

PENGARUH *EXPERIENTIAL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V TEMA PANAS DAN PERPINDAHANNYA

Ina Ilmi Fahima

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ina.18145@mhs.unesa.ac.id)

Julianto

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Experiential Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN Banjarsari I tema panas dan perpindahannya. Jenis penelitian ini *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *nonequivalent group design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan 3 *treatment* yaitu : *treatment I*, *treatment II* dan *treatment III*. Data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan *IBM SPSS Statistics 20* dengan 1) Uji Linearitas 2) Uji Regresi Sederhana 3) Uji *Paired Sample T_{test}* 4) Uji N-Gain. Melalui uji linearitas diketahui terdapat pengaruh *Experiential Learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hasil uji regresi sederhana menyatakan bahwa pengaruh kedua variabel sebesar 29,6% (*Treatment II*) dan 62,5% (*Treatment III*). Untuk mengetahui pengaruh setiap variabel, maka dilakukan uji *Paired Sample T_{test}*. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan, dapat dilakukan Uji N-Gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Experiential Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN Banjarsari I tema panas dan perpindahannya. Jadi, model *Experiential Learning* dapat menjadi alternatif guru dalam memilih model pembelajaran.

Kata Kunci : pengaruh, model *Experiential Learning*, motivasi belajar, hasil belajar, IPA

Abstract

This study aims to determine the effect of applying the experiential learning model to increase motivation and science learning outcomes for fifth-grade students of SDN Banjarsari I with the theme of heat and its displacement. This type of research is Quasi-Experimental Design in the form of a nonequivalent group design. Sampling using the saturated sampling technique. There is an experimental group and a control group. This research was conducted in 3 treatment, namely: treatment I, treatment II, and treatment III. The research data were analyzed quantitatively using IBM SPSS Statistics 20 with 1) Linearity Test 2) Simple Regression Test 3) Paired Sample T_{test} 4) N-Gain Test. Through linearity test, it is known that there is an effect of Experiential Learning in increasing motivation and learning results. The results of the simple regression test stated that the influence of the two variables was 29.6% (Treatment II) and 62.5% (Treatment III). To determine the effect of each variable, the Paired Sample T_{test} was carried out. Meanwhile, to determine the increase, the N-Gain Test can be done. The results of this study indicate that there is an effect of the Experiential Learning learning model to increase motivation and learning outcomes in science for fifth-grade students of SDN Banjarsari I with the theme of heat and its displacement. So, the Experiential Learning model can be an alternative for teachers in choosing a learning model.

Keywords: *effect, Experiential Learning model, learning motivation, learning results, science*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang bertujuan memberikan pemahaman dan penerapan materi serta nilai-nilai kehidupan secara maksimal kepada peserta didik sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Sudjana (2012:28) menjelaskan bahwa pembelajaran disebut sebagai usaha pendidik untuk melakukan kegiatan belajar-mengajar secara sadar. Pembelajaran adalah komunikasi transaksional timbal balik antara guru dengan peserta didik dan sebaliknya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Hernawan, 2013:9). Komunikasi dalam pembelajaran yang dapat diterima, dipahami serta disetujui antara pihak terkait disebut komunikasi transaksional. Namun, dalam prosesnya peserta didik sering mengalami kesulitan dari berbagai faktor. Seperti: kurang minatnya peserta didik pada kegiatan pembelajaran, pembelajaran yang terasa membosankan, sulit dipahami dan perhatian peserta didik

yang mudah teralihkan. Dalam hal ini, guru dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui materi yang sulit dipahami peserta didik dan penyebabnya. Dapat dilaksanakan pengkajian ulang mengenai media, strategi, teknik, metode, model dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, peserta didik sering mengalami kesulitan pada pembelajaran di sekolah dasar. Salah satunya pada materi IPA. IPA merupakan model ilmiah untuk melakukan observasi pada benda dan alam secara sistematis berbentuk hasil observasi dan eksperimen yang dimuat dalam ilmu pengetahuan (Hadinata et al., 2017; Puspa et al., 2019; Rizwan, 2016). Materi yang dekat pada kehidupan peserta didik ini, dianggap rumit dan sulit untuk dipahami.

Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui

karakteristik, model, suasana pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik. Diperoleh data bahwa peserta didik kelas V SDN Banjarsari I sangat aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Namun dalam kegiatan pembelajaran, perhatian peserta didik sangat mudah teralihkan. Ketika guru membahas materi A, beberapa peserta didik akan mengikuti pembahasan materi namun beberapa lainnya justru menanyakan hal yang kurang berkaitan. Hal ini mengakibatkan suasana belajar ramai dan kurang kondusif. Guru harus mengkondisikan kembali dan memberi stimulus agar seluruh perhatian peserta didik tertuju kembali pada materi.

Untuk penguatan pemahaman peserta didik, guru biasanya memberi pertanyaan secara acak kepada peserta didik. Namun karena terdapat sebagian peserta didik yang tidak memperhatikan maka tidak dapat menjawab pertanyaan. Berdasarkan kegiatan observasi awal, ketika peserta didik diminta untuk mengerjakan soal IPA di LKS, 14 dari 30 peserta didik mendapatkan nilai dibawah 75. Setelah dibahas bersama, peserta didik menjelaskan bahwa tidak mengetahui letak jawaban pada bacaan sehingga menjawab secara asal. Hal ini disebabkan karena malas membaca dan kurang memahami materi secara mendalam. Maka guru harus memberikan penjelasan mendalam dan memberikan cara khusus agar peserta didik mampu memahami dengan mudah dan menjawab dengan yakin serta percaya diri. Sehingga jika suatu saat peserta didik menemukan pertanyaan yang hampir sama, ia dapat menjawab dengan benar dan yakin.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Indonesia dalam kegiatan peringatan Hari Pendidikan Nasional 2020 menjelaskan bahwa Pembelajaran IPA harus diubah menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pada kehidupan di dunia nyata, seperti penjelasan konsep IPA dengan contoh adanya virus Covid-19. Dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, guru harus memberikan pembelajaran yang aktif dan melibatkan peserta didik sebagai aktor utama dalam pembelajaran. Guru dapat menjelaskan teori pada materi IPA dan fungsi materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari secara sederhana. Pemberian contoh kegunaan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari misalnya. Peserta didik dapat memahami bahwa gunting dan pemotong kuku merupakan pesawat sederhana tingkat satu yang berada dekatnya dan sering digunakan. Akan muncul pemahaman bahwa IPA dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan ini, guru dapat memberikan pemahaman dengan sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar bertujuan memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep dan aktivitas makhluk hidup pada alam semesta. Konsep IPA dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari, meningkatkan pemahaman hubungan antara makhluk hidup dengan alam, melatih keterampilan sosial dan proses dalam mempelajari alam, menemukan solusi pemecahan atas suatu masalah dan membuat keputusan dengan segala pertimbangan. Materi IPA dalam Tema Panas dan Perpindahannya yang diambil dalam penelitian

ini antara lain : jenis perpindahan panas yaitu konduksi, konveksi, radiasi, serta benda isolator dan konduktor.

