

**DESKRIPSI PENERAPAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA  
KELAS X SMA NEGERI 13 SINJAI**

Eva Sutriana  
Prodi Matematika Universitas Negeri Makassar  
Gmail: [sutrianaeva@gmail.com](mailto:sutrianaeva@gmail.com)

**ABSTRACT**

EVA SUTRIANA. 2019. *Description of the implementation of Experiential Learning Model in Mathematics Learning of Grade X Students at SMA 13 sinjai* ( supervised by Ruslan and Muhammad Darwis).

The study aims at describing (1) the implementation of experiential learning in mathematics learning, (2) the students' activities in the mathematics learning through the implementation of experiential learning, (3) the students' response on mathematics learning through the implementation of experiential learning, and (4) the learning outcomes after implementing experiential learning model.

This study is qualitative research. The research subjects were teacher and 5 students of grade X MIPA 1 chosen based on the date result of students which consisted of 1 student in high category, 3 students in moderate category, and 1 student in low category. The data collecting method employed observation sheet, learning test result, and interview. The results of the study reveal that 1) the implementation of experiential learning model based on teacher's activity reffered to RPP made had been conducted well although there were steps of experiential learning model had not been implemenyed maximally, 2)during the learning activities being conducted by implementing experiential learning model, the students had been involved actively so the teacher domination in learning would be lessen. The most students spent during the learning were the activity that applied the concept obtained in solving the problem which was 17,77% from the ideal time tolerance interval 17-27%; then, activity on paying attention of teacher's explanation 15,55% from the ideal time tolerance 6-16%, meaning that the students paid attention on teacher's direction and explanation appropriate whit the set time, 3)the students' response on the model applied was good, and 4) the mathematics learning outcomes as the impact from the implementation of experiential learning model had achieved classical completeness by 85%.

Keywords: *experiential learning model, students' activities, students' response, learning outcomes.*

## ABSTRAK

EVA SUTRIANA. *Deskripsi Penerapan Model Experiential Learning dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa kelas X SMA Negeri 13 Sinjai.* ( di bimbing oleh Ruslan dan Muhammad darwis)

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) keterlaksanaan model experiential learning dalam pembelajaran matematika (2) aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model Experiential Learning (3) respons siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model experiential learning (4) hasil belajar siswa setelah menerapkan model experiential learning

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan 5 siswa kelas X Mipa 1 yang dipilih berdasarkan data hasil belajar siswa yang terbagi atas 1 siswa yang berada pada kategori tinggi, 3 siswa yang berada pada kategori sedang, dan 1 siswa yang berada pada kategori rendah. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes hasil belajar dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) keterlaksanaan model experiential learning dilihat dari aktivitas guru mengacu pada RPP yang telah dibuat sudah terlaksana dengan baik, meskipun masih ada tahap-tahap model experiential learning yang belum maksimal diterapkan, 2) selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran experiential learning, siswa telah terlibat secara aktif sehingga dominasi guru dalam pembelajaran dapat berkurang. Pada urutan waktu terbanyak yang dihabiskan siswa yaitu aktivitas menerapkan konsep yang telah didapat dalam pemecahan masalah yaitu 17,77 % dari interval toleransi waktu ideal 17-27 %. Kemudian dilanjutkan pada aktivitas memperhatikan penjelasan guru yaitu 15,55% dari toleransi waktu ideal 6-16% hal ini berarti siswa memperhatikan arahan dan penjelasan yang disampaikan oleh guru sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan, 3) Respons siswa terhadap model yang diterapkan sangat baik, kelima subyek yang terpilih nampak senang, antusias dan paham dengan materi yang diajarkan, 4) Hasil belajar matematika siswa sebagai dampak dari penerapan model experiential learning sudah mencapai ketuntasan klasikal yakni 85%.

*Kata Kunci : Model Experiential Learning, Aktivitas Siswa, Respons Siswa, Hasil Belajar*

