

**PENGARUH PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS
PENGALAMAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MURID
SD INPRES 10/73 PADA ELO KECAMATAN MARE
KABUPATEN BONE**

The Effect Of Implementation Of Experience-Based Learning Model On Student's Problem Solving Ability Sd Inpres 10/73 In Mare District Bone District

Andi Fanilah Ramasari Al Hadini

ABSTRAK

Andi Fanilah Ramasari Al Hadini, 2021. *The Influence of the Implementation of Experience-Based Learning Model on the Problem Solving Skills of Elementary School Students of Inpres 10/73 Padaelo in Mare Subdistrict in Bone District.* Thesis. Education Administration Study Program. Postgraduate Program. State University of Makassar (supervised by Sulaiman Samad and Muhammad Faisal)

The purpose of the study is to discover the description of the implementation of learning, the description of problem solving skills, and the influence of the implementation of experience-based learning on the problem solving skills of the students of SD Inpres 10/73 Padaelo in Mare subdistrict in Bone district. This study employed a quasi-experimental research type. The study used a quasi-experimental because it had a control group and an experimental group, and the groups were not selected randomly. The design of the study was the non-equivalent control group design. In the design, there were two classes drawn to determine which class was the experimental class and the control class. The questionnaire for the measurements was given after the end of the treatment. Problem solving skills prior to the implementation of experiential-based learning can be seen from the results of the control and experimental class pre-tests. The control class has the highest score with 77, the lowest score is 65, the average is 71, which indicates that the control class score is still below the KKM and the standard deviation is 3.73. Meanwhile, in the experimental class, the highest score is 79, the lowest score is 63, and the average is 70, which indicates that the experimental class value is still below the KKM and the standard deviation is 4.69. After the implementation of experiential learning in the experimental class and conventional learning in the control class, the control class obtained the highest score with 90, the lowest score is 72, and the average is 78 which indicates that the control class score is still in the moderate category and the standard deviation is 4.07. Meanwhile, the highest score for the experimental class is 93, the lowest value is 76, the average is 85, which indicates that the experimental class value is in high category and the standard deviation is 4.90. Based on the aforementioned data, it is discovered that there is an increase in problem solving after experiential-based learning. Based on the results of the t test (paired sample test), it is discovered that the correlation value is 0.661 with a significance value (sig) of 0.02. The Sig value $0.02 < \text{probability value } 0.05$ indicating there is a relationship between the pre-test and post-test variables and the Sig (2-tailed) value of $0.03 < 0.05$. Based on the results of the calculation of the N-Gain Score test, it can be seen that the average value of the N-Gain Score for the experimental class is 51.33. It shows that the influence of experiential learning is in the moderate category.

Keywords: *Implementation of Experience-Based Learning Model, Problem Solving*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin pesat menyebabkan tuntutan kemajuan diberbagai bidang. Salah satu bidang yang sangat penting yaitu pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengatasinya yaitu pengaduan Pendidikan yang berjenjang sesuai dengan tingkat usia anak/siswa yaitu SD/MI, SLTP, SLTA sederajat. Dimana SD merupakan pondasi awal bagi anak/siswa dalam proses menempuh Pendidikan.

Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang kiranya menjadi harapan bagi setiap guru terhadap peserta didiknya. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat mengkondisikan peserta didik untuk mencapai tujuannya secara maksimal dengan kemampuan yang dimilikinya, akan tetapi terkadang pembelajaran tidak selalu efektif karena kemampuan yang dimiliki peserta didik belum mampu menjadi modal dalam mengatasi masalah. Seperti yang telah dikemukakan oleh Elly, M (2015) bahwa ada lima elemen belajar yang efektif yaitu Pertama, *aptitude* (kemampuan) yang bisa mempengaruhi perilaku; Kedua, *perseverance* (ketekunan) yang mempengaruhi motivasi; Ketiga, *opportunity to learn* (kesempatan untuk belajar) yang bisa mempengaruhi kreatifitas; Keempat, *quality of insruction* (kualitas pembelajaran) mempengaruhi kualitas pengajaran atau tingkat kejelasan pengajaran; Kelima, *ability to understand* (kemampuan memahami) yang bisa mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Beberapa kasus dalam pelaksanaan proses pembelajaran peserta didik terkadang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan bahkan menjadi sebuah masalah sehingga peserta didik karena tidak mampu mencapai tujuan yang diharapkan oleh gurunya. Masalah yang dihadapi murid kiranya perlu diketahui oleh guru, agar guru

dapat membantu murid dalam mengatasi masalah tersebut.

