

PENERAPAN MODEL *EXPERIENTAL LEARNING* PADA MATERI LUAS DAN KELILING PERSEGIPANJANG DI KELAS VII-I SMP NEGERI 22 SURABAYA

Yessy Anggraeni Kusuma

S1 Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : pam2_yessy@yahoo.com

Dr. Hj. Masriyah, M.Pd

Jurusan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : masriyah_djalil@yahoo.com

Abstrak

Proses pembelajaran akan bermakna jika siswa bisa mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri tentang konsep yang dipelajari. Belajar akan berkesan bagi siswa ketika siswa mengalami apa yang mereka pelajari dan dapat menjadikan pengalaman itu sebagai panutan dalam mencapai tujuan. Oleh karena itu pada proses pembelajaran perlu penerapan model pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran mereka, salah satunya yaitu model *Experiental Learning*.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif - kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *One Shot Case Study*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 22 Surabaya yang berlangsung selama 3 kali pertemuan yang pelaksanaannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh peneliti, yaitu pada tanggal 11,14 dan 15 April 2014. Subjek pada penelitian ini adalah siswa - siswi kelas VII – I berjumlah 36 siswa, dengan 14 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain metode pengamatan, metode tes dan metode angket. Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang diperoleh dari lembar pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, data hasil belajar yang diperoleh melalui soal tes hasil belajar dan respons siswa yang diperoleh melalui lembar angket respons siswa.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah sangat baik dengan skor rata-rata 3,5, 83,33% siswa mencapai ketuntasan individual atau dengan kata lain ketuntasan klasikal telah tercapai dan respons siswa terhadap penerapan model *Experiental Learning* adalah positif.

Kata Kunci : Belajar dengan pengalaman, model *Experiental Learning*.

Abstract

Learning process will be meaningful if the students can construct their own knowledge of the concepts being studied. Learning will be memorable for students when students experience what they are learning and can make the experience as a role model in achieving the goal. Therefore, the learning process needs implementation of learning models that are expected to keep students engaged in their learning activities, one of these is an *Experiental Learning* model.

This research is a descriptive - quantitative research with of *One Shot Case Study* design. This research was conducted in SMP N 22 Surabaya, during for 3 meetings on 11, 14, and 15 of April 2014 wich the implementation is based on the lesson plan which was made by the research. Subjects in this research were students of were seventh, the number of students is 36 such us with the 14 of gantle and 22 of ladies. Data collection methods used in this research were observation method, test method and questionnaire method. Data was obtained from this research were the data of teacher's ability to manage the learning which got from the observation sheet in the teacher's ability to manage the learning, data of students obtained from achievement test and data of students' responses were obtained from the questionnaire sheet of student responses.

Based on the analysis of data, it can be concluded that the teacher's ability to manage the learning was very good with the 3,5 of score, 83,33% students' achieved minimal standart score and the students' response an *Experiental Learning* model was positive.

Keywords: Learning by experience, experiential learning models.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan, guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin maju. Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal I ayat (1) yang berbunyi :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukann dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kualitas pendidikan sangat berkaitan dengan kualitas pembelajaran, sebab kegiatan pembelajaran merupakan salah satu bentuk implementasi dari pendidikan di sekolah. Dalam pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua elemen penting. Terutama pada pembelajaran matematika, guru harus bisa menanamkan konsep yang bermakna, karena pengajaran matematika didominasi oleh pengenalan rumus-rumus serta konsep-konsep.

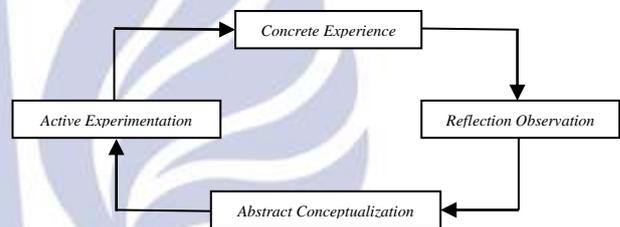
Lebih jauh dari itu, orientasi sesungguhnya dari pembelajaran adalah memberikan pengalaman yang diharapkan bermakna bagi siswa. Sesuai dengan pepatah yang mengatakan bahwa “pengalaman adalah guru yang paling baik”.

Tujuan dari pembelajaran tersebut bukan semata-mata berorientasi pada penguasaan materi dengan menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran, pada kenyataannya tidak mudah dicapai oleh sekolah, sebagai gambaran, berdasarkan pengalaman peneliti ketika menempuh PPL II (Program Pengalaman Lapangan II) di salah satu Sekolah Menengah Atas di Sidoarjo, mayoritas siswa sulit untuk memahami rumus-rumus matematika. Fakta tersebut mengisyaratkan bahwa penguasaan siswa terhadap konsep materi yang diajarkan dalam pelajaran matematika masih rendah. Banyak faktor yang melatarbelakangi hal itu antara lain yaitu dari dalam diri siswa, misalnya tidak menguasai konsep yang diajarkan dan kurang memahami soal yang diberikan. Serta faktor dari luar diri siswa yaitu cara penyampaian materi pelajaran. Dapat diperoleh bahwa Guru pada Sekolah Menengah Atas di Sidoarjo yang dijadikan tempat peneliti ketika menempuh PPL II tersebut mayoritas masih menggunakan metode ceramah tanpa memperhatikan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berpusat pada guru.

Menurut Padil (2006:45), sejalan dengan Gagasan pendidikan berbasis pengalaman (*Experiential Education*) terdapat model pembelajaran yang dapat membangun keterampilan siswa dari pengalamannya secara langsung. Model pembelajaran ini sering dikenal dengan model *Experiential Learning*. Menurut *Association for Experiential Education (AEE)*, model *Experiential Learning* merupakan falsafah dan metodologi di mana guru terlibat langsung dalam

memotivasi siswa dan refleksi difokuskan untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan. Tujuan dari model *Experiential Learning* mendorong siswa dalam kegiatan pembelajarannya untuk lebih banyak mengeksplor, bertanya, membuat keputusan dan menerapkan, dalam artian dapat memahami apa yang mereka pelajari.

Dari pernyataan di atas bahwa Model *Experiential Learning* ini berorientasi pada pengalaman sebagai fokus pembelajarannya. Hal ini tercermin dalam setiap fasenya. Sesuai yang diungkapkan oleh Kolb (dalam Padil, 2006), model *Experiential Learning* mempunyai empat fase, yaitu Fase *Concrete Experience*, Fase *Reflection Observation*, Fase *Abstract Conceptualization* dan Fase *Active Experimentation*. Pertama adalah Fase *Concrete Experience* yang bertujuan untuk penggunaan pengalaman secara nyata. Kedua adalah Fase *Reflection Observation* yang bertujuan untuk berbagi pengalaman, ketiga adalah Fase *Abstract Conceptualization* yang bertujuan untuk penggunaan pengalaman untuk menarik sebuah kesimpulan dan keempat adalah Fase *Active Experimentation* yang bertujuan untuk memodifikasi pengalaman yang telah ada menjadi pengalaman baru.



Gambar 2.1 Model *Experiential Learning* Kolb (Padil, 2006:26)

Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan model *Experiential Learning* pada materi luas dan keliling persegi panjang untuk siswa kelas VII SMP Negeri 22 Surabaya. Pemilihan sekolah ini dikarenakan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru bidang studi matematika kelas VII, di SMP ini lebih sering menerapkan metode ceramah, sehingga peneliti tertarik menerapkan model *Experiential Learning* pada sekolahan ini, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, ketuntasan hasil belajar siswa, dan respons siswa. Sedangkan untuk pemilihan materi persegi panjang, hal ini dikarenakan banyak sekali benda-benda di lingkungan sekitar yang berbentuk persegi panjang, sehingga kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal akan lebih mudah, karena siswa dapat menemukan contoh materi belajarnya di lingkungan sekitar.

Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Experiential Learning* Pada Materi Luas dan Keliling Persegi panjang di Kelas VII SMP Negeri 22 Surabaya”.

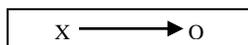
METODE

Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini, rancangan penelitian yang dilakukan adalah *one-shot-case study*, karena hanya satu

kelas saja yang dikenakan perlakuan tertentu tanpa adanya kelas control dan tes awal.

Skema dari rancangan ini sebagai berikut.



(Siswono, 2010: 56)

Keterangan:

X : Perlakuan yaitu penerapan model *Experiential Learning*

O : Hasil perlakuan yang meliputi :

- a. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran
- b. Ketuntasan belajar siswa.
- c. Respons siswa setelah mengikuti pembelajaran

Subyek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini yakni guru dan siswa kelas VIII-I pada semester genap tahun ajaran 2013/2014 sebanyak 36 siswa..

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Metode Pengamatan

Selama proses penerapan model *Experiential Learning*, dilakukan pengamatan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Pengamatan pengelolaan pembelajaran ini dilakukan oleh dua pengamat yaitu guru matematika kelas VII di SMP Negeri 22 Surabaya dan mahasiswa pendidikan matematika Universitas Negeri Surabaya semester 8.

b. Metode Tes

Pada metode tes, cara untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa terhadap penerapan model *Experiential Learning* digunakan soal tes. Soal tes ini diberikan kepada siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 22 Surabaya setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Experiential Learning*.

c. Metode Angket

Metode angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap model *Experiential Learning* pada materi Luas dan Keliling Persegipanjang. Pengisian angket harus sesuai dengan keadaan yang sebenarnya karena data hasil angket tidak berpengaruh pada nilai siswa. Pengisian angket dilakukan pada pertemuan ketiga setelah tes hasil belajar dilakukan.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kemampuan Guru

Analisis data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dilakukan dengan menghitung rata-rata setiap aspek dari beberapa kali pertemuan yang dilaksanakan, dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor Rata - Rata (KG)} = \text{jumlah nilai tiap aspek dari banyaknya pertemuan}}{\text{banyaknya pertemuan}}$$

Selanjutnya nilai rata-rata dikonversikan dengan kategori sebagai berikut :

Kategori Tingkat Kemampuan Guru

No	Tingkat Kemampuan Guru	Kategori
1.	$1,00 \leq KG < 1,50$	Tidak baik
2.	$1,50 \leq KG < 2,50$	Kurang baik
3.	$2,50 \leq KG < 3,50$	Baik
4.	$3,50 \leq KG < 4,00$	Sangat baik

(Masriyah, 2005:14)

Keterangan : KG = kemampuan guru

2. Analisis data tes hasil belajar

Hasil tes siswa digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan ini berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan di SMP Negeri 22 Surabaya. KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika di SMP Negeri 22 Surabaya adalah 78, sehingga dalam penelitian ini siswa dikatakan tuntas jika skor hasil tes siswa ≥ 78 . Suatu kelas dikatakan tuntas jika jumlah siswa yang tuntas di kelas itu mencapai $\geq 78\%$.

Perhitungan untuk menyatakan presentase banyaknya siswa yang tuntas (Ketuntasan Belajar Klasikal) dihitung dengan cara :

$$KBK = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

KBK : ketuntasan belajar klasikal

$\sum x$: banyak siswa yang mencapai KKM

N : banyak seluruh siswa

(Arikunto, 2010:264)

3. Analisis data respons siswa

Analisis ini digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis pernyataan yaitu pernyataan positif (*Favourable*) dan pernyataan negatif (*Unfavourable*). Siswa memberikan nilai terhadap suatu pernyataan dengan pilihan sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). (Kriyantono, 2008).

Tabel 3.2 Pernyataan *Favourable* dan Pernyataan *Unfavourable*

No	Skor pilihan jawaban	
	Pernyataan positif (<i>Favourable</i>)	Pernyataan negatif (<i>Unfavourable</i>)
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

(Kriyantono, 2008:137)

Langkah-langkah analisis data respons siswa adalah sebagai berikut.

- a. Menghitung banyak siswa yang memberikan respons sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) pada masing-masing pernyataan angket.
- b. Menghitung persentase respons yang diberikan siswa pada masing-masing pernyataan dengan rumus,

$$\text{Persentase Respons Siswa (Rs)} = \frac{\sum \text{siswa yang memilih respons}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

(Prayitno, 2007: 80-81)

- c. Mengelompokkan respons siswa pada setiap pernyataan dalam angket menjadi respons positif atau respons negatif.
- d. Menentukan kategori untuk respons positif siswa dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kategori yang telah ditetapkan sebagai berikut.

Kategori Nilai rata-rata respons siswa.

Nilai rata-rata (x)	Kategori
$85 \% \leq R_s < 100 \%$	Sangat positif
$70 \% \leq R_s < 85 \%$	Positif
$50 \% \leq R_s < 70 \%$	Negatif
$0 \% \leq R_s < 50 \%$	Sangat negatif

(Prayitno, 2007: 80-81)

Keterangan :

R_s : Respons Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengamatan Kemampuan Guru

Pengelolaan pembelajaran oleh guru ditunjukkan dengan kriteria yang dikonversi dari skor hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran oleh guru. Pengamatan dilakukan selama guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Experiential Learning* pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Berdasarkan pengamatan terhadap pengelolaan pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut.

Pengelolaan Pembelajaran oleh Guru

No	Aspek yang diamati	Observer		Rata-rata	Rata-rata Tiap Aspek	Tingkat Kemampuan Guru
		I	II			
I	PERSIAPAN					Sangat Baik
	1. Mempersiapkan pembelajaran	4	4	4	3,75	
	2. Mempersiapkan kondisi belajar di kelas	3,5	3,5	3,5		
3. Mempersiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran	3,5	4	3,75			
II	PENDAHULUAN				3,31	Baik
	1. Keterampilan menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3		
	2. Keterampilan menyampaikan materi prasyarat	3,5	3,5	3,5		
	3. Keterampilan memotivasi siswa	4	3,5	3,75		
	4. Keterampilan mengaitkan materi dengan pengetahuan awal siswa	3	3	3		

No	Aspek yang diamati	Observer		Rata-rata	Rata-rata Tiap Aspek	Tingkat Kemampuan Guru
		I	II			
III	KEGIATAN INTI				3,5	Sangat Baik
	1. Keterampilan mengorganisir siswa dalam membentuk kelompok	3,5	3,5	3,5		
	2. Keterampilan memberikan petunjuk untuk mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS)	3,5	4	3,75		
	Fase Concrete Experience					
	3. Keterampilan Membimbing siswa mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) secara berkelompok	3	3,5	3,25		
	Fase Reflection Observation					
	4. Keterampilan bertanya kepada siswa tentang informasi apa saja yang diperoleh dari siswa berdiskusi Lembar Kegiatan Siswa (LKS) pada materi luas dan keliling persegi panjang	3,5	3	3,25		
	5. Keterampilan berdiskusi Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dalam kelompok besar	3,5	3,5	3,5		
	6. Keterampilan dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berpendapat	4	3,5	3,75		
	Fase Abstract Conceptualization					
	7. Keterampilan Membimbing siswa menarik kesimpulan	4	3	3,5		

	dari berdiskusi Lembar Kegiatan Siswa (LKS) pada materi luas dan keliling persegi panjang					
	Fase Active Experimentation 8. Keterampilan Memberikan soal tes kepada siswa mengerjakan soal secara individu	3	3,5	3,25		
IV	KEGIATAN PENUTUP Keterampilan mengakhiri pembelajaran	3	3	3	3	Baik
V	PENGELOLAAN WAKTU Memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik (waktu berdiskusi Lembar Kegiatan Siswa LKS, mengerjakan soal tes)	4	4	4	4	Sangat Baik
VI	SUASANA KELAS 1. Berpusat pada siswa 2. Siswa antusias 3. Guru antusias	3,5 3,5 3,5	3,5 3 3,5	3,5 3,25 3,5	3,4	Baik
	Rata-rata	3,5	3,5	3,5	3,5	Sangat Baik

Dalam menyampaikan pendahuluan pada pertemuan pertama dan kedua memiliki rata-rata kriteria baik yang ditunjukkan dengan skor yang diperoleh yaitu 3,31. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan apersepsi, memotivasi siswa dan dapat mengaitkan pengetahuan awal siswa baik. Dalam kegiatan inti untuk pertemuan pertama dan kedua kemampuan guru menunjukkan kriteria sangat baik yang ditunjukkan dengan skor 3,5, kemampuan guru untuk menutup pembelajaran mempunyai kriteria baik dengan skor yaitu 3.

Dalam pengelolaan waktu kemampuan guru mendapatkan skor rata-rata yaitu 4 dengan kriteria sangat baik. Hal ini berarti bahwa kemampuan guru dalam menjalankan alokasi waktu sesuai dengan yang direncanakan.

Untuk kategori terakhir pada pertemuan pertama dan kedua yaitu suasana kelas. Suasana kelas meliputi pembelajaran berpusat pada siswa, keantusiasan siswa dan keantusiasan guru. Rata-rata skor suasana kelas pada pertemuan pertama dan

kedua dinilai dari guru matematika dengan rata-rata adalah 3,4 dengan kriteria baik. Pembelajaran yang dilakukan sangat berpusat pada siswa, siswa terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran dan siswa dan guru antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis data ini pada pertemuan pertama dan kedua yang dinilai oleh kedua pengamat menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *Experiential Learning* dalam menyampaikan materi luas dan keliling persegi panjang adalah sangat baik dengan rata-rata 3,5.

2. Hasil Belajar Siswa Setelah Proses Pembelajaran

Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diperoleh dari tes hasil belajar siswa yang diberikan pada pertemuan ketiga yaitu pada tanggal 15 April 2014. Standar ketuntasan siswa disesuaikan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran matematika yang telah ditetapkan di sekolah tersebut yaitu siswa dianggap tuntas bila siswa mencapai skor ≥ 78 . Hasil tes yang diperoleh siswa kelas VII–I dirinci sebagai berikut..

Rekap Nilai Tes Hasil Belajar Siswa

No	Kode	Skor Per Butir Soal			Rata-Rata Jumlah Skor	Keterangan
		1	2	3		
1	AA	30	30	18	86,7	TUNTAS
2	AB	30	23	23	84,4	TUNTAS
3	AC	27	27	27	90	TUNTAS
4	AD	30	30	18	86,7	TUNTAS
5	AE	30	26	30	95,6	TUNTAS
6	AF	30	30	15	83,3	TUNTAS
7	AG	15	22	10	52,2	TIDAK TUNTAS
8	AH	27	25	10	64,4	TIDAK TUNTAS
9	AI	30	30	30	100	TUNTAS
10	AJ	27	30	30	96,7	TUNTAS
11	AK	22	30	16	75,6	TIDAK TUNTAS
12	AL	30	25	30	94,4	TUNTAS
13	AM	30	27	26	92,2	TUNTAS
14	AN	30	30	30	100	TUNTAS
15	AO	30	27	23	88,9	TUNTAS
16	AP	30	27	27	93,3	TUNTAS
17	AQ	23	30	25	86,7	TUNTAS
18	AR	27	24	23	82,2	TUNTAS
19	AS	14	14	18	51,1	TIDAK TUNTAS
20	AT	30	28	14	80	TUNTAS
21	AU	30	30	30	100	TUNTAS
22	AV	27	27	18	80	TUNTAS
23	AW	30	30	30	100	TUNTAS
24	AX	30	25	23	86,7	TUNTAS
25	AY	25	27	27	87,8	TUNTAS
26	AZ	30	30	26	95,6	TUNTAS
27	BA	30	30	30	100	TUNTAS
28	BB	27	28	28	92,2	TUNTAS
29	BC	30	30	27	96,7	TUNTAS
30	BD	28	24	28	88,9	TUNTAS
31	BE	27	27	23	85,6	TUNTAS
32	BF	30	30	30	100	TUNTAS
33	BG	25	15	23	70	TIDAK TUNTAS
34	BH	27	25	16	75,6	TIDAK TUNTAS
35	BI	30	30	30	100	TUNTAS
36	BJ	30	30	26	95,6	TUNTAS
	Jumlah	979	974	881	3049,1	
	Rata-rata	27,2	27,5	24,5	87,1	

Perhitungan persentase banyaknya siswa yang tuntas (Ketuntasan Belajar Klasikal) adalah sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

$$KBK = \frac{30}{36} \times 100 \% = 83,33\%$$

Keterangan :

KBK : ketuntasan belajar klasikal

Σx : banyak siswa yang mencapai

KKM

N : banyak seluruh siswa

Dari skor siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa tersebut persentase ketuntasan hasil belajar seluruh siswa atau ketuntasan kelas yaitu 83,33 %. Sehingga dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar klasikal tercapai.

3. Angket Respons Siswa Setelah Pembelajaran

Respons siswa terhadap pembelajaran adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning*. Angket respons diisi oleh siswa pada pertemuan ketiga setelah siswa mengerjakan tes hasil belajar.

Tabel Hasil Angket Respons Siswa

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	Bentuk
1.	Saya senang dengan cara guru mengajar pada materi luas dan keliling persegi panjang	8 22%	28 77,8%	1 2,85%	0 0%	Positif
2.	Setelah mengikuti pembelajaran, saya merasa lebih mudah memahami materi luas dan keliling persegi panjang	15 41,7%	22 61,1%	0 0%	0 0%	Positif
3.	Belajar secara berkelompok menambah motivasi belajar saya dalam mempelajari materi luas dan keliling persegi panjang	17 47,2%	19 52,8%	1 2,8%	0 0%	Positif
4.	Saya merasa tidak nyaman dengan suasana belajar di kelas saat pembelajaran materi luas dan keliling persegi panjang	2 5,5%	7 19,4%	20 55,6%	8 22,2%	Negatif
5.	Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang digunakan tidak membantu saya dalam memahami materi luas dan keliling persegi panjang	0 0%	6 16,7%	21 58,3%	10 27,8%	Negatif

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	Bentuk
6.	Belajar dengan cara seperti ini membuat saya tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapat saya	2 5,6%	0 0%	23 63,9%	12 33,3%	Negatif
7.	Belajar dengan cara seperti ini membuat saya lebih cermat memeriksa jawaban di saat mendiskusikan Lembar Kegiatan Siswa (LKS)	13 36,1%	21 58,3%	3 8,3%	0 0%	Positif
8.	Belajar dengan cara seperti ini pada materi luas dan keliling persegi panjang, membuat saya tidak berani mengajukan pertanyaan	2 5,6%	0 0%	29 80,6%	6 16,7%	Negatif
9.	Saya merasa pembelajaran ini sangat efektif karena dengan berdiskusi saya dapat bertukar pikiran dengan teman	19 52,8%	17 47,2%	1 2,8%	0 0%	Positif
10.	Saya berminat untuk mengikuti pembelajaran seperti ini di pertemuan selanjutnya	17 47,2%	20 55,6%	0 0%	0 0%	Positif
11.	Saya merasa tidak nyaman dengan suasana belajar di kelas saat pembelajaran	2 5,6%	1 2,8%	15 41,7%	19 52,8%	Negatif
12.	Belajar dengan cara seperti ini membuat saya mengetahui kekurangan saya ketika berdiskusi dengan teman	13 36,1%	23 63,9%	1 2,8%	0 0%	Positif
13.	Saya tidak suka belajar dengan berkelompok karena saya merasa terganggu dengan teman	1 2,8%	3 8,3%	18 50%	15 41,7%	Negatif

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	Bentuk
14.	Belajar dengan cara seperti ini membuat saya malas untuk mengerjakan soal karena sudah dikerjakan oleh teman	2 5,6%	4 11,1%	22 61,1%	9 25%	Negatif
15.	Saya tidak senang dengan pembelajaran seperti ini karena saat berdiskusi ada teman yang dominan menguasai materi luas dan keliling persegi panjang	2 5,6%	4 11,1%	24 66,7%	7 19,4%	Negatif
16.	Belajar dengan cara seperti ini membuat saya lebih mudah mengerjakan soal tentang luas dan keliling persegi panjang	19 52,8%	16 44,4%	2 5,6%	0 0%	Positif
Rata-rata		23,3 %	33,2 %	31,4 %	12,2 %	Positif

Berdasarkan uraian diatas, dari 16 pernyataan tentang respons siswa terhadap pembelajaran *Experiential Learning*, sebanyak 8 mendapatkan respons positif dan 8 mendapatkan respons negatif dari 36 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa senang dengan pembelajaran yang menggunakan model *Experiential Learning*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut.

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *Experiential Learning* pada materi luas dan keliling persegi panjang adalah kategori sangat baik dengan rata-rata skor 3,5 pada skala 1-4.
2. Hasil belajar siswa kelas VII-I SMP Negeri 22 Surabaya setelah diterapkan model *Experiential Learning* pada materi luas dan keliling persegi panjang dari 36 siswa yaitu 30 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dan 6 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Sehingga diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 83,33% yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar telah tercapai.
3. Respons siswa kelas VII-I SMP Negeri 22 Surabaya setelah diterapkan model *Experiential*

Learning pada materi luas dan keliling persegi panjang adalah positif.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru,
 - a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah sangat baik, sehingga disarankan guru menggunakan model *Experiential Learning* khususnya pada materi luas dan keliling persegi panjang.
 - b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa mencapai 83,33 %, sehingga disarankan guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Experiential Learning* khususnya pada materi luas dan keliling persegi panjang.
 - c. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang positif dan hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sehingga guru matematika disarankan untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Experiential Learning* khususnya pada materi luas dan keliling persegi panjang.
2. Bagi peneliti lain

Peneliti yang hendak melakukan penelitian dengan menggunakan pembelajaran yang sama dengan penelitian ini disarankan untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam penelitian, antara lain kelemahan yang terdapat pada penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut.

Peneliti tidak meneliti tentang aktivitas siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, sehingga peneliti tidak mengetahui mana siswa yang aktif dan siswa yang pasif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik VI*. edisi revisi. Jakarta: Rineke Cipta.

Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Kombinasi : Disertasi Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaaran*. Jakarta : Kecana Prenada Media Group.

Masriyah. 2005. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Surabaya : UNESA press.

Padil, Moh.2006. *Strategi Pembelajaran Partisipatori di Perguruan Tinggi*. Malang : UIN-Malang Press

Siswono, Tatag Y.E. 2010. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Surabaya : Unesa University Press.

Prayitno. 2007. *Pembelajaran Kooperatif tipe TAI (Teams Assisted Individualization) Pada Materi Aljabar siswa SMPN 1 Mojo Kabupaten Kediri*. Tesis.Unesa.