Pada UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat 1 menjelaskan mengenai evaluasi dilakukan untuk mengendalikan mutu pendidikan secara nasional sebagai wujud akuntabilitas pelaksana pendidikan terhadap pihak yang bersangkutan, seperti : peserta didik, lembaga serta program pendidikan. Pemerintah mendukung upaya ini dengan meningkatkan mutu infrastruktur, sarana dan prasarana sekolah melalui BOS dan bantuan lainnya. Dengan ini, guru dan pemerintah bersinergi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat dioptimalkan melalui model yang dipilih guru.

Model adalah desain terperinci proses pembelajaran dimana terdapat interaksi sehingga terjadi perubahan dan kemajuan peserta didik (Sukmadinata : dan Syaodih, 201: 151). Model menjadi pedoman ketika penyusunan langkah dan pelaksanaan pembelajaran (Trianto, 2015: 53). Guru juga dapat memilih model *Experiential Learning* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Model ini berbasis pada pengalaman nyata peserta didik. Dalam Samatowa (2016 : 1-4), Blought et.al (1958) menyatakan bahwa untuk membantu peserta didik belajar, mendeskripsikan, menjelaskan hasil kerja serta prosedur IPA, pembelajaran perlu didasarkan pada pengalaman nyata. Majid (2016 : 93) menyatakan bahwa *Experiential Learning* merupakan suatu model aktif yang memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik guna mengkonstruksi pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap. Kolb (1984) menjelaskan terdapat 4 tahap dalam model *Experiential Learning* diawali dengan *Concrete Experience* / Pengalaman Nyata, *Reflective Observation* / Observasi Refleksi, *Abstract Conceptualization* / Konseptualisasi Abstrak, *Active Experimentation* / Implementasi.

John M. Keller (1983) mendefinisikan bahwa motivasi belajar merupakan sebuah kecenderungan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang relatif stabil sehingga motivasi belajar dapat menurun dan meningkat (Made Wena, 2009: 34). Motivasi ARCS mempunyai kelebihan yaitu terdapat pemetaan pedagogi terhadap setiap elemen menjadi sub-komponen sehingga pendidik mampu menganalisa kekurangan sebuah kegiatan pembelajaran (Reynolds, Roberts dan Hauck, 2017). John Keller (1987) menjelaskan bahwa terdapat 4 indikator motivasi belajar, diantaranya: a) Perhatian/*Attention*, b) Relevansi/*Relevance*, c) Keyakinan/*Confidence*, d) Kepuasan /*Satisfaction* atau disingkat dengan ARCS

Peserta didik memiliki tingkat konsentrasi atau fokus yang berbeda. Ketika perhatian/fokus peserta didik teralihkan, maka guru harus memilih model, media, strategi pembelajaran lain yang berkaitan dengan materi. Keterkaitan / relevansi dapat menumbuhkan minat atau motivasi belajar karena peserta didik memahami manfaat dan pentingnya mempelajari materi tersebut. Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik nyaman berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, guru dapat memberi stimulus dan melibatkan

peserta didik dalam setiap kegiatan belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru, peserta didik yang sering dilibatkan dan diajak berinteraksi akan lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Seperti halnya, ketika guru memberikan contoh dengan menyebut nama peserta didik, akan timbul rasa percaya diri. Hal ini karena mereka merasa bangga, puas, dianggap keberadaannya dan dihargai. Perasaan puas mampu membuat peserta didik semangat dan termotivasi untuk belajar dan melakukan sesuatu disebut *Satisfaction /* kepuasan.

Penelitian I.R.S. Munif dan Mosik pada tahun 2009 dengan judul “Penerapan *Experiential Learning* pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar peserta didik pada setiap *treatment* penelitian eksperimen yang dilakukan. Sejalan dengan hasil temuan Afief Z. dan Mur F. pada tahun 2019 dalam “Keefektifan Model *Experiential Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA”. membuktikan bahwa model *Experiential Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Permasalahan yang terdapat pada pembelajaran di SDN Banjarsari I adalah hasil belajar IPA dari 25% dari 30 peserta didik kelas V dengan keterangan cukup baik (75-80), rendahnya minat belajar dan perhatian peserta didik mudah teralihkan. KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal SDN Banjarsari I adalah 75. Hal ini disebabkan karena kurangnya motivasi belajar IPA. Model *Experiential Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik melalui beberapa penelitian yang sudah dilakukan. Permasalahan di SDN Banjarsari I, diantaranya: kurangnya pemahaman materi, perhatian peserta didik mudah teralihkan, ramai ketika pembelajaran dan tidak yakin dalam menjawab pertanyaan dapat diatasi dengan menggunakan model *Experiential Learning*. Penelitian berjudul “Pengaruh *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik kelas V Tema Panas dan Perpindahannya” diharapkan dapat menjadi alternatif solusi mengenai permasalahan tersebut.

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini ada 3. Rumusan masalah pertama meninjau apakah model *Experiential Learning* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN Banjarsari I Tema panas dan perpindahannya. Rumusan masalah kedua meninjau Apakah model *Experiential Learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Banjarsari I Tema panas dan perpindahannya. Rumusan masalah ketiga meninjau Apakah model *Experiential Learning* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Banjarsari I Tema panas dan perpindahannya.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *Experiential Learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA Peserta Didik kelas V di SDN Banjarsari I Tema Panas dan Perpindahannya. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif model yang dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA Peserta Didik kelas V di SDN Banjarsari I Tema Panas dan Perpindahannya. Model *Experiential Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ini, diharapkan dapat dijadikan acuan dan memperluas wawasan dalam upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model *Experiential Learning* ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *nonequivalent group design*. Sugiyono (2016:116-8) menjelaskan bahwa *quasi experimental design* merupakan desain penelitian dengan kelompok kontrol namun kelompok ini tidak dapat mengontrol variabel luar yang mempengaruhi eksperimen. Desain ini memiliki 2 bentuk, diantaranya: *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Pada bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Penelitian ini menggunakan, *nonprobability sampling* yaitu pengambilan sampel dengan tidak memberi peluang sama kepada setiap anggota populasi (Sugiyono, 2013:66). Untuk teknik sampling yang dipilih adalah *sampling jenuh*. Sugiyono (2013:68) menjelaskan bahwa *sampling jenuh* merupakan teknik pengambilan sampel jika seluruh anggota populasi menjadi sampel. Ini dilakukan untuk jumlah populasi yang relatif kecil (kurang dari 100) dengan kesalahan sangat kecil ketika membuat generalisasi.