### **Pendahuluan**

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas : 2003). Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, diperlukan seperangkat kurikulum yang menunjang untuk diberikan kepada anak didik dalam tingkatan satuan pendidikan masing-masing, seperti satuan pendidikan sekolah dasar, satuan pendidikan menengah dan atas. Matematika sebagai bagian dari kurikulum sekolah perlu dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang ada pada semua

tingkatan jenjang pendidikan yang seharusnya dapat memberikan kontribusi dalam membangun Sumber Daya Manusia yang berkualitas dengan tujuan agar dapat bersaing di masa depan. Depdiknas (2006) menyatakan bahwa pembelajaran matematika memiliki empat tujuan, yaitu (1) melatih cara berpikir dan bernalar dalam bentuk menarik kesimpulan, (2) mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dalam mengembangkan pemikiran divergen, rasa ingin tahu, prediksi serta mencoba – coba, (3) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, (4) mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan. Menurut Johnson dan Myklebust dalam Abdurrahman (2003 : 252) matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengeskpresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan yaitu menunjukkan kemampuan dan strategi dalam merumuskan, menafsirkan dan menyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berpikir. Dalam hal ini menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajari mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik atau diagram untuk menjelaskan keadaan atau masalah.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan matematika seperti yang diharapkan, guru perlu mempersiapkan dan mengatur strategi penyampaian materi matematika kepada siswa. Hal ini dilakukan selain untuk mempersiapkan pedoman bagi guru dalam penyampaian materi, juga agar setiap langkah kegiatan pencapaian kompetensi untuk siswa dapat dilakukan secara bertahap, sehingga diperoleh hasil pembelajaran matematika yang optimal. Untuk melaksanakan pembelajaran matematika seperti di atas, diperlukan beberapa kecakapan guru untuk memilih suatu model pembelajaran yang tepat, baik untuk materi atau pun situasi dan kondisi pembelajaran saat itu. Sehingga pembelajaran tersebut dapat merangsang siswa untuk memperoleh kompetensi yang diharapkan. Proses pembelajaran dapat diikuti dengan baik dan menarik perhatian siswa apabila menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan sesuai dengan materi pembelajaran. Pembelajaran tersebut harus membudayakan siswa untuk membuat pengertian melalui penemuan, siswa dapat belajar dengan pengertian agar konsep dan rumus yang dipelajari dapat dimengerti oleh siswa dan dapat bertahan lama dalam ingatannya. Untuk itu, dalam pembelajaran Matematika harus mampu mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran dan mengurangi kecenderungan guru untuk mendominasi proses pembelajaran tersebut, sehingga ada perubahan dalam hal pembelajaran matematika yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru sudah sewajarnya diubah menjadi berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil diskusi penulis dengan sesama guru mata pelajaran matematika dan hasil pengalaman penulis selama mengajar di kelas X Mipa 1 SMA Negeri 13 Sinjai menunjukkan bahwa (1) siswa belajar hanya dengan mendengarkan penjelasan guru, menghafal rumus kemudian mengerjakan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan, (2) dalam kegiatan pembelajaran hanya mampu diikuti oleh siswa yang berkemampuan tinggi sementara siswa yang kemampuannya kurang hanya diam menunggu jawaban dari temannya, (3) siswa terlihat kurang kreatif dalam menyelesaikan soal, (4) siswa terlihat kurang bergairah dalam belajar matematika (5) siswa kebanyakan menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika soal-soal yang diberikan menyangkut masalah dalam kehidupan nyata.

Guna mengatasi masalah-masalah di atas, diperlukan model pembelajaran yang efektif, kondusif, menyenangkan, dan dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas dan prestasi akademik. Caranya yaitu

menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa atau melibatkan siswa lebih banyak di dalam pembelajaran matematika dan menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman siswa atau siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah menerapkan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran matematika, model *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, siswa belajar tidak hanya belajar tentang konsep belaka, namun melibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman, hal ini sesuai dengan landasan teoritis kurikulum 2013 bahwa pengalaman belajar langsung peserta didik sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman langsung belajar langsung individual peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya. Dalam model *Experiential Learning*, pengalaman digunakan sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran sehingga siswa terbiasa berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Chesimet M.C (2016:51) yang mengatakan bahwa *Experiential Learning Approach* memberikan dampak positif terhadap kreatifitas matematis siswa.

Model *Experiential Learning* mendorong siswa dalam aktivitasnya untuk berpikir lebih banyak, mengeksplor, bertanya, membuat keputusan, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2016:151) yang menyatakan bahwa aktivitas mengamati eksperimen memperoleh persentase rata-rata sebesar tertinggi 86,6% dan terkategori aktif, sedangkan aktivitas menyelesaikan masalah dalam kelompoknya 80%, mencatat hal-hal penting/ relevan 70%, keberanian untuk bertanya dan menjawab sebesar 66,6 % terkategori cukup aktif. Dari data hasil penelitian tersebut, Astuti mengatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat menumbuhkan aktivitas mahasiswa menjadi aktif pada pembelajaran konsep dasar IPA SD, dari penelitian tersebut penulis tertarik menerapkan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran matematika pada siswa SMA kelas X.