Seperti sekolah pada umumnya, SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone merupakan sekolah yang letaknya juga strategis, dan khususnya pada kelas V, kemampuan pemecahan masalah pada murid masih dalam kategori sedang. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada guru di SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone, bahwa kebanyakan murid merasa kesulitan dan jenuh dalam proses pembelajaran sehingga dampak pada hasil belajar murid tidak sesuai dengan yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor guru dan murid. Adapun faktor dari guru yaitu: (1) guru cenderung hanya menjelaskan kepada siswa dan kurang memberikan kesempatan pada murid untuk bertanya dan memberikan tanggapan karena mereka menganggap ilmu atau informasi itu semua berasal dari guru, (2) guru lebih sering menggunakan buku paket sehingga kurang melibatkan pengalaman langsung tentang materi pelajaran kepada murid. Sementara faktor dari murid yaitu: (1) siswa kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (2) pada saat siswa diskusi dalam kelas, murid cenderung sulit mengambil keputusan bersama dan mengeluarkan pendapat .

Kemampuan pemecahan masalah murid sangat penting baik dalam proses pembelajaran, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pemecahan masalah sebagai langkah awal siswa dalam mengembangkan ide-ide dalam membangun pengetahuan baru dan mengembangkan keterampilan. Pembelajaran yang diberikan kepada murid dalam melatih kemampuan pemecahan masalah, selalu dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa. Hal tersebut dikarenakan adanya tujuan, agar murid mampu menghubungkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan materi. Selain itu murid dapat menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga terdapat kesenangan sendiri pada murid ketika mereka belajar berdasarkan pengalaman-

pengalaman yang telah mereka lalui sebelumnya, dan ketika mereka pun memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran mereka dapat menyelesaikan dengan tanpa ada beban dan tuntutan dalam diri mereka, sehingga cara mereka belajar dapat lebih menyenangkan.

Salah satu aspek kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah tentang pemahaman dan penguasaan terhadap penerapan model yang efektif dan cocok diaplikasikan dalam proses pembelajaran agar murid mudah memahami serta menguasai materi yang diajarkan. Seorang guru tentu dituntut memiliki kemampuan dan kreativitas yang cukup agar pembelajaran dapat terselenggarakan secara efektif dan efisien.

Oleh karena itu, untuk membantu peserta didik melatih keterampilannya dan memudahkan guru dalam mengajarkan konsep-konsep pembelajaran tersebut diperlukan suatu pembelajaran yang langsung mengkaitkan materi konteks pelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tersebut adalah pembelajaran berdasarkan pengalaman atau *experiential learning*. Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori Kolb (Fathurrohman, 2015), yang menekankan pada peran terpusat dari pengalaman dalam proses belajar. Belajar sambil memecahkan masalah merupakan pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa untuk belajar dan mengasah keterampilan memecahkan masalah dan mengembangkan kompetensi dengan standar akademik.

Pembelajaran berdasarkan pengalaman memberikan peserta didik seperangkat/serangkaian situasi atau keadaan belajar yang dimana terdapat keterlibatan pengalaman yang nyata yang dirancang sedemikian rupa oleh guru dan berdasarkan Edgar Dale (Rusman, 2018) bahwa dengan pengalaman langsung sekitar 90% materi yang didapatkan oleh anak maka akan cepat terserap dan bertahan lebih lama. Dalam proses pembelajaran yang efektif semestinya memberikan pengalaman dalam memecahkan masalahnya baik secara individu maupun kelompok.

Dalam prosesnya, pembelajaran berdasarkan pengalaman juga menekankan pada *student centered* (pembelajaran yang berpusat pada peserta didik). Guru sebagai fasilitator, sistem kolaboratif, proses konstruksi pengetahuan oleh peserta didik, dan pengembangan kompetensi produktif peserta didik secara aktual.

Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis pengalaman peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena masing-masing peserta didik memiliki pengalaman tersendiri. Dengan demikian peserta didik dapat membuktikan atau membandingkan antara apa yang mereka alami selama proses pembelajaran.