Adapun sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Banjarsari I berjumlah 30 yang dibagi menjadi kelas kontrol sebanyak 15 peserta didik dan kelas eksperimen 15 peserta didik. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak mendapat perlakuan atau menggunakan model ceramah, sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan model *Experiential Learning*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banjarsari I tepatnya di Desa Banjarsari RT/RW 02/02 Kec. Ngronggot, Kab. Nganjuk pada tanggal 8 November – 4 Desember 2021.

Berdasarkan cara memperoleh data, penelitian ini memiliki data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil tes dan angket, sedangkan data sekunder (data pendukung) diperoleh dari observasi dan wawancara. Data penelitian ini berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dan angket/lembar kuisioner, sedangkan data kualitatif berupa lembar observasi peserta didik dan deskripsi singkat wawancara. Sukmadinata (2009) menyatakan bahwa pengumpulan data metode kuantitatif dinilai sebagai penelitian yang pengelolaan datanya menggunakan statistik, angka, bagan dan eksperimen terkontrol.

Instrumen penelitian harus diujicobakan terlebih dahulu, sebelum digunakan sebagai alat penelitian. Angket motivasi belajar diuji validitas dan reliabilitas. Untuk soal tes dilakukan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal. Uji validitas dan reliabilitas menggunakan program *IBM SPSS Statistics 20*. Uji taraf kesukaran dan reliabilitas menggunakan

Microsoft Office Excel 2007. Selanjutnya, jika data sudah valid dan reliabel maka dapat digunakan penelitian. Data angket dan motivasi akan dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas dan normalitas. Hasil uji homogenitas menyatakan bahwa data angket dan motivasi homogen. Uji normalitas menyatakan bahwa data angket dan motivasi berdistribusi normal. Maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini diantaranya: 1) Uji Linearitas 2) Uji Regresi Sederhana 3) Uji Paired Sample T_{test} 4) Uji N-Gain. Data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan IBM SPSS Statistics 20.

Uji validitas merupakan uji yang dilakukan untuk melihat tingkat kevalidan sebuah instrumen yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2011:122). Arikunto (2016:212) menjelaskan terdapat 2 jenis validitas, diantaranya validitas logis dan validitas empiris. Pengujian validitas logis dilakukan oleh 2 penilai ahli. Penilai ahli 1 yaitu Gunardi, S.Pd. (wali kelas 5 SDN Banjarsari I) dan penilai ahli 2 yaitu Julianto, S.Pd., M.Pd. (dosen pembimbing). Untuk validitas empiris menggunakan Product Moment Pearson Correlation IBM Statistics 20.

Uji validitas dilakukan sebanyak 2 kali. Uji pertama untuk menguji data motivasi belajar dan uji kedua untuk hasil belajar. Uji validitas dengan cara membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} serta membandingkan nilai sig dengan probabilitas 0,05. Diketahui r_{tabel} sebesar 0,361. Angket motivasi berisi 20 pernyataan yang mewakili 4 indikator motivasi ARCS. Terdapat 10 item pernyataan tidak valid, maka didiskualifikasi. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas Alpha Cronbach's dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,819 (Cronbach's Alpha >0,60), maka 10 item angket dinyatakan reliabel/dapat dipercaya.

Uji validitas kedua untuk menguji data hasil belajar yang berjumlah 20 pertanyaan. Diperoleh nilai r_{hitung} setiap item kurang dari 0,361 ($r_{hitung} < r_{tabel}$) maka disimpulkan bahwa setiap item valid. Selanjutnya, uji reliabilitas kedua memperoleh nilai Cronbach's Alpha pada tabel adalah 0,819 (Cronbach's Alpha >0,60), maka soal dinyatakan reliabel/dapat dipercaya. Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal, maka dilakukan uji kesukaran. Berikut tabel interpretasi uji kesukaran :

P	Kategori
0,00 - 0,29	Soal sukar
0,30 - 0,69	Soal sedang
0,70 - 1,00	Soal mudah

(Arikunto, 1999:210)

Hasil uji kesukaran diketahui sebanyak 75% soal sedang, 15% soal mudah dan 10% dari 20 soal sulit. Untuk membedakan individu/kelompok yang pandai dengan yang kurang pandai, perlu dilakukan uji beda. Berdasarkan hasil uji daya beda, diperoleh data bahwa 15% soal dengan keterangan sangat baik dan 85% dengan keterangan baik. Berikut rumus uji beda beserta tabel interpretasi:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \quad (\text{Arikunto, 2013:228})$$

D	Kategori
0,00 - 0,20	Rendah
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 - 0,70	Tinggi
0,71 - 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2009)

Uji prasyarat analisis merupakan konsep dasar penentu uji statistik uji statistik parametrik / non parametrik. Terdapat 2 uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan sebanyak 2 kali, uji pertama untuk menguji motivasi dan uji kedua untuk mengetahui hasil belajar. Uji normalitas menggunakan *liliefors* pada program IBM SPSS STATISTICS 20 dengan melihat nilai sig. (signifikansi) pada kolom *saphiro wilk*. Dasar keputusan dalam uji ini adalah jika nilai sig > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (Priyatno, 2010: 72). Untuk mengetahui varian populasi data homogen/tidak homogen maka perlu dilakukan uji homogenitas Uji ini merupakan prasyarat untuk analisis *independent sample t-test* dan *Anova*. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas uji *levene's test*. Dasar keputusan dalam uji ini adalah jika nilai nilai sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen (tidak sama, sedangkan jika nilai sig > 0,05 maka data dinyatakan homogen/sama (Priyatno, 2010:35).

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara 2 variabel linear secara signifikan atau tidak linear. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas ad 2 cara yaitu membandingkan nilai sig dengan 0,05 dan membandingkan nilai f_{hitung} dengan f_{tabel} . Nilai f_{tabel} diketahui dengan membandingkan df (*Deviation from Linearity*) ; *Within Groups* pada signifikansi 5% atau 0,05. Untuk mengukur besarnya pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) perlu dilakukan uji regresi sederhana atau *Simple Linear Regression*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} . Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh antara X terhadap Y, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh antara X terhadap Y. Data berpasangan atau memiliki jumlah sama banyak dapat diuji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada/tidak adanya perbedaan rata-rata 2 sampel (2 kelompok) yang berpasangan/berkaitan. Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Siggih Santosos, 2014:265). Hake menjelaskan bahwa uji N-Gain merupakan uji untuk mendapatkan peningkatan nilai hasil belajar secara umum antara sebelum dan sesudah diberikan suatu *treatment* (Sundayana, 2014 : 151). Berikut rumus dan tabel interpretasi N-Gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

N-Gain	Keterangan
$N-Gain \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > N-Gain \geq 0,3$	Sedang
$0,3 > N-Gain$	Rendah

(Hake, 1998:65)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini berfokus pada rumusan masalah yang diajukan. Penelitian ini dilakukan dengan 3 *treatment* yaitu : *treatment I*, *treatment II*, *treatment III* agar mendapatkan data dan hasil yang maksimal. Terdapat 2 kelompok yaitu : kelompok kontrol menggunakan model ceramah/konvensional dan kelas eksperimen menggunakan model *Experiential Learning*.

1. Pembelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya menggunakan model *Experiential Learning*

Kegiatan pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* memiliki 4 tahap, diantaranya: a) *Concrete Experience* / Pengalaman Nyata, b) *Reflective Observation* / Observasi Refleksi, c) *Abstract Conceptualization* / Konseptualisasi Abstrak Abstrak, d) *Active Experimentation* / Implementasi. Pada *treatment I* kegiatan pembelajaran diawali dengan melakukan percobaan konduksi dengan mengaduk teh. Untuk merefleksikan pengalaman yang baru diperoleh (*Reflective Observation*), dilakukan kegiatan tanya jawab mengenai kesulitan dan hasil yang diperoleh. Pada proses pembuatan konsep dengan mengintegrasikan hasil observasi (*Abstract Conceptualization*), peneliti mengajak peserta didik untuk berdiskusi terbuka mengenai hal yang diperoleh hari ini dengan mengisi tabel "Benda Isolator dan Konduktor" serta "Perpindahan Panas". Peserta didik mencoba menerapkan pengetahuan baru dengan memecahkan masalah dalam bentuk soal posttest (*Active Experimentation*). Permasalahan pada *treatment I*, diantaranya : waktu, suasana belajar kurang kondusif dan kurangnya alat. Awalnya tahap *Concrete Experience* ini diperkirakan berjalan selama 30 menit. Namun karena suasana kurang kondusif, tahap ini memerlukan waktu selama 45 menit. Hal ini disebabkan karena peserta didik berlarian keluar kelas dan berebut agar segera mendapatkan air panas dari panci untuk menyeduh teh.

Pada *treatment II*, kelas eksperimen kembali melakukan percobaan konduksi karena kurang maksimal pada *treatment I*. Peneliti membawa termos berisi air panas dan teko plastik untuk mencegah terjadinya permasalahan yang sama. Ini dimaksudkan agar kegiatan percobaan cukup dilaksanakan didalam kelas. Sehingga peserta didik tidak keluar kelas dan suasana belajar lebih kondusif. Selain itu, kebersihan pada proses pembuatan teh lebih terjamin karena air panas tidak terkontaminasi dan panci untuk merebus sudah dicuci bersih. Pada *treatment I*, beberapa peserta didik mengeluh bahwa rasa teh aneh karena mungkin panci yang digunakan (dari kantin) kurang bersih.

Kegiatan pembelajaran (*Treatment II*) diawali dengan percobaan konduksi (*Concrete Experience*), tanya-jawab (*Reflective Observation*), diskusi terbuka mengenai penggabungan isolator dan konduktor (*Abstract Conceptualization*) dan diakhiri dengan mengerjakan pretest posttes (*Active Experimentation*). Pada sesi tanya jawab, peneliti memberi pertanyaan yang dilempar secara acak untuk mengetahui pemahaman peserta didik. peserta didik diperbolehkan menikmati teh panas sambil bertanya jawab dalam sesi ini. Peneliti ingin menciptakan suasana belajar yang nyaman (santai) namun fokus (serius) sehingga peserta didik tidak merasa tertekan.

Pada *treatment III*, kelas eksperimen melakukan percobaan konveksi dan radiasi (*Concrete Experience*). Percobaan konveksi dilakukan dengan mengamati air mendidih di kantin, sedangkan percobaan radiasi dilakukan dengan berjemur dibawah terik matahari sambil bermain game tebak gestur. Selanjutnya, sesi tanya jawab (*Reflective Observation*) untuk mengasah keterampilan mengidentifikasi perbedaan, mendengarkan, memberikan tanggapan / perhatian. Kegiatan diskusi terbuka (*Abstract Conceptualization*) dilaksanakan untuk memberi stimulus peserta didik untuk menjelaskan dan membuat konsep perpindahan panas secara konveksi dan radiasi berdasarkan pengalaman baru. Peneliti juga memberikan penguatan mengenai konsep perpindahan konduksi yang telah didapatkan pada *treatment I* dan II. Pada akhir tahap yaitu *Active Experimentation* peserta didik mengerjakan soal posttest sebagai upaya memecahkan masalah sehari-hari dan mengambil keputusan.

Pembelajaran IPA pada kelas kontrol menggunakan model ceramah. Penjelasan mengenai materi Panas dan Perpindahannya dijelaskan secara rinci pada *treatment I*. Pada *treatment II*, peneliti mengajak peserta didik untuk membahas soal pretest, mengulas materi dan seekali menanyai secara acak. Pada *treatment III*, peneliti mengulas kembali materi Panas dan Perpindahannya secara umum.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan besar untuk mendidik dan membimbing peserta didik. Guru sebagai pendidik profesional yang diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan menciptakan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan seluruh peserta didik dalam prosesnya. Hal ini dapat diciptakan dengan memilih media, metode, strategi dan model pembelajaran yang menarik. Ketika memilih suatu model pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mempertimbangkan biaya, waktu, tenaga. Model pembelajaran adalah rancangan untuk memberikan pemahaman mengenai materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Dewey dalam Majid (2016: 13) bahwa untuk

membentuk pemahaman peserta didik, diperlukan suatu rencana/rancangan kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Suasana belajar aktif ditandai dengan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik. Dengan kegiatan percobaan, guru dapat membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, nilai dan sikap peserta didik. Hal ini sejalan dengan penjelasan Majid (2016: 93) bahwa model pembelajaran yang menciptakan suasana aktif untuk membangun pengetahuan, keterampilan, nilai serta sikap dengan kegiatan pemberian pengalaman langsung dalam pembelajaran.

Kegiatan percobaan bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga proses belajar akan menjadi bermakna dan diingat dalam jangka waktu yang lama. Hal ini sesuai dengan pendapat Mahfudin dalam Abdul Majid (2014) bahwa langkah pembelajaran diharapkan mampu menciptakan kegiatan belajar yang bermakna sehingga peserta didik dapat mendalami materi yang dipelajari. Pengalaman yang baru diperoleh peserta didik perlu diarahkan agar dapat membentuk suatu konsep/teori dalam pembelajaran. Pada proses ini, guru dapat mengajak peserta didik untuk tanya-jawab, diskusi terbuka untuk memberi penguatan teori baru. John Dewey (1938) menjelaskan bahwa setelah peserta didik mengalami dan melakukan suatu tindakan, diperlukan jembatan untuk menghubungkan kejadian yang telah berlalu dan kejadian yang mungkin terjadi pada berikutnya.

Peserta didik dapat melupakan kejadian yang baru dialami. Untuk mencegah terjadinya hal tersebut, maka perlu adanya proses untuk merangkai suatu pengalaman menjadi konsep. Mel Silberman (2014) mengemukakan bahwa pengalaman tidak selalu menjadi pelajaran, namun perlu upaya merangkai tindakan dengan pemikiran (yang memerlukan waktu) melalui proses penghubungan fakta dengan konsep untuk memahami sebab-akibat dan kronologi suatu peristiwa. Maka setelah peserta didik mendapatkan pengalaman nyata, perlu proses merefleksikan pengalaman tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan proses pembentukan konsep dan untuk menarapkan pengetahuan ini dengan mengerjakan latihan soal. Hal ini sesuai dengan tahapan model *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh Kolb (1984), 4 tahapan ini antara lain: a) *Concrete Experience* / Pengalaman Nyata, b) *Reflective Observation* / Observasi Refleksi, c) *Abstract Conceptualization* / Konseptualisasi Abstrak, d) *Active Experimentation* / Implementasi.

2. Model *Experiential Learning* meningkatkan Motivasi Belajar ARCS

Motivasi belajar merupakan sesuatu yang menggerakkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Motivasi belajar dapat meningkat dan turun dalam suatu waktu disebabkan oleh hal tertentu. Hal ini sesuai dengan penjelasan

John M. Keller (1983) bahwa motivasi belajar merupakan sebuah kecenderungan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang relatif stabil; sehingga dapat menurun atau meningkat. Motivasi juga dapat ditumbuhkan dari dalam diri, maupun dari luar peserta didik. Guru dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dengan memberi *reward*, stimulus, menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan aktif sehingga peserta didik dapat memperhatikan pembelajaran. Sejalan dengan penjelasan Made Wena (2009: 36) bahwa perhatian peserta didik dapat ditingkatkan dengan memberi stimulus/rangsangan agar peserta didik memberi tanggapan, mengembangkan rasa ingin tahu dan menerapkan strategi pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya, banyak ditemui peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah. Mengutip dari artikel daring, Tata Sudrajat *Deputy Chief Program Impact and Policy Save the Children* menjelaskan bahwa 70% anak kehilangan motivasi belajar disebabkan beberapa hal, diantaranya: metode pembelajaran kurang menyenangkan, kurangnya fasilitas (pada pembelajaran daring), tugas sekolah yang banyak dan komunikasi dalam pembelajaran hanya 1 arah. Rendahnya motivasi belajar peserta didik ketika pembelajaran daring, berpengaruh hingga PTM (Pembelajaran Tatap Muka) berlangsung. Guru SDN Banjarsari I menjelaskan bahwa peserta didik kelas V kurang bersemangat dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Untuk memperoleh informasi lebih dalam, peneliti melakukan observasi. Hasil observasi menunjukkan, bahwa terdapat beberapa permasalahan peserta didik diantaranya; kurang konsentrasi, sulit memperhatikan sesuatu, mudah teralihkan perhatiannya, kurang percaya diri dan rasa puas atas pencapaian peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih motivasi belajar ARCS John M. Keller. Keller (1987) menjelaskan motivasi belajar memiliki 4 indikator, diantaranya a) Perhatian/*Attention*, b) Relevansi/*Relevance*, c) Keyakinan/*Confidence*, d) Kepuasan/*Satisfaction*.

Peneliti meminta peserta didik untuk mengerjakan pertanyaan IPA di LKS yang baru dijelaskan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan motivasi awal. Setelah dikoreksi, didapatkan hasil bahwa sebanyak 20 peserta didik menjawab dengan baik, 6 peserta didik tidak menjawab karena bingung mencari jawaban dalam bacaan dan 4 peserta didik lainnya menjawab secara asal-asalan karena malas mencari jawaban pada materi. Hal ini membuktikan bahwa rendahnya literasi mempengaruhi pemahaman isi bacaan. Peserta didik yang tidak memahami materi dan malas berusaha untuk menemukan jawaban, ketika ditanya akan menjawab dengan ragu-ragu dan kurang percaya diri. Kegiatan pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar.

Untuk mengetahui pengaruh suatu variabel,

perlu dilakukan uji *paired sample t-test*. Uji ini dilakukan sebanyak 2 kali. Uji *paired sample t-test* pertama pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Experiential Learning*. Kelas Eksperimen memperoleh nilai sig 0,048 pada *treatment I*, 0,002 pada *treatment II* dan 0,018 pada *treatment III* (sig <0,050) maka H_0 ditolak, H_a diterima. Maka disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model *Experiential Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar IPA. Hal ini menjawab rumusan masalah pertama mengenai pengaruh *Experiential Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar IPA Tema Panas dan Perpindahannya.

Pada uji *paired sample t-test*, kelas kontrol memperoleh nilai sig 0,068 (*treatment I*), 0,709 (*treatment II*) dan 0,505 (*treatment III*) dimana nilai sig lebih besar dari nilai probabilitas 0,050 maka H_0 ditolak, H_a diterima. Maka disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penerapan model ceramah dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa *Experiential Learning* berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyuningsih dkk. (2021) yang berjudul "Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK dalam Pembelajaran menggunakan Model *Experiential*" menyatakan bahwa pembelajaran model *Experiential Learning* berdampak pada motivasi belajar dalam kriteria "termotivasi" dan terdapat perbedaan signifikan pada pemahaman konsep fisika antara siswa yang diajar dengan model *Experiential Learning* dengan model pembelajaran langsung di SMK Farmasi Jember.

Dalam pembelajaran kelas eksperimen, peneliti mengawali dengan membuat kontrak belajar agar peserta didik belajar tanggung jawab, jujur dan percaya diri. Hal ini sesuai dengan penjelasan Keller dan Kopp (1987) bahwa kepercayaan diri/*confidence* peserta didik dapat ditanamkan dengan membuat kontrak belajar, memberi kesempatan untuk mencoba agar berhasil dan melatih kemampuan mengendalikan diri. Ketika peserta didik melakukan hal yang melanggar kontrak pembelajaran, maka akan ada sanksi/konsekuensi yang harus diterima. Misalnya: ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, salah satu peserta didik mengganggu temannya, maka konsekuensi yang harus diterima adalah ia harus meminta maaf dan bersalaman saat itu juga hingga temannya memaafkan. Sesuai dengan penjelasan Keller dan Kopp (Made Wena, 2009:44) mengenai metode untuk menyetimulus kepuasan/*satisfaction* ada 3, diantaranya: menunjukkan konsekuensi alami, konsekuensi positif dan kebiasaan (positif).