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Deskripsi Penerapan Model Experiential Learning dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas X Mipa 1 SMA Negeri 13 Sinjai*”.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Pengertian Model *Experiential Learning***

Pada umumnya pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) dan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pembelajaran berpusat pada siswa, memberi ruang pada siswa untuk belajar menurut keterkaitannya, kemampuan pribadinya, dan gaya belajarnya. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator yang harus bisa membangkitkan ketertarikan siswa terhadap suatu materi ajar dan menyediakan beraneka pendekatan cara belajar sehingga siswa yang berbeda-beda tersebut memperoleh metode belajar yang sesuai baginya.

*Experiential Learning Theory* (ELT), yang kemudian menjadi dasar model *Experiential Learning*, dikembangkan oleh David Kolb (1984) sekitar awal 1980-an. Model ini menekan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam *Experiential Learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Penekanan inilah yang membedakan (ELT) dari teori-teori belajar

lainnya. Istilah “*Experiential Learning*” disini untuk membedakan anatara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisis lebih dari afektif dan teori belajar *behavior* yang menghilangkan peran pengalaman subyektif dalam proses belajar.

Teori ini mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman.

Tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu:

1. Mengubah struktur kognitif siswa.
2. Mengubah sikap siswa
3. Memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang sudah ada.

Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada maka kedua elemennya tidak akan efektif. Model *Experiential Learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Belajar melalui pengalaman (*Experiential Learning*) mengacu pada proses belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam masalah atau materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan konsep belajar melalui pengalaman, segala aktivitas kehidupan yang dialami individu merupakan sarana belajar yang dapat menciptakan ilmu pengetahuan.

(Tarwiyah, 2009) mengemukakan bahwa belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, maka siswa itu akan belajar lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar tersebut siswa secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan bagaimana menerapkan hasil dari proses belajar dalam situasi nyata. Menurut Atherton (2008), bahwa dalam konteks belajar pembelajaran berbasis pengalaman dideskripsikan sebagai proses yang mana pengalaman siswa direfleksikan secara mendalam dan dari sini muncul pemahaman baru atau proses belajar.

## 2. Prinsip-prinsip Model *Experiential Learning*

Proses belajar *Experiential Learning* merupakan kegiatan merumuskan sebuah tindakan, mengujinya, menilai hasil, memperoleh feedback merefleksikan, mengubah dan mendefinisikan kembali sebuah tindakan berdasarkan prinsip-prinsip yang harus dipahami dan diikuti. Prinsip-prinsip tersebut didasarkan pada teori Lewin (Tarwiyah, 2009) berikut:

- 1) *Experiential Learning* yang efektif akan mempengaruhi berpikir siswa, sikap dan nilai-nilai, persepsi, dan perilaku siswa.
- 2) Siswa lebih mempercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri daripada pengetahuan yang diberikan oleh orang lain. Menurut Lewin, berdasarkan hasil eksperimen yang dia lakukan bahwa, pendekatan belajar yang didasarkan pada pencarian (*inquiry*) dan penemuan (*discovery*) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan komitmen mereka untuk mengimplementasikan penemuan tersebut pada masa yang akan datang.
- 3) Belajar akan lebih efektif bila merupakan sebuah proses yang aktif. Pada saat siswa mempelajari sebuah teori, konsep atau mempraktekan, dan mencobanya, maka siswa akan memahami lebih sempurna, dan mengintegrasikan dengan apa yang dia pelajari sebelumnya serta akan dapat

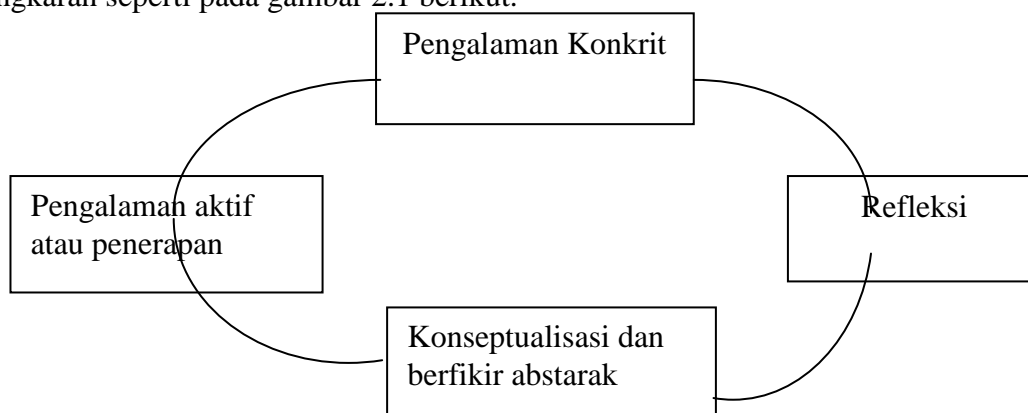
mengingat lebih lama. Banyak dari konsep-konsep atau teori-teori yang tidak akan dipahami sampai siswa mencoba untuk menggunakannya.