Seperti halnya penelitian yang pernah dilakukan oleh Meri Yusup (2016) dalam penelitiannya yang menggunakan pembelajaran berbasis pengalaman yang menyatakan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri dapat lebih meningkatkan keterampilan proses dibandingkan pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan tradisional.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2014:107). Peneliti memilih *quasi experimental* karena penelitian ini memiliki kelompok control dan kelompok eksperimen dan tidak dipilih secara random.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone. Pelaksanaan Penelitian berlangsung selama 1 bulan pada bulan Maret 2021.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelas yang diundi untuk menentukan kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dan kuisioner hanya diberikan setelah di akhir perlakuan.

Pada kelas eksperimen diberikan *treatment* pembelajaran berbasis pengalaman dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Setelah selesai perlakuan, kedua kelompok diberikan Tes Penilaian berupa soal *essay*. Hasil tes menentukan keberhasilan program. Semakin besar perbedaan ini, semakin baik pelaksanaan program tersebut. Hasil yang signifikan dari kedua kelompok tersebut menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran berbasis pengalaman. Pembelajaran berbasis pengalaman adalah suatu proses pembelajaran

yang mengaitkan pengalaman pribadi murid dengan materi atau pembelajaran yang sedang dia pelajari di SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone. Pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman yang dialami oleh murid dalam kehidupan sehari-hari, dan diterapkan oleh murid dalam materi yang didapatkan ketika proses pembelajaran berlangsung, dimana pada proses pembelajarannya terdapat 4 tahap yaitu, tahap pengalamam nyata, tahap observasi refleksi, tahap konseptualisasi, dan tahap implementasi.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang cenderung mendapat pengaruh. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu Kemampuan memecahkan. Pemecahan masalah adalah kemampuan atau keterampilan murid untuk menyelesaikan dan memberikan solusi dari sebuah permasalahan atau materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kemampuan ini didapatkan dari proses pembelajaran berbasis pengalaman masing-masing murid di SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone yang terdiri dari 40 peserta didik.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Merencanakan ukuran sampel sangat penting untuk mencapai tingkat ketelitian dan keefesienan penelitian. Dalam Teknik pengambilan sampel ini peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh*. Sugiyono (2014:68) menjelaskan bahwa *sampling jenuh* merupakan Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V.

3. PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Gambaran Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman di SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pertemuan bersama kepala sekolah untuk menyerahkan surat penelitian dari Universitas Negeri Makassar dan surat pengantar dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu untuk meminta izin. Setelah itu bertemu dengan wali kelas VA dan VB untuk membicarakan tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pengumpulan data akan dilaksanakan dengan cara observasi dan pemberian tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) setelah digunakan model pembelajaran berbasis pengalaman. Pada pelaksanaan perlakuan pada *pre-test* yaitu pada kelas V, hal paling utama yang dilakukan adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk materi yang akan disampaikan, yang kemudian dikonsultasikan kepada guru kelas V SD Inpres 10/73 Padaelo, Kecamatan Mare, Kabupaten Bone. Setelah itu menentukan waktu pelaksanaan.

Selama pelaksanaan pembelajaran berbasis pengalaman, peneliti juga melakukan pengamatan atau observasi tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan perlakuan pada *pretest* pada kelas V dilaksanakan tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis pengalaman.

Pelaksanaan perlakuan pada kelas V dalam penelitian ini adalah berupa pelaksanaan pembelajaran berbasis pengalaman dalam peningkatan pemecahan masalah pada mata pelajaran Matematika. Hal-hal yang dilakukan sebelum melaksanakan perlakuan tersebut, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk materi yang akan disampaikan, yang kemudian dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran kelas V SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare, Kabupaten Bone.

Setelah itu menyiapkan alat-alat dan menentukan waktu pelaksanaan. Selama proses pelaksanaan, peneliti juga melakukan pengamatan atau observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Adapun tahap-tahap pelaksanaan proses pembelajaran berbasis pengalaman yaitu, 1. Tahap pengalaman nyata, dimana pada tahap ini guru memberikan suatu tugas kepada siswa. Pada tahap ini, siswa berperan secara penuh atau secara aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan, mereka dituntut untuk menyelesaikannya berdasarkan fenomena atau pengalaman nyata mereka sendiri sehingga dapat mendorong siswa lebih bersemangat menyelesaikan tugas. 2. Tahap Observasi refleksi, pada tahap ini guru mengarahkan kepada siswa untuk memahami tugas yang diberikan secara mendalam. 3. Tahap konseptualisasi, pada tahap ini siswa sudah mampu menjelaskan jawaban dari tugas yang diberikan, guru membantu siswa menjelaskan penemuannya dan menjelaskannya terkait dengan pengalaman nyatanya. 4. Tahap Implementasi, pada tahap ini siswa sudah dapat melakukan penerapan konsep yang sudah dikuasai. Pelaksanaan hasil belajar yang diperoleh menjadi hasil dari beberapa tahap yang telah dialami. Tahap yang awalnya bersifat konkret, kemudian dicerna oleh siswa dan dilaksanakan pada tahap implementasi