3. Model *Experiential Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif

Belajar merupakan suatu proses dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hal ini dijelaskan Gagne, bahwa bahwa

perubahan perilaku dari sebelum dan sesudah mengalami situasi akibat stimulus dan ingatan peserta didik yang muncul secara bersamaan (Ngalim Purwanto, 2011: 84). Selanjutnya, Bloom menyebutkan bahwa hasil belajar ialah perubahan perilaku mencakup 3 aspek, diantaranya aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Rusmono, 2014: 22). Penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif. Hasil belajar yang diperoleh dari kemampuan memahami materi merupakan hasil belajar kognitif. Sejalan dengan penjelasan Sukmadinata bahwa realisasi dari pengembangan potensi atau kemampuan peserta didik disebut hasil belajar. Setiap peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang berbeda. Sugiharto, dkk (2007: 76-77) menyebutkan 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya: faktor dalam diri peserta didik (faktor internal) dan faktor dari luar peserta didik (faktor eksternal). Faktor internal meliputi: kondisi psikologis dan jasmaniah. Sedangkan faktor eksternal meliputi: keluarga, lingkungan masyarakat dan sekolah. Lingkungan sekolah berpengaruh pada proses pembelajaran peserta didik. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, guru harus selektif memilih media, model, metode, strategi bahkan hingga bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi. Hal ini dikarenakan pada usia 7-11 tahun, peserta didik dalam tahap operasional konkret (tahap perkembangan Jean Piaget). Piaget menjelaskan bahwa pada tahap ini, peserta didik mulai berpikir logis, konkret, mampu mengamati serta mengkorelasikan beberapa dimensi, namun kurang egosentris dan belum dapat berfikir secara abstrak (Sri est WD, 2004:72-73). Maka diharapkan guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan menjelaskan sesederhana mungkin untuk mencegah terjadinya kebingungan, mispersepsi dan miskomunikasi dalam pembelajaran.

Ketika suatu pembelajaran (dengan model tertentu) berlangsung, guru dapat menganalisa tingkat pemahaman peserta didik melalui hasil belajar yang diperoleh. Jika hasil belajar mayoritas peserta didik rendah, maka perlu dilakukan evaluasi pembelajaran. Tyler mengemukakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses analisa ketercapaian tujuan pendidikan (Arikunto, 2016:3). Cara atau teknik dalam melakukan evaluasi pembelajaran ada 2 jenis yaitu teknik tes dan teknik non tes (Arikunto: 2016: 41).

Peneliti memperoleh data mengenai tingkat pemahaman peserta didik melalui wawancara dengan guru. Guru menjelaskan bahwa kemampuan memahami materi dibagi menjadi 3 kelompok yaitu: kelompok tinggi, kelompok sedang dan kelompok rendah. Terdapat 10 peserta didik dalam kelompok tinggi/cepat memahami, 14 peserta didik dalam kelompok sedang dan 6 lainnya dalam kelompok rendah/memerlukan waktu lebih. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi untuk mengetahui

pemahaman awal materi IPA, sikap dan tingkah laku sehingga dapat memberikan cara penjelasan, pengondisian suasana belajar dan *treatment* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan observasi dilakukan dengan penjelasan materi IPA. Peneliti mengamati sikap dan tingkah laku peserta didik dalam pembelajaran menggunakan teknik observasi. Arikunto menjelaskan bahwa teknik non tes dalam evaluasi pembelajaran meliputi skala bertingkat, kuisioner, daftar *checklist*, wawancara dan observasi (2016: 41). Untuk mengetahui pemahaman materi dan prestasi belajar, peserta didik diminta mengerjakan soal IPA di LKS. Hal ini sejalan dengan teknik tes dalam evaluasi pembelajaran yang dijelaskan oleh Heaton bahwa teknik tes meliputi tes prestasi belajar, penugasan, bakat dan diagnostik (Arifin, 2017:118). Diperoleh hasil sebanyak 14 dari 30 peserta didik mendapatkan nilai dibawah 75.

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar, dilakukan uji hipotesis yaitu uji *paired sample t_{tes}*. Uji ini dilakukan sebanyak 2 kali. Uji yang kedua untuk mengetahui pengaruh hasil belajar. Dari uji *paired sample t_{test}* kedua ini, diperoleh data bahwa kelas kontrol memperoleh nilai sig 0,262 (*treatment* I) lebih dari nilai probabilitas 0,050 maka H_0 diterima, H_0 ditolak. Pada *treatment* II dan III kelas kontrol memperoleh nilai sig secara berturut-turut sebesar 0,004 dan 0,000 dimana nilai sig 0,010 (sig<0,050) maka H_0 ditolak, H_0 diterima. Maka disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan modelceramah dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada *treatment* II dan III.

Pada *treatment* I dan II kelas eksperimen memperoleh nilai sig sama yaitu sebesar 0,000 (sig<0,050) sehingga H_0 ditolak, H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata (pada pretest-post test) atau terdapat pengaruh penerapan Model *Experiential Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPA Tema Panas dan Perpindahannya. Pada *treatment* III kelas eksperimen mendapatkan nilai sig 0,010 (sig<0,050) maka H_0 ditolak, H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan Model *Experiential Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPA Tema Panas dan Perpindahannya pada setiap *treatment*. Hal ini sekaligus menjawab rumusan masalah penelitian kedua mengenai pengaruh model *Experiential Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPA Tema Panas dan Perpindahannya (setiap *treatment*).

4. Model *Experiential Learning* Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif

Model *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran dengan kegiatan percobaan didalamnya sehingga peserta didik memperoleh pengalaman baru. Pengalaman baru ini kemudian direfleksikan dengan materi dan disusun sehingga

membentuk suatu konsep yang kuat pada tahan berikutnya. Untuk menerapkan konsep baru, perlu dilakukan latihan dengan mengerjakan soal atau berdiskusi. Sesuai dengan tahapan *Experiential Learning* (Kolb, 1984), kegiatan pembelajaran kelas eksperimen memuat 4 tahapan diantaranya: pengalaman nyata, observasi refleksi, konseptualisasi abstrak dan implementasi. Dengan kegiatan percobaan IPA yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Maka untuk mengetahui hubungan antara motivasi dan hasil belajar, maka dilakukan uji linearitas. Berdasarkan hasil uji linearitas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki hubungan linear. Sehingga secara keseluruhan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara Motivasi Belajar (X) dengan Hasil Belajar (Y).

Besar hubungan motivasi dan hasil belajar dapat diketahui melalui uji regresi sederhana. Pada *treatment* I (pre test-post test) kelas eksperimen memperoleh nilai sig 0,156 dan 0,298 lebih dari (>0,050), t_{hitung} 1,508 dan 1,083 lebih kecil daripada t_{tabel} (<2,160) dan r square 14,9% dan 8,3%. Maka disimpulkan tidak terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar (*Treatment* I). Pada *treatment* II (pre test-post test) kelas eksperimen memperoleh nilai sig sebesar 0,004 dan 0,000 (<0,050;sig), t_{hitung} 3,518 dan 4,614 (>2,160) dan r square 48,8% dan 62,1%. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 48,8% dan 62,1% (pre test-post test *treatment* II). Pada *treatment* III (pre test-post test) kelas eksperimen memperoleh nilai sig sebesar 0,036 dan 0,000 (<0,050), t_{hitung} 2,336 dan 4,657 (>2,160), r square 29,6% dan 62,5%. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 29,6% dan 62,5% (pre test-post test *treatment* III). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 62,1% dan 62,5% pada *treatment* II dan III. Pada *treatment* I, tidak terdapat pengaruh motivasi terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen baru pertama kali melakukan percobaan sehingga belum beradaptasi dan Tema "Panas dan Perpindahannya" merupakan materi yang baru bagi peserta didik.