- 4) Perubahan hendaknya tidak terpisah-pisah antara kognitif, afektif, dan perilaku, tetapi secara holistik. Ketiga elemen tersebut merupakan sebuah sistem dalam proses belajar yang saling berkaitan satu sama lain, teratur, dan sederhana. Mengubah salah satu dari ketiga elemen tersebut menyebabkan hasil belajar tidak efektif.
- 5) *Experiential Learning* lebih dari sekedar memberi informasi untuk mengubah kognitif, afektif, maupun perilaku. Mengajarkan siswa untuk dapat berubah tidak berarti bahwa mereka mau berubah. Memberikan alasan mengapa harus berubah tidak cukup memotivasi siswa untuk berubah. Membaca sebuah buku atau mendengarkan penjelasan guru tidak cukup untuk menghasilkan penguasaan dan perhatian pada materi, tidak cukup mengubah sikap dan mengingatkan keterampilan sosial. *Experiential Learning* merupakan proses belajar yang menambahkan minat belajar pada siswa terutama untuk melakukan perubahan yang diinginkan.
- 6) Pengubahan persepsi tentang diri sendiri dan lingkungan sangat diperlukan sebelum melakukan perubahan pada kognitif, afektif, dan perilaku. Menurut Lewin, tingkah laku, sikap dan cara berpikir seseorang ditentukan oleh persepsi mereka. Persepsi seorang siswa tentang dirinya dan lingkungan disekitarnya akan mempengaruhinya dalam berperilaku, berpikiran, dan merasakan.
- 7) Perubahan perilaku tidak akan bermakna bila kognitif, afektif, dan perilaku itu sendiri tidak berubah. Keterampilan-keterampilan baru mungkin dapat dikuasai atau dipraktikkan, tetapi tanpa melakukan perubahan atau belajar terus menerus, keterampilan-keterampilan tersebut akan menjadi luntur dan hilang.

### 3. Prosedur Pembelajaran Dalam *Experiential Learning*

Prosedur pembelajaran dalam *experiential learning* terdiri dari 4 tahapan, yaitu; 1) tahap pengalaman nyata, 2) tahap observasi refleksi, 3) tahap konseptualisasi, dan 4) tahap implementasi.

Keempat tahap tersebut oleh Kolb (1984) kemudian digambarkan dalam bentuk lingkaran seperti pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2. 1 *experiential learning cycle*

Sumber: Kolb (1984)

Tabel 2.1 Tahap-Tahap Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman

No	Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	<i>Concrete Experience(CE)/</i> tahap pengalaman konkrit	Guru memfasilitasi siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru
2	<i>Reflection Observation(RO)/</i> Tahap pengalaman refleksi observasi	Guru membantu dan membimbing siswa dalam melakukan observasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi	Siswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi
3	<i>Abstract Conceptualization (AC)/</i> tahap konseptualisasi abstrak	Guru menjelaskan kepada siswa menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori	Siswa menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori
4	<i>Active Experimentation (AE)/</i> tahap implementasi	Guru membimbing siswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan yang berdasarkan pengalaman.	Siswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan

(Reigeluth, 2009)

Dalam tahapan di atas, proses belajar dimulai dari pengalaman konkret yang dialami seseorang. Pengalaman tersebut kemudian direfleksikan secara individu. Dalam proses refleksi seseorang akan berusaha memahami apa yang terjadi atau apa yang dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar konseptualisasi atau proses pemahaman prinsip-prinsip yang mendasari pengalaman yang dialami serta prakiraan kemungkinan aplikasinya dalam situasi atau konteks yang lain (baru). Proses implementasi merupakan situasi atau konteks yang memungkinkan penerapan konsep yang sudah dikuasai. Kemungkinan belajar melalui pengalaman-pengalaman nyata kemudian direfleksikan dengan mengkaji ulang apa yang telah dilakukannya tersebut. Pengalaman yang telah direfleksikan kemudian diatur kembali sehingga membentuk pengertian-pengertian baru atau konsep-konsep abstrak yang akan menjadi petunjuk bagi terciptanya pengalaman atau perilaku-perilaku baru. Proses pengalaman dan refleksi dikategorikan sebagai

proses penemuan (*finding out*), sedangkan proses konseptualisasi dan implementasi dikategorikan dalam proses penerapan (*taking action*). Menurut *experiential learning theory*, agar proses belajar mengajar efektif, seorang siswa harus memiliki 4 kemampuan (Nasution, 2005)