Pelaksanaan proses pembelajaran yang diawali dengan pemberian tes awal kepada siswa, yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum belajar menggunakan model pembelajaran berbasis pengalaman. Setelah itu dilakukan Observasi untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran, dan tes akhir diberikan untuk mengetahui bagaimana ketercapaian pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis pengalaman.

Hasil *pretest* kelas kontrol pemecahan masalah didapat rata-rata hasil belajar siswa 71 masih berada di bawah nilai standar ketuntasan minimal, nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen tidak jauh berbeda.

Hasil pemecahan masalah siswa kelas kontrol sebelum penerapan pembelajaran berbasis pengalaman lebih banyak berada pada kategori rendah yakni 16 siswa (80%) dan 4 siswa (20%) berada pada kategori sedang. Hasil pemecahan masalah siswa kelas eksperimen sebelum penerapan pembelajaran berbasis pengalaman lebih banyak berada pada kategori rendah yakni 15 siswa (75%) dan 5 siswa (25%) berada pada kategori sedang. Tingkat ketuntasan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman tidak jauh berbeda.

2. Gambaran Kemampuan Pemecahan Masalah Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman.

a. Sebelum Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Sebelum tahap pemberian perlakuan (treatment) dengan menggunakan model pembelajaran berbasis pengalaman dan dengan pembelajaran konvensional yaitu ceramah, peneliti melakukan pengamatan (observasi) tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi dilakukan saat pembelajaran baik kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk apakah pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan Langkah-langkah yang sudah direncanakan atau belum. Dalam penelitian ini peneliti dibantu oleh guru kelas, guru kelas bertindak sebagaimana mestinya yaitu tetap sebagai guru sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat.

a. Data hasil observasi kelompok eksperimen sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis pengalaman.

Observasi kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran berbasis pengalaman dilakukan 2 kali, yakni pada pertemuan I dan pertemuan ke II. Hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa keaktifan siswa kelas kontrol sebesar 60%. Dalam tabel

di atas menunjukkan kehadiran murid pada pertemuan I sebanyak 20 orang dan dalam aktivitas siswa yang diantaranya menyimak penjelasan guru 11 orang, mengajukan pertanyaan 8 orang, menjawab pertanyaan 13 orang, ketekunan dalam mengerjakan LKS 10 orang, dan meminta bimbingan guru sebanyak 10 orang. Sedangkan pada pertemuan ke II kehadiran murid sebanyak 20 orang dan dalam aktivitas siswa yang diantaranya menyimak penjelasan guru 13 orang, mengajukan pertanyaan 10 orang, menjawab pertanyaan 12 orang, ketekunan dalam mengerjakan LKS 10 orang, dan meminta bimbingan guru sebanyak 11 orang. Hal ini menunjukkan keaktifan siswa masih berada pada kategori kurang. Dari hasil di atas menunjukkan bahwa aspek yang diamati pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak jauh berbeda.

a. Data hasil observasi kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional

Observasi kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional dilakukan 2 kali, yakni pada pertemuan I dan pertemuan ke II. Hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa keaktifan siswa kelas kontrol sebesar 58%. Hal ini menunjukkan keaktifan siswa masih berada pada kategori kurang. Dalam tabel di atas menunjukkan kehadiran murid pada pertemuan I sebanyak 20 orang dan dalam aktivitas siswa yang diantaranya menyimak penjelasan guru 12 orang, mengajukan pertanyaan 13 orang, menjawab pertanyaan 10 orang, ketekunan dalam mengerjakan LKS 12 orang, dan meminta bimbingan guru sebanyak 12 orang. Sedangkan pada pertemuan ke II kehadiran murid sebanyak 20 orang dan dalam aktivitas siswa yang diantaranya menyimak penjelasan guru 11 orang, mengajukan pertanyaan 14 orang, menjawab pertanyaan 11 orang, ketekunan dalam mengerjakan LKS 10 orang, dan meminta bimbingan guru sebanyak 12 orang.

b. Setelah Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Hasil observasi aktivitas siswa pada kelas kontrol dan eksperimen dicatat dalam lembar observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi diatas dapat dilihat bahwa keaktifan siswa kelas kontrol sebesar 63%. Hal ini menunjukkan keaktifan siswa masih berada pada kategori kurang. Hasil observasi diatas dapat dilihat bahwa keaktifan siswa kelas eksperimen setelah pembelajaran berbasis pengalaman sebesar 85%. Hal ini menunjukkan keaktifan siswa kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat dilihat ada peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis pengalaman.