Pada pretest (*treatment* I), kelas kontrol memperoleh nilai sig 0,094 (>0,050;sig), t_{hitung} 1,806 (<2,160; t_{tabel}) dan R square 20,1%. Maka tidak ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar. Sedangkan post test (*treatment* I), kelas kontrol memperoleh nilai sig 0,000 (<0,05; sig), t_{hitung} 4,691 t_{tabel} (>2,160; t_{tabel}) dan r square 62,9%. Maka dapat disimpulkan bahwa ada/terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 62,9%. Pada pretest (*treatment* II) kelas kontrol memperoleh nilai sig sebesar 0,052 (>0,050;sig) dan t_{hitung} 2,143 (>2,160; t_{tabel}) dan r square 26,1%. Maka tidak ada

pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar. Sedangkan post test (*treatment* II), kelas kontrol memperoleh nilai sig sebesar 0,013 ($<0,050$; sig) dan t_{hitung} 2,862 ($>2,160$; t_{tabel}) serta r square 38,7%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 38,7%. Pada *treatment* III (pre test-posttest) kelas kontrol memperoleh nilai sig sebesar 0,002 dan 0,001 ($<0,050$; sig), t_{hitung} 3,986 dan 4,006 ($>2,160$; t_{tabel}) r square 55% dan 55,3%. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 55% dan 55,3% (pre test-post test *treatment* III). Secara keseluruhan, terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Uji N-Gain pertama dilakukan untuk mengetahui keefektifan model dalam meningkatkan motivasi belajar. Kelas kontrol memperoleh N-Gain pada *treatment* I, *treatment* II, *treatment* III secara berturut-turut sebesar 0,029; 0,067; 0,082 termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan kelas eksperimen memperoleh N-Gain 0,259 yang termasuk dalam kategori rendah pada *treatment* I. Pada *treatment* II dan III, kelas eksperimen memperoleh N-Gain sebesar 0,329 dan 0,481 termasuk dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* efektif mampu meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik kelas V SDN Banjarsari I Tema Panas dan Perpindahannya.

Dalam penelitian ini, uji N-Gain pertama dilakukan 2 kali. Uji N-Gain kedua untuk mengetahui keefektifan model dalam meningkatkan hasil belajar. Pada *treatment* I dan II kelas kontrol memperoleh skor N-Gain sebesar 0,044 dan 0,276 termasuk dalam kategori rendah, *treatment* III memperoleh skor N-Gain sebesar 0,491 termasuk dalam kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa model ceramah efektif meningkatkan hasil belajar pada *treatment* III. Sedangkan kelas eksperimen memperoleh skor N-Gain sebesar 0,049 termasuk dalam kategori rendah. Hal ini dikarenakan pada *treatment* I, kelas eksperimen masih baru pertama kali melakukan kegiatan percobaan, masih beradaptasi dengan model *Experiential Learning*. Pada *treatment* II dan III, kelas eksperimen memperoleh skor N-Gain sebesar 0,501 dan 0,491 dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* efektif mampu meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN Banjarsari I Tema Panas dan Perpindahannya.

Pada *treatment* III Skor N-Gain kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen. Hal ini disebabkan karena banyak peserta didik kelas eksperimen yang sudah mendapatkan skor maksimal yaitu 100 pada posttest (*treatment* II). Sehingga pada *treatment* III, tidak banyak peningkatan pada kelas eksperimen. Jadi sebenarnya kelas eksperimen hanya membutuhkan 2 *treatment* untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan kelas kontrol memerlukan 3 *treatment*. Maka disimpulkan bahwa model

Experiential Learning efektif diterapkan pada peserta didik kelas 5 SD Tema Panas dan perpindahannya.

Berdasarkan analisis data, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Kesimpulan pertama menyatakan bahwa model *Experiential Learning* berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar. Kesimpulan kedua menyatakan bahwa model *Experiential Learning* berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan hasil belajar dan kesimpulan ketiga menyatakan bahwa model *Experiential Learning* berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Afief Z. dan Mur F. (2019) yang berjudul “Keefektifan Model *Experiential Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA” yang ditinjau dari hasil (uji-t) motivasi belajar memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,882 > 2,037$) dan hasil belajar memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,269 > 2,037$). Hasil temuan ini diperkuat dengan penelitian Kholifatul F, dkk (2019) berjudul “Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Bangkalan yang ditinjau dari hasil uji signifikansi (uji-t) diperoleh hasil t_{hitung} sebesar $2,650 > t_{tabel}$ sebesar 2,101 untuk uji motivasi, dan t_{hitung} sebesar $3,070 > t_{tabel}$ sebesar 2,101 untuk uji hasil belajar.

Model *Experiential Learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: 1) Tahapan model *Experiential Learning* sangat tepat dan sistematis karena setelah memperoleh pengalaman baru terdapat tahap selanjutnya untuk merefleksikan, mengkonsep dan mengimplementasikan konsep/teori baru tersebut, 2) Model ini efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar 3) Memberikan pengalaman nyata sehingga peserta didik dapat memahami materi secara mendalam, 4) Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif karena melibatkan seluruh peserta didik, 5) Meningkatkan semangat belajar, 6) Mengembangkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis serta kreatif, 7) Meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah (*problem solving*). Namun dalam penerapannya, diperlukan perhatian, waktu, pikiran dan tenaga dari guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan model ini. Terlebih ketika peserta didik belum pernah melakukan kegiatan percobaan, terdapat 2 kemungkinan yang terjadi. Kemungkinan pertama, peserta didik bingung dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Kemungkinan kedua, peserta didik sangat antusias, tertarik, bersemangat, sangat aktif sehingga ramai dan menyebabkan suasana belajar kurang kondusif. Seperti yang terjadi pada kelas eksperimen *treatment* I. Pada *treatment* I peserta didik sangat antusias dan ramai mengakibatkan suasana belajar kurang kondusif karena baru pertama kali melakukan percobaan. Namun hal ini dapat diatasi pada *treatment* selanjutnya.