Tabel 2. 2 Kemampuan Siswa Dalam Proses Belajar *Experiential Learning*

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concrete rience (CE)</i>	Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
<i>Reflection Observation (RO)</i>	Siswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi	<i>Watching</i> (mengamati)
<i>Abstract Conceptualization(AC)</i>	Siswa menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (berpikir)
<i>Active Experimentation(AE)</i>	Siswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan	<i>Doing</i> (berbuat)

Menurut [Hamalik](#) (2001: 213) mengungkapkan beberapa langkah-langkah pembelajaran *Experiential Learning*, yaitu:

1. Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)
  - a. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu.
  - b. Guru memberikan rangsangan dan motivasi kepada siswa.
2. Tahap Inti
  - a. Siswa dapat bekerja secara individual atau kelompok, dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
  - b. Para siswa di tempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuen berdasarkan keputusan tersebut.
3. Tahap Akhir (Kegiatan penutup)

Pada kegiatan penutup, keseluruhan siswa menceritakan kembali tentang apa yang dialami sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dipilih agar memperoleh informasi yang lebih detail, objektif, tuntas dan mendalam mengenai penerapan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas X Mipa 1 SMA Negeri 13 Sinjai. Jenis pendekatan penelitian adalah deskriptif, yang akan mendeskripsikan, menginterpretasikan fakta-fakta mengenai keterlaksanaan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas X Mipa 1 SMA Negeri 13 Sinjai.



Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Sinjai, dengan subjek penelitian adalah guru yang mengajar dikelas X Mipa 1 dan siswa kelas X Mipa 1 yang berjumlah 35 orang. berdasarkan data prestasi belajar siswa yang dilihat dari nilai ulangan harian sebelum penelitian, dari 35 siswa diperoleh 5 siswa berada pada kategori tinggi, 23 berada pada kategori sedang dan 7 orang berada pada rendah, dari data tersebut dipilih 5 subjek penelitian untuk diobservasi dan diwawancarai lebih mendalam yang terbagi : 1 siswa yang berada pada kategori tinggi, 3 siswa berada pada kategori sedang dan 1 siswa yang berada pada kategori rendah.

Instrumen adalah alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang penerapan model Experiential Learning dalam pembelajaran matematika. Jenis instrumen yang digunakan adalah lembar observasi ( pengamatan dan tes hasil belajar yang telah divalidasi terlebih dahulu oleh tim ahli.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Seperti yang telah dikemukakan bahwa tujuan penelitian ini untuk memberikan gambaran tentang penerapan model experiential learning pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan model experiential learning dalam pembelajaran matematika dilihat dari aktivitas guru mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dari setiap pertemuan, guru telah menerapkan tahap-tahap model pembelajaran experiential learning dengan baik, meskipun pada pertemuan pertama guru masih kurang dalam hal membimbing siswa dalam mengobservasi dan merefleksi pengalamannya, namun pada pertemuan kedua dan ketiga semua tahapan model experiential learning sudah terlaksana dengan baik hal ini berdampak pada aktivitas siswa yang diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Prosedur yang dilakukan adalah setiap lima menit pengamat melakukan observasi terhadap aktivitas siswa yang dominan muncul dan pengamat menuliskan hasil pengamatannya pada lembar observasi yang telah disediakan pada pertemuan pertama terlihat bahwa selama kegiatan pembelajaran matematika dengan menerapkan model experiential learning berlangsung siswa masih kurang terlibat aktif, pembelajaran masih didominasi oleh guru, hal ini terlihat dari aktivitas memperhatikan penjelasan guru melampaui batas toleransi pencapaian waktu ideal yang telah ditetapkan. Pada pertemuan kedua dan ketiga terlihat bahwa selama kegiatan pembelajaran matematika dengan menerapkan model experiential learning berlangsung, siswa terlibat secara aktif sehingga dominasi guru dalam pembelajaran matematika berkurang, hal ini terlihat dari 10 kategori aktivitas berada pada rentang batas waktu ideal, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2016) yang mengatakan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar mahasiswa yang dapat dilihat dari kategori aktivitas dan sebagian besar berkategori aktif.