Hasil posttest kelas eksperimen setelah penerapan pembelajaran berbasis pengalaman didapat rata-rata hasil belajar siswa 85 berada pada kategori tinggi. Dari hasil ini didapat bahwa setelah penerapan pembelajaran berbasis pengalaman, nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbedaan.

3. Pengaruh dan Signifikasn Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Murid SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone.

a. Uji T

Nilai mean untuk pretest adalah 70,0 dan untuk posttest 85,25. Jumlah siswa 20 dengan standar deviasi 4,690 untuk pretest dan 4,908 untuk posttes. Nilai Std Error Mean untuk pretest 1,049 dan 1,098 untuk posttest. Nilai korelasi (correlation) sebesar 0,661 dengan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,02. Nilai sig $0,02 < \text{nilai probabilitas } 0,05$, menunjukkan ada hubungan antara variabel pretest dan posttest. Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,03 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mempunyai pengaruh terhadap pemecahan masalah siswa. Setelah mengetahui adanya pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman

terhadap pemecahan masalah siswa maka selanjutnya menghitung seberapa besar efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman terhadap pemecahan masalah siswa dengan menggunakan rumus N-gain.

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score dapat dilihat bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen sebesar 51,33 termasuk dalam kategori sedang dengan nilai N-Gain minimum 32,26 dan maksimum 74,07. Sementara nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas kontrol sebesar 23,81 termasuk dalam kategori rendah dengan nilai N-Gain minimum 16,67 dan maksimum 66,67. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memiliki pengaruh yang sedang dalam meningkatkan pemecahan masalah

Berdasarkan hasil aktifitas siswa di SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone dapat dilihat gambaran pelaksanaan pembelajaran siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis pengalaman. Dari aktivitas siswa didapat sebanyak 58% siswa kelas kontrol dan 60% siswa kelas eksperimen yang aktif dalam pembelajaran sebelum penerapan pembelajaran berbasis pengalaman. Setelah penerapan pembelajaran berbasis pengalaman persentase keaktifan siswa meningkat menjadi 85% yang berarti rata-rata siswa mendapatkan nilai tinggi setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan model berbasis pengalaman. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman meningkatkan keaktifan siswa.

Peningkatan nilai rerata pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis pengalaman menunjukkan bahwa siswa lebih aktif Ketika mereka diberikan kesempatan dalam menggunakan pengalamannya sendiri, yang sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Komalasari proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan dengan cara menemukan dan mengalami sesuatu hal itu secara langsung dengan sendirinya. Dan tidak terlepas apa yang dikemukakan oleh Yusuf,

Suhandi (2016) mengatakan bahwa didalam kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman, konsep yang diberikan pada siswa dikaitkan dengan pengalaman yang telah dirasakan atau dilihat oleh siswa itu sendiri yang kemudian diterapkan didalam pembelajaran melalui kegiatan percobaan dan diharapkan akan menghasilkan pemahaman dan keterampilan proses siswa dapat meningkat dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Selain itu, berdasarkan hasil uji t (paired sample test) didapat bahwa nilai korelasi (correlation) sebesar 0,661 dengan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,02. Nilai sig $0,02 < \text{nilai probabilitas } 0,05$, menunjukkan ada hubungan antara variabel pretest dan posttest dan nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,03 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score dapat dilihat bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen sebesar 51,33. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman masuk dalam kategori sedang.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis pengalaman ini yang diamati di sini meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut rangkuman penjelasan pelaksanaan model pembelajaran berbasis pengalaman. 1. Guru menyiapkan pembelajaran yang secara pelaksanaannya siswa ikut serta dan merasakan secara langsung sehingga memperoleh langsung pengalaman belajar secara nyata. 2. Guru memasuki tahap observasi refleksi dimana pada tahap ini guru berusaha mengkonkretkan dan memahami hal-hal yang siswanya terima atau alami, menilai pengalaman yang siswa alami kemudian memilahnya. 3. Tahap selanjutnya siswa mulai memikirkan secara abstrak dari hal konkret yang sebelumnya mereka alami. 4. Tahap terakhir tahap implementasi yang memungkinkan siswa sudah menguasai konsep yang sebelumnya.

Pada kegiatan terakhir guru membimbing siswa menyimpulkan isi pelajaran dengan pendapat masing-masing yang telah dilakukan sebagai hasil belajar dan

selanjutnya guru memberikan tindak lanjut serta mengarahkan siswa untuk menutup pembelajaran dengan mengarahkan ketua kelas memimpin doa setelah belajar.

Pada saat *pretest* kegiatan sebelum pembelajaran guru memulai kegiatan dengan memeriksa kesiapan siswa dan memberikan pretest tentang materi Volume Balok.

Kemudian kegiatan awal dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan berdasarkan yang diajarkan untuk menggali pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa sebelumnya dan menjelaskan tujuan pembelajaran dengan berceramah sesekali mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada saat *posttest* pertemuan I, pada saat pembelajaran berlangsung terlihat Sebagian besar siswa telah memperhatikan penjelasan dengan baik tahapan materi yang diberikan. Sebagian besar siswa Sudah dapat menyelesaikan atau memecahkan soal-soal yang diberikan tanpa mengalami kesusahan, bersemangat dan mulai melibatkan diri dalam pembelajaran serta ikut serta dalam kelompok dan berdiskusi dengan baik.. sebagian dari jumlah siswa sudah terlihat aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Pada saat pretest yang tanpa melibatkan model pembelajaran berbasis pengalaman, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Guru hanya sesekali melemparkan pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada siswa mengeluarkan pendapat berdasarkan materi yang diajarkan. Jadi selama proses pembelajaran hanya didominasi dengan mendengarkan dan mencatat materi-materi yang disampaikan oleh guru. Menyimak penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, ketekunan mengerjakan LKS, meminta bimbingan guru, serta keaktifan dalam mengemukakan pendapat dalam kelompok pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Peningkatan nilai rerata kemampuan pemecahan masalah murid pada materi volume balok dengan melaksanakan model pembelajaran berbasis pengalaman pada pertemuan III dan IV bahwa siswa lebih

bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dalam kegiatan pelaksanaan model pembelajaran berbasis pengalaman Sebagian siswa mendapatkan nilai tinggi pada waktu *posttest*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran pelaksanaan model pembelajaran berbasis pengalaman di SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone, yaitu a) Tahap pengalaman nyata berada pada kategori baik 2) tahap observasi refleksi berada pada kategori baik 3) tahap konseptualisasi berada pada kategori baik 4) tahap implementasi berada pada kategori baik.
2. Gambaran kemampuan pemecahan masalah setelah penerapan model berbasis pembelajaran berbasis pengalaman di SD Inpres 10/73 Padaelo Kecamatan Mare Kabupaten Bone berada pada kategori baik.
3. Ada pengaruh yang menggunakan model pembelajaran berbasis pengalaman terhadap pemecahan masalah.

SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Disampaikan kepada guru, dalam mengajarkan materi pelajaran, yang pertama-tama harus diperhatikan yaitu bagaimana memilih suatu model pengajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan karena dengan pemilihan model yang tepat dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.
2. Kepada guru juga diharapkan dapat terus berupaya untuk menumbuhkan sikap Kerjasama yang baik dengan siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

3. Kepada pembaca, agar kiranya dapat memetik pengalaman melalui tulisan ini.

4. Kepada para peneliti selanjutnya diharapkan agar melakukan penelitian tentang pelaksanaan model pembelajaran berbasis pengalaman yang lain yang dapat meningkatkan tingkat pemahaman pemecahan masalah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Fauzana, Rizky, Naila. 2017. Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Rasa Percaya Diri Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Learning Tournament Kelas VII H SMP NEGERI 3 Purwakerto. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- Musdalifa Amir, Muris & Muhammad Arsyad. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pengalaman Pada Peserta Didik Kelas XI IPA SMA NEGERI 9 PINRANG*. Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika.
- Silberman, Mel. 2014. *Experiental Learning*. Bandung: Nusamedia.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhandi, Andi & Yusup Meri. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Pengalaman Menggunakan Percobaan Secara Inkuiri Terhadap Peningkatan*