Peneliti menemukan beberapa kelemahan model *Experiential Learning*, diantaranya: 1) Teori model *Experiential Learning* dijelaskan secara umum dan masih terlalu luas sehingga sulit dipahami, 2) Memerlukan waktu, tenaga dan biaya yang relatif lebih banyak, 4) Memerlukan perencanaan, persiapan dan properti yang mendukung kegiatan, 5) Memerlukan tenaga ekstra untuk mengkondisikan, mengawasi dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran 6) Kurang sesuai jika jumlah peserta didik sedikit dengan mempertimbangkan persiapan dan pelaksanaan kegiatan yang tidak sederhana.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan penelitian ini sebagai berikut:

1. Model *Experiential Learning* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar IPA Tema Panas dan Perpindahannya. Hal ini diketahui dengan uji *paired sample t_{test}* pertama. Diperoleh nilai sig 0,048 pada *treatment* I, 0,002 pada *treatment* II dan 0,018 pada *treatment* III (sig <0,050) maka H₀ ditolak, H_a diterima. Maka disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model *Experiential Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar IPA.
2. Model *Experiential Learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPA Tema Panas dan Perpindahannya. Hal ini diketahui melalui uji *paired sample t_{test}* kedua. Diperoleh nilai sig pada *treatment* I dan II sama besar yaitu 0,000 (sig<0,050) dan 0,010 (sig<0,050) pada *treatment* III sehingga H₀ ditolak, H_a diterima. Maka disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan Model *Experiential Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPA.
3. Model *Experiential Learning* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA Tema Panas dan Perpindahannya. Hal ini diketahui melalui uji regresi sederhana. Diperoleh belajar r square sebesar 62,1% dan 62,5% pada *treatment* II dan III. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 62,1% dan 62,5% pada *treatment* II dan III. Peningkatan motivasi dan hasil belajar diketahui melalui uji N-Gain. Uji pertama memperoleh N-Gain sebesar 0,329 (*treatment* II) dan 0,481 (*treatment* III) termasuk dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* efektif mampu meningkatkan motivasi belajar. Uji kedua memperoleh skor N-Gain sebesar 0,501 (*treatment* II) dan 0,491 (*treatment* II) dengan kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* efektif mampu meningkatkan hasil belajar. Pada *treatment* I, tidak terdapat pengaruh motivasi terhadap hasil belajar, peningkatan motivasi, peningkatan hasil belajar. Hal ini disebabkan peserta didik belum beradaptasi dengan model *Experiential Learning* dan Tema “Panas dan Perpindahannya” merupakan materi yang baru bagi peserta didik..

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar, guru disarankan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* yang berpengaruh secara signifikan dan efektif pada pembelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar, guru disarankan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* yang berpengaruh secara signifikan dan efektif pada pembelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya.
3. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, guru disarankan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* yang terbukti berpengaruh secara signifikan dan efektif pada pembelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya.
4. Hasil penelitian ini dapat digunakan peneliti selanjutnya sebagai relevansi pengaruh *Experiential Learning* supaya lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kolb, David. 1984. *Experiential Learning Experience As The Source Of Learning And Development*. New York: International Inc Publishing
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Julianto, dkk. 2010. Kajian teori dan implementasi model di kelas. Surabaya: Unesa Unipress.
- Keller, M. John. 2010. *Motivational Design For Learning and Performance The ARCS Model Approach*. London: Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Julianto, dkk. 2011. Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif. Surabaya: Unesa Unipress.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Majid, A. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Samatowa, U. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Silberman, Mel. 2016. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung : Nusa Media.
- Julianto, dkk. 2016. Teori Konsep Dasar IPA. Sidoarjo: Zifatama Jawaara.
- Karitas D, Fransiska. 2017. Buku Tematik terpadu Kurikulum 2013 (Panas dan Perpindahannya) Edisi Revisi. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Julianto, dkk. 2017. Model pembelajaran terintegrasi menggunakan pendekatan kurikulum 2013. Sidoarjo: Zifatama Jawaara.
- Julianto, dkk. 2018. Metode Penelitian Praktis. Sidoarjo: Zifatama Jawaara.
- Julianto, dkk. 2018. Metode Penelitian Praktis. Sidoarjo: Zifatama Jawaara.
- Suryanti, dkk. 2020. Pendidikan IPA SD. Bandung: CV. AA. Rizky
- I.R.S. Munif, Mosik. 2009. Penerapan Metode Experiential Learning pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonsia*. ISSN : 1693 – 1246. Hal. 79 – 82. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPFI/article/view/1014>
- Ferdiansyah A., dkk. 2014. Penerapan Pembelajaran Inquiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) dengan Pendekatan Sains, Teknologi dan Masyarakat (STM) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Biologi (Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 2 Jenggawah Kabupaten Jember). *Jember. Artikel Ilmiah Mahasiswa*. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/3395>
- Aprilia, Septi. 2015. Penerapan Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*. Vol. 5, No. 1. Hal. 20 – 33. P-ISSN : 2088-5350, E-ISSN : 2528-5173. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/322/294>
- Haryanti A., Suhartono, M. Salimi. 2018. Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema Panas dan Perpindahannya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pijar MIPA*. Vol. 14, No. 1. Hal. 18 – 20. P-ISSN : 1907-1744, E-ISSN : 2460-1500. <https://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/view/1046>
- Laraswati L., Teguh P., Ricky A. 2019. Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan pemahaman IPA Kelas III SDN Parakan Muncang 01 Kec. Nanggung Kab. Bogor. *E-Journal Skripsi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Vol. , No. 4. <https://ojs.unida.ac.id/skripsiunida/article/view/1682>
- Zuhryzal Afief. Mur Fatimah. 2019. Keefektifan Model Experiential Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal of Conservation* Volume 8 (02), Tahun 2019, Hal. 95-102. ISSN : 2252-9195. E-ISSN : 2714-6189. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc>
- Yulianti, dkk. 2019. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kalor di Kelas X. Singkawang: Institute of Managing and Publication of Scientific Journals STKIP Singkawang. p-ISSN: 2593-302X dan e-ISSN: 2599-3038. VOL. 2 NO. 1 (2019): 24-30. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/jv/article/view/1029/974>
- Fithriyah K., dkk. 2019. Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di Smk Negeri 2 Bangkalan. Madura. *Jurnal Ilmiah Edutic /Vol.6, No.1, November 2019*. p-ISSN 2407-4489 e-ISSN 2528-7303. <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/6389>
- Suryatini, N.L.I., I Ketut Ardana, I.G.A. Agung Sri Asri. 2020. Model Experiential Learning Berbantuan Video Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 3 No.2. Hal. 329 – 337. P-ISSN: 2615-6148, E-ISSN: 2615-7330. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/download/27314/16973>
- Leonita L. 2020. Pengaruh Media Permainan Kartu Mathca terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Surabaya. *JPGSD*. Volume 8 Nomor 1 Tahun 2020, 49 – 58.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/33252>

Rohmah N. 2021. Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* (GDL) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Era Pandemi Covid-19. Surabaya. JPGSD, Volume 09 Nomor 09 Tahun 2021, 3369 – 3383.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/43377>

Ghamal T. 2021. Evaluasi Pembelajaran: Pengertian, Tujuan, Fungsi, Jenis, dsb. Diakses melalui <https://serupa.id/evaluasi-pembelajaran/> pada 25 Maret 2022 pukul 03.55 WIB.