. Respons siswa terhadap penerapan model experiential learning dari setiap pertemuan kelima subyek yang diamati nampak senang dalam menyimak penyajian topik atau materi serta mengamati gambar/ wacana/ masalah dan melibatkan diri dalam rencana pengalaman belajar yang telah dirumuskan, nampak bergairah dalam melakukan observasi, nampak antusias mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk bahasa matematika dan menuliskan kembali fakta-fakta yang diperoleh dari hasil observasi dan menuliskannya dalam bahasa matematika, dan siswa nampak bersemangat dan paham menerapkan konsep baru yang mereka peroleh berdasarkan pengalamannya dalam menyelesaikan soal atau masalah kontekstual yang diberikan

Hasil belajar matematika sebagai dampak dari penerapan model matematika sudah mencapai ketuntasan klasikal yakni 85%, dapat disimpulkan bahwa model experiential learning efektif untuk diterapkan, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh sholihah (2015) yang membandingkan model experiential learning dan model konvensional, hasil penelitian itu menunjukkan bahwa model experiential learning lebih efektif dibanding model konvensional.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Keterlaksanaan model *experiential Learning*  
keterlaksanaan model *experiential learning* dilihat dari aktivitas guru mengacu pada RPP yang telah dibuat sudah terlaksana dengan baik, meskipun masih ada tahap-tahap model *experiential learning* yang belum maksimal diterapkan.
2. Aktivitas Siswa  
selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran experiential learning, siswa telah terlibat secara aktif sehingga dominasi guru dalam pembelajaran dapat berkurang. Pada urutan waktu terbanyak yang dihabiskan siswa yaitu aktivitas menerapkan konsep yang telah didapat dalam pemecahan masalah.
3. Respons Siswa  
Respons siswa terhadap model yang diterapkan sangat baik, kelima subyek yang terpilih nampak senang, antusias dan paham dengan materi yang diajarkan.
4. Hasil belajar  
Nilai tes hasil belajar yang diperoleh dari kelima subjek yang diteliti sebagai dampak setelah penerapan model experiential learning sudah mencapai ketuntasan klasikal yakni 85%.

### **Daftar Pustaka**

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rieneka Cipta
- Arends, Richard. (2008). *Learning to Teach*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Astuti, Yani Kusuma. 2016. Pembelajaran Berbasis Pengalaman ( *Experiential Learning*) untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Aktivitas Mahasiswa. *E- Journal STKIP NU Indramayu*, Jawa Barat. ISSN 1693-7945. Vol. VII No.3 April 2016
- Atherton. (2008) *Experiential Learning Model*. Diakses tanggal 19 Maret 2018 pukul 10.08 dari <http://modelexperientiallearning.blogspot.co.id>
- Chesimet M.C., Githua B.N., & Ng'eno, J.K. (2016). Effects Of Experiential Learning Approach On Students' Mathematical Creativity Among Secondary School Students Of Kericho East Sub – County. *Journal of Education and Practice*. Vol. 7 (23), 52-53
- Depdiknas. 2003. *Undang – Undang RI No. 20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional*.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. *KTSP SMK*. Jakarta: Puskur
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model – model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media

- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. Buku Matematika SMA/MA/SMK Kelas X. Edisi Revisi 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning : Experience as a source of learning and Development* Eaglewood and Cliffs N. J USA : Prentice Hall  
<http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/process-of-experiential-learning.pdf>
- Nasution. 2005. *Berbagai Pendekatan* 102 *Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- Nurdin. 2007. *Model Pembelajaran Matematika yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif Untuk Menguasai Bahan Ajar*. Disertasi. Surabaya: PPS UNS.
- Reigeluth, M. Charles. 2009. *Instructional – Design Theories And Models Volume III*. Routledge. New York and London.
- Sholihah, Dyahsiah Alim, (2015), Keefektifan *Experiential Learning* Pembelajaran Matematika Mts Materi Bangun Sisi Datar, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Vol.2 No. 2, ISSN: 2477-1503
- Silberman, Mel. 2001. *Active Learning: 101 Cara belajar aktif*. Bandung : Falah Production.
- Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UPI.
- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: ALFABETA.
- Tarwiyah, W. (2009) *Landasan Teori*. Diakses tanggal 19 Maret 2018 pukul 09.20 dari: <http://digilib.uinsby.ac.id/8079/5/bab2.pdf>
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.