasi digital kelas X untuk memperkuat latar belakang dalam penelitian ini, peneliti membutuhkan data pendukung yaitu melakukan proses wawancara kepada guru produktif kelas X RPL sekaligus sebagai wali kelas X RPL pada tanggal 07 Februari 2019 dengan tujuan untuk menggali karakteristik dan motivasi siswa kelas X RPL. Menurut penuturan beliau, salah satu permasalahan utama ketika proses kegiatan belajar mengajar di kelas adalah peserta didik sering lupa atau memang sengaja tidak membawa perangkat pusatnya yaitu laptop, sedangkan bahan pembelajaran dalam bentuk file. Sehingga hal demikian dapat diindikasikan bahwa motivasi belajar peserta didik yang masih kurang, karena salah satu ciri-ciri jika peserta didik memiliki motivasi yaitu *attention* (perhatian) dalam artian peserta didik memiliki keterlibatan tinggi dan berminat terhadap pembelajaran (John M. Keller Copyright (2010)). Selain itu, kendala yang

dialami ialah peserta didik kurang mengerti dengan bahasa komunikasi yang disampaikan, sehingga apa yang peserta didik lakukan tidak sesuai dengan tujuan yang diberikan.

Berdasarkan hasil penelusuran angket motivasi prapenelitian di kelas X RPL 1 yang diaplikasikan menggunakan skala *guttman* diperoleh hasil sebesar 40,88% dengan kategori kurang baik. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya. Motivasi belajar merupakan salah satu aspek terpenting agar tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga, dibutuhkan upaya lebih untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan di awal.

Berdasarkan data penelusuran hasil belajar siswa kelas X RPL menunjukkan bahwa siswa belum semuanya mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70. Data hasil belajar menunjukkan di kelas X RPL 1 yang belum mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 13 dari jumlah 20 siswa, dengan persentase terendah yaitu 29,6%. Sedangkan data hasil belajar di kelas X RPL 2 menunjukkan bahwa siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 12 siswa dari jumlah 23 siswa, dengan persentase terendah yaitu 41%. Data hasil belajar tersebut diperoleh dari dokumen guru mata pelajaran simulasi digital SMK Negeri 2 Bangkalan.

Permasalahan tersebut perlu disiasati dengan solusi yang kreatif. Salah satunya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah model *experiential*

learning. Pembelajaran dengan model *experiential learning* mulai diperkenalkan oleh David Kolb pada tahun 1984. Kolb (1984:49) mendefinisikan “*learning is the process whereby knowledge is created through the transformation of experience*”. Yang artinya “belajar sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman”. Sehingga dapat dikatakan pengajar hanya memberikan arah tidak memberikan informasi secara sepihak dan menjadi sumber pengetahuan tunggal. Dengan model ini, peserta didik akan mengabstraksikan sendiri pengalamannya, pengalaman ini yang nantinya digunakan sebagai media belajar. Sehingga model *experiential learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Menurut Kolb & Kolb (2005) ada 4 tahap model *experiential learning*, yakni *concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation*.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengaruh model *experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan; 2) mengetahui pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan; 3) mengetahui keterlaksanaan model *experiential learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan; dan 4) mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang tepat dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Desain eksperimen yang

digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Sugiyono (2014:114) menjelaskan jika bentuk *quasi experimental* ini merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Pada desain ini memiliki dua bentuk yaitu *Times-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak kelas SMK Negeri 2 Bangkalan tahun ajaran 2018/2019. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X RPL 1 dan X RPL 2 yang berjumlah 43 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Nonprobability Sampling*. Sugiyono (2013:66) menjelaskan teknik *Nonprobability Sampling* adalah pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama terhadap setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2013:68) *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal tersebut sering dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil yaitu kurang dari 100 orang, sehingga penelitian yang dilakukan memiliki tingkat kesalahan yang kecil. Musfiqon (2012:91) yang menyatakan jika populasi melebihi 100 orang, maka dilakukan pengambilan sampel, tetapi apabila jumlah populasi kurang dari 100 orang lebih baik diteliti semuanya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket motivasi ARCS dan tes hasil belajar yang diujikan *pretest* maupun *posttest*, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respon siswa. Selanjutnya, lakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk menguji tes hasil belajar terlebih dahulu. Lalu dilaksanakan teknik analisis data meliputi: 1) Uji normalitas; 2) Uji homogenitas; 3) Uji linieritas; 4) Uji regresi linier sederhana; 5) Uji signifikansi (uji-t); 6) dan Uji gain ternormalisasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa data aktivitas guru, aktivitas siswa, respon siswa, motivasi belajar dan hasil belajar siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh model *experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa. Arah pengaruh dapat kita lihat melalui nilai korelasi (r_{xy}) yang diperoleh sebesar 0,530. Dari hasil penelitian diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,650 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,101, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena penelitian itu dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan.

Kemudian peneliti juga menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa. Arah pengaruh dapat kita lihat melalui nilai korelasi (r_{xy}) yang diperoleh sebesar 0,586. Dari hasil penelitian diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,070 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,101, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena penelitian itu dapat

disimpulkan bahwa model *experiential learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 2 Bangkalan.

Pada aktivitas guru dalam proses pembelajaran, lembar observasi aktivitas guru pada setiap pertemuan terdiri dari 20 indikator yang digunakan dalam penilaian observer. Hasil observasi aktivitas guru yang dilaksanakan pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 84% termasuk kategori “sangat baik”, dan pada pertemuan kedua mendapatkan persentase sebesar 86% termasuk kategori “sangat baik”. Sehingga rata-rata kedua pertemuan tersebut sebesar 85% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini berarti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi digital tergolong sangat baik.

Pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa pada setiap pertemuan terdiri dari 8 indikator yang digunakan dalam penilaian observer. Hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 74,5% dengan kategori “baik”. Kemudian pada pertemuan kedua mendapatkan persentase sebesar 72,25% dengan kategori “baik”. Sehingga rata-rata kedua pertemuan sebesar 73,375% sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa ketika menerapkan model *experiential learning* masuk dalam kategori “baik”.

Pada angket respon siswa dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tanggapan/respon siswa setelah proses pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning*. Bentuk angket respon yang diberikan kepada siswa berupa pernyataan. Pada angket respon yang akan diberikan terdapat 15 pernyataan. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang telah dibagikan dan diisi oleh siswa

mendapatkan rata-rata 61,4 dengan persentase sebesar 81,87% termasuk kategori “sangat baik”. Jadi, pada proses pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning* dapat disimpulkan bahwa tanggapan/respon siswa setelah mengikuti pembelajaran mendapatkan respon yang sangat baik

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara model *experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri Bangkalan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,650 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,101. Karena $-t_{hitung} < t_{tabel} < t_{hitung}$ ($-2,650 < 2,101 < 2,650$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *experiential learning* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dari hasil regresi linier sederhana dengan persamaan $Y = 85,84 + 0,499 X$ bahwa arah garis semakin meningkat. Kemudian diperkuat lagi dengan hasil uji gain ternormalisasi yang mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,39 dengan kategori sedang. Peningkatan tersebut didapatkan oleh 14 siswa termasuk dalam kategori sedang dan 6 siswa termasuk dalam kategori rendah.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara model *experiential learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri Bangkalan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 3,070 lebih

- besar dari t_{tabel} sebesar 2,101. Karena $-t_{hitung} < t_{tabel} < t_{hitung}$ ($-3,070 < 2,101 < 3,070$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *experiential learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dari hasil regresi linier sederhana dengan persamaan $Y = 46,55 + 0,559 X$ bahwa arah garis semakin meningkat. Kemudian diperkuat lagi dengan hasil uji gain ternormalisasi yang mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,49 dengan kategori sedang. Peningkatan tersebut didapatkan oleh 3 siswa termasuk dalam kategori tinggi, 16 siswa termasuk dalam kategori sedang, dan 1 siswa termasuk kategori rendah
3. Keterlaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital menggunakan model *experiential learning* sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hal ini dibuktikan dengan hasil keterlaksanaan pembelajaran yang ditinjau dari observasi aktivitas guru yang telah dilaksanakan pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 84% termasuk kategori “baik”, dan pada pertemuan kedua mendapatkan persentase 86% termasuk kategori “sangat baik”. Sehingga rata-rata kedua pertemuan tersebut sebesar 85% dengan kategori “sangat baik”. Hal tersebut juga diperkuat dengan adanya keterlaksanaan pembelajaran yang ditinjau dari observasi aktivitas siswa dengan menggunakan model *experiential learning*. Observasi aktivitas siswa yang telah dilaksanakan pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 74,5% termasuk kategori “baik”, dan pada pertemuan

kedua mendapatkan persentase sebesar 72,25% termasuk kategori “baik”. Sehingga rata-rata kedua pertemuan tersebut sebesar 73,375% dengan kategori “baik”. Berdasarkan persentase rata-rata aktivitas siswa dalam setiap indikator menunjukkan telah tercapainya kriteria keberhasilan yang ditentukan

4. Respon siswa kelas eksperimen sangat baik terhadap pembelajaran yang menggunakan model *experiential learning*. Hal ini dibuktikan oleh hasil angket respon siswa yang telah dibagikan dan diisi oleh siswa mendapatkan rata-rata 61,4 dengan persentase sebesar 81,87% hal ini berarti respon siswa terhadap pembelajaran *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi digital termasuk kategori “sangat baik”

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat memberi saran sebagai berikut:

1. Model *experiential learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa agar lebih baik dari sebelumnya.

Bagi guru mata pelajaran simulasi digital disarankan untuk mencoba menerapkan model *experiential learning* dikarenakan dengan model *experiential learning* akan lebih meningkatkan keterlibatan siswa, hal ini disebabkan kendala yang ditemui di lapangan ialah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Sehingga dibutuhkan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa yaitu dengan menerapkan model *experiential learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Keller, M. John. 2010. *Motivational Design For Learning and Performance The ARCS Model Approach*. London: Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Kolb, Alice Y & Kolb, David A. 2005. *Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education*. Vol. 4, No. 2 (2005)
- Kolb, David. 1984. *Experiential Learning Experience As The Source Of Learning And Development*. New York: International Inc Publishing.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Sugiyono, 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.