

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Winja Kumari

STAB Bodhi Dharma

winjakumari@gmail.com

Abstract

Experiential learning is the process of creating knowledge through a combination of gaining experience and transforming experience. The aim of this research is to find out implementation of learning methods *experiential learning* to improve the learning achievement of junior high school students. The method used is qualitative through literature review. The research results show that the method *experiential learning* is a learning process to build knowledge and skills by activating students based on their direct experience. Regarding learning styles that are appropriate to the stages in the Experiential Learning Model, including *Assimilator (AC/RO)*, *Converge (AM/AE)*, *Accommodator (CE/AE)*, dan *Diverge, (CE/RO)*. Then, the learning procedure *experiential learning* covers the teacher formulates it carefully, the teacher must be able to provide stimulation and motivation, students can work individually, students are placed in real situations, students actively participate, and the whole class retells the story. Model steps *experiential learning* includes real experiences (*concrete experience*), reflective observation, abstract conceptualization, and active experimentation/implementation stage. Then, apply learning methods *experiential learning* specifically for junior high school students can be carried out in 2 cycles, namely cycle I and cycle II. Where the implementation stages include planning, implementation, observation and reflection, and there are two factors that influence student learning outcomes, including: factors within students (internal factors) and factors from outside students (external factors).

Keywords: *Experiential Learning*, learning achievement

Abstrak

Experiential learning merupakan proses penciptaan pengetahuan melalui kombinasi antara mendapatkan pengalaman dan mentransformasi pengalaman. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran *experiential learning* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMP. Metode yang digunakan kualitatif melalui kajian pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *experiential learning* merupakan proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dengan mengaktifkan peserta didik berdasarkan pengalaman mereka secara langsung. Mengenai gaya belajar yang sesuai dengan tahapan dalam Model Pembelajaran Experiential, di antaranya *Assimilator (AC/RO)*, *Converger (AC/AE)*, *Accommodator (CE/AE)*, dan *Diverger, (CE/RO)*. Lalu, prosedur pembelajaran *experiential learning* meliputi guru merumuskan secara seksama, guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi, siswa dapat bekerja secara individual, para siswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata, siswa aktif berpartisipasi, dan keseluruhan kelas menceritakan kembali. Langkah-langkah model *experiential learning* meliputi pengalaman nyata (*concrete experience*), observasi refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif/tahap implementasi. Kemudian, penerapan metode pembelajaran *experiential learning* khususnya terhadap siswa SMP dapat dilakukan dengan 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Dimana tