

**PENERAPAN MODEL
EXPERIENTIAL LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPA**

Andriyansyah, S.Hum, M.Pd.

Email: andriyansyah@staibanisaleh.ac.id

Pitria Ningsih

Email: pini.pfn@gmail.com

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Bani Saleh
Jln. M. Hasibuan No. 68 (Lantai 2) Bekasi Timur 17113, Telp/Fax : 021-883 433 60
www.staibanisaleh.ac.id e-mail : staibanisaleh@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis serta mendeskripsikan penerapan dan pelaksanaan pembelajaran IPA oleh guru dengan model Experiential Learning di SDIT Baiturrahman Bekasi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode survei dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif, Subjek dalam penelitian ini adalah guru — guru kelas yang mengajar IPA kelas IV, V dan VI, serta beberapa sampel siswa kelas IV, V, dan VI. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan khususnya untuk guru IPA dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Sebaiknya guru menambah pengetahuan mengenai Model Experiential Learning dan kreatifitas dalam mengajar dapat ditingkatkan lagi. Sehingga dapat memikat daya tarik siswa dalam belajar dan siswa merasa senang mengikuti pembelajaran serta tujuan pembelajaran IPA akan tercapai.

Kata Kunci: Analisis, Model Experiential Learning, Pembelajaran IPA

Abstract: *This research aims to analyze and describe the application and implementation of science learning by teachers with the Experiential Learning model at SDIT Baiturrahman Bekasi. The research method used is a survey method with descriptive qualitative research. The subjects in this study are classroom teachers who teach science in grades IV, V and VI, as well as several samples of students in grades IV, V, and VI. Data collection techniques using interviews, questionnaires and documentation. The data analysis technique used descriptive analysis technique. Based on the results of the study, it is expected that science teachers can improve the quality of science learning in particular. Teachers should increase their knowledge about the Experiential Learning Model and creativity in teaching can be improved again. So that it can attract the attractiveness of students in learning and students feel happy to participate in learning and science learning objectives will be achieved.*

Abstract: Analysis, Experiential Learning Model, Science Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam peningkatan kualitas manusia. Melalui pendidikan manusia mampu menghadapi perubahan-perubahan dalam hidupnya. Guru menjadi komponen penting yang mempengaruhi proses pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan untuk mengelola kelas dan memiliki strategi untuk menjembatani ilmu kepada siswa. Dimana ilmu yang didapatkan siswa diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi karir siswa, namun juga dapat bermanfaat untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa sehari-hari. Oleh karena itu proses pembelajaran harus bermakna dan berkesan agar menjadi pengalaman yang terekam oleh siswa.

Di era society 5.0 sekarang ini informasi sudah sangat mudah didapatkan, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar (*learning resource*), akan tetapi lebih berperan sebagai pengelola pembelajaran (*learning manager*). Guru mengelola bagaimana siswa dapat memahami materi dan mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Guru tidak hanya menyampaikan ilmu berdasarkan pengalamannya namun juga membentuk sebuah pengalaman baru bagi siswa dalam memahami materi. Sehingga diharapkan mereka dapat menerapkan pengetahuan yang mereka dapatkan ke situasi nyata dalam kegiatan sehari-hari. John Dewey mengatakan belajar dari pengalaman adalah untuk membuat sebuah hubungan peristiwa yang lalu dan yang akan datang antara yang kita lakukan dan apa yang kita peroleh dari sesuatu akibat yang kita alami.

Salah satu mata pelajaran yang ikut mempengaruhi perkembangan kualitas pendidikan adalah pembelajaran IPA. Sulistyowati dan Wisudawati mengemukakan bahwa "IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibat.

Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Ditinjau dari aspek psikologi, anak lebih memahami materi konkrit dari pada sesuatu yang abstrak. Oleh karena itu pembelajaran dimulai dari yang konkret ke yang abstrak, yang material menuju immaterial, dengan begitu siswa mudah memahami konsep yang rumit jika disertai dengan contoh-contoh yang konkret sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran melalui pengalaman atau disebut *experiential learning* menjadi model pembelajaran yang tepat bagi siswa terutama dalam pembelajaran IPA. Menurut Mahfudin model *experiential learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus-menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar.

Model Pembelajaran *experiential learning* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih dalam meresapi ilmu yang dipelajarinya, di mana siswa tidak hanya belajar tentang konsep materi melainkan siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan suatu pengalaman. David Kolb mendefinisikan pembelajaran sebagai proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*).

Di SDIT Baiturrahman beberapa guru kelas sudah menerapkan model pembelajaran dengan menyesuaikan materi IPA yang diajarkan, salah satunya yaitu

model *experiential learning*. Penulis menganalisis lebih dalam mengenai penerapan model pembelajaran *experiential learning* di SDIT Baiturrahman untuk mengetahui proses kegiatannya, kendala yang dihadapi dan solusinya dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran *experiential learning*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode analisis deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Baiturrahman Bekasi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni data primer, dan data sekunder. Data primer dari penelitian ini adalah guru dan siswa, sedangkan data sekunder dalam penelitian ini meliputi dokumen-dokumen golongan kedua yang dapat mendukung dan menjelaskan fakta yang ditemukan dalam penelitian, seperti profil sekolah dan guru, RPP, dan dokumen lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan penerapan model *experiential learning* pada mata pelajaran IPA

Model *experiential learning* dapat diterapkan diberbagai materi pembelajaran IPA karena dengan model ini siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung. Pernyataan tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Abdul bahwa model pembelajaran *experiential* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung.

Dalam perencanaan penerapan model *experiential learning* pada pembelajaran IPA, guru terlebih dahulu menyiapkan RPP agar proses pembelajaran lebih terarah, lalu mempersiapkan materi yang akan diajarkan dengan mempelajari dan menambah sumber informasi lainnya seperti buku paket tematik, ensiklopedia, internet atau dari lingkungan.

Berhubung dalam tahapan model pembelajaran *experiential learning* ini terdapat tahap percobaan aktif maka guru berdiskusi dengan rekan guru kelas selevel lainnya untuk manampung ide-ide dan masukan dari rekan guru, berdiskusi, melakukan uji coba keberhasilan percobaan dan menentukan percobaan apa yang akan dilakukan sesuai dengan materi, serta mudah untuk diterapkan oleh siswa. Guru juga perlu mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.

Pelaksanaan penerapan model *experiential learning* pada mata pelajaran IPA

Carind dan Sund dalam Asih mengemukakan bahwa terdapat empat unsur dalam IPA, yaitu sikap, proses, produk, dan aplikasi. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa keempat unsur tersebut saling berkaitan dimana dalam sebuah proses belajar IPA dengan pengamatan dan percobaan, siswa akan dapat menemukan sebuah produk yaitu fakta atau konsep.

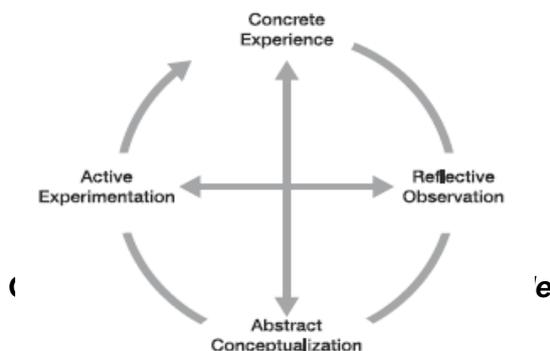
Ketika fakta atau konsep dari proses tersebut ditemukan maka akan mudah pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu menemukan sebuah proses, penemuan produk, dan aplikasi akan mempengaruhi sikap siswa dalam menemukan

fakta atau konsep dari pengamatan dan percobaan yang siswa lakukan. Oleh karena itu, dalam mempelajari IPA harus memberikan akses kepada siswa terhadap pengalaman langsung. Dengan adanya pengalaman yang dilakukan oleh siswa maka pembelajaran akan lebih bermakna. Kebermaknaan pengalaman tersebut akan membentuk pemahaman belajar siswa.

Agus mengemukakan bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning*, terdapat empat tahap pembelajaran yaitu

- Concrete experience (pengalaman konkret)
- Reflective observation (observasi refleksi)
- Abstract conceptualisation (konseptualisasi abstrak)
- Active experimental (percobaan aktif)

Keempat tahap tersebut oleh David Kolb digambarkan dalam bentuk lingkaran sebagai berikut:



Sumber: Myers (2004)

Dari gambar di atas dapat dikatakan bahwa dalam tahapan pelaksanaan penerapan model *experiential learning* terdapat proses pengamatan, perenungan, dan percobaan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model *experiential learning* guru mengawali kegiatan dengan berinteraksi dengan siswa, membuka wawasan berdasarkan pengalaman siswa, bisa dengan memberikan gambar, cerita, atau melakukan aktivitas peristiwa yang berhubungan dengan materi, kemudian siswa merefleksikan pengalamannya, guru dapat mendorong siswa untuk mendeskripsikan kembali pengalamannya atau bisa dengan menstimulus mereka dengan pertanyaan-pertanyaan.

Sehingga siswa dapat menarik kesimpulan akan suatu konsep atau teori dengan pemahaman dan bahasa mereka yang kemudian akan diuji keampuhannya dengan melakukan suatu percobaan aktif.

Evaluasi penerapan model *experiential learning* pada mata pelajaran IPA

Sebagai seorang guru tugas mendidik belumlah selesai hanya sampai proses mengajar, melainkan guru juga perlu melakukan evaluasi. Seorang pendidik harus mengetahui sejauh mana keberhasilan pengajarannya tercapai dengan baik dan untuk memperbaiki serta mengarahkan pelaksanaan proses belajar mengajar, dan untuk memperoleh keputusan tersebut maka diperlukanlah sebuah proses evaluasi dalam pembelajaran atau yang disebut juga dengan evaluasi pembelajaran.

Suchman dalam Anderson mengartikan evaluasi sebagai sebuah proses menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran IPA ketika diterapkan model *experiential learning*, guru dapat melakukan evaluasi berupa tes lisan, tes tulis, atau membuat laporan.

Dalam penerapannya, model *experiential learning* sangat efektif untuk diterapkan pada pelajaran IPA karena siswa terlibat secara langsung dan berpikir kritis selama proses pembelajaran, setiap siswa menyimpulkan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan dan refleksinya sendiri. Sehingga ilmu yang diperoleh lebih bermakna. Kegiatan belajar menjadi aktif dan interaktif.

Kendala dan solusi dalam penerapan model *experiential learning* pembelajaran IPA

Guru ketika melaksanakan pembelajaran kemungkinan akan berhadapan dengan kendala atau hambatan. Baik dari segi model yang digunakan, ataupun dalam hal mempersiapkan model pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dalam penerapan model *experiential learning* guru terkadang memiliki hambatan dalam hal persiapan pembelajaran yaitu terkadang contoh percobaan yang terdapat pada buku paket terlalu sulit maka guru mencari alternatif percobaan lain yang sesuai dengan materi dan melakukan uji coba keberhasilan percobaan tersebut agar ketika proses belajar siswa berhasil menerapkannya. Alat dan bahan yang digunakan kadang tidak tersedia, terbatas atau mahal. maka guru harus mempertimbangkan alat dan bahan yang murah dan terjangkau sehingga tidak membebankan orangtua untuk mempersiapkannya.

Dalam proses pelaksanaan memerlukan waktu yang panjang, maka guru dapat membuat beberapa pertemuan untuk menyampaikan materi, beberapa siswa tidak mudah memahami pembahasan dan cakupan teori masih luas. Maka guru memberikan perhatian lebih kepada siswa tersebut untuk membantu siswa memahami materi.

Kelebihan dan kekurangan penerapan model *experiential learning*

Adapun kelebihan dari model *experiential learning* diantaranya adalah :

- Model *experiential learning* dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran yang aktif. Dan memunculkan kegembiraan dalam proses belajar mengajar.
- Model *experiential learning* tidak hanya berpusat pada hasil belajar namun juga memperhatikan proses belajar siswa.
- Model *experiential learning* dapat melatih siswa untuk bersikap aktif.
- Model *experiential learning* dapat mendorong serta mengembangkan siswa untuk berfikir kritis dan kreatif karena pembelajaran partisipatif untuk menemukan sesuatu.
- Model *experiential learning* memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi dan berbicara dengan teman. Sehingga akan melatih siswa untuk bekerjasama dengan teman.

Sedangkan kekurangan dari Model *experiential learning* adalah :

- Memerlukan persiapan yang banyak.
- Alat dan bahan yang terkadang tidak tersedia, terbatas atau mahal.
- Proses belajar memerlukan waktu yang panjang.

Jadi dengan penerapan model *experiential learning* ini, siswa dapat memahami materi dengan lebih bermakna karena dalam proses pembelajarannya siswa terlibat aktif secara langsung, berpikir kritis dan kreatif untuk menemukan sesuatu dan menyimpulkan dengan bahasa sendiri yang mudah dipahami. Dari kekurangan dalam penerapan model *experiential learning* ini, guru mengatasinya dengan bekerjasama dengan rekan guru lainnya untuk memberikan masukan atau ide. Serta bekerja sama dengan siswa dalam penyediaan alat dan bahan percobaan yang tentunya terjangkau untuk disediakan oleh siswa.

PENUTUP

Dari pemaparan di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai penerapan model *experiential learning* pada pembelajaran IPA.

Perencanaan pembelajaran IPA dengan penerapan model *experiential learning*, guru mempersiapkan RPP, mempersiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan, mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dan mendiskusikan dengan rekan guru untuk menentukan bentuk pengalaman yang akan diterapkan kepada siswa.

Pelaksanaan pembelajaran IPA dengan penerapan model *experiential learning*, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, siswa aktif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran melibatkan pengalaman siswa secara langsung. Siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif karena siswa di dorong untuk menemukan suatu konsep. Guru menjadi lebih banyak melihat proses belajar siswa.

Evaluasi penerapan model *experiential learning* pada pembelajaran IPA, guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan pertanyaan baik secara lisan, lembar kerja soal, maupun menulis laporan. *Experiential learning* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di pembelajaran IPA, karena dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir siswa, menarik minat siswa dalam pembelajaran dengan adanya interaksi yang intens dan aktifitas yang dekat dengan kehidupan siswa.

Terdapat kendala dalam pelaksanaan model *experiential learning*, yaitu percobaan yang terkadang sulit, alat dan bahan yang terbatas atau mahal, dan waktu pembelajaran yang dibutuhkan relatif lama. Namun, terdapat solusi dalam mengatasi hambatan tersebut yaitu dengan pemilihan percobaan yang sederhana, penggunaan alat dan bahan yang terjangkau serta penggunaan waktu yang efisien.

Kelebihan dan kekurangan dalam model *experiential learning*, yaitu meningkatkan semangat belajar siswa, siswa menjadi aktif, berpikir kritis dan kreatif, melatih siswa untuk bekerjasama dengan teman, dan memunculkan kegembiraan pada suasana belajar mengajar. Adapun kekurangannya yaitu alat dan bahan yang terbatas ataupun mahal dan memerlukan waktu yang panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala syukur dan pujian kepada Allah SWT. karena atas kehendak-Nya penulis mampu menyelesaikan penelitian ini; serta kepada Nabi Muhammad saw. yang akhlaknya merupakan mata air ilmu yang selalu tersedia untuk direguk para pelajar, termasuk penulis.

Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan arahan kepada penulis sehingga penelitian ini dapat selesai sebagaimana mestinya.

REFERENSI

- Albi Anggito, dkk. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV Jejak.
- Amani, M. 2014. Penerapan model experiential learning dalam peningkatan pembelajaran IPA siswa kelas VI SD Negeri 1 Kedaleman Wetan (Karya Tulis Ilmiah Skripsi).
- Cahyani, I. 2012. Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter dengan Model Experiential Learning. Bandung: Kencana.
- Dewey, J. 2004. Experience And Education :pendidikan berbasis pengalaman, Terj. Haniah. Jakarta: Teraju.
- Ghofur.dkk, H. M. 2020. Pedoman Penulisan Skripsi STsAI Bani Saleh. Bekasi: STAI Bani Saleh.
- Haryanti, A. 2019. Penggunaan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Tema Panas Dan Perpindahannya di Kelas V SDN 3 Waluyo (Karya Tulis Ilmiah Skripsi).
- Jabar, S. A. 2004. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Majid, A. 2012. Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. 2016. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muchith, M. S. 2008. Pembelajaran Kontekstual. Semarang: Rasail Media Group.
- Nasution. 1995. Dikdaktik Asas-Asas Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalimun. 2015. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nuraini, D. 2013. Peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan metode eksperimen pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Tambakrejo (Karya Tulis Ilmiah Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nusi, S. F. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Melalui Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Di Kelas V SDN 6 Limboto Barat (Karya Tulis Ilmiah Skripsi).
- Priansa, D. J. 2017. Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Risnawita, M. N. 2013. Gaya Belajar Kajian Teoretik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Samatowa, U. 2010. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media .
- Silberman, M. 2007. Handbook Experiential Learning. terj. M. Khozim.
- Song Lin, X. H. 2011. Advances In Computer Science, Environment, Ecoinformatics, And Education. Wuhan, China: International Conference, CSEE.
- Sujarweni, W. 2019. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: PT Pustaka Baru.
- Sulistiyowati, A. W. 2017. Metodologi Pembelajaran IPA. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suprijono, A. 2013. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Wedyawati, Y. L. 2019. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Wijaya, U. H. 2020. Analisis Data Kualitatif (Vol.). Sulawesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffary.
- Yayuk, C. A. 2017. Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD (Karya Tulis Ilmiah Skripsi).
i. Vol. 2. No. 2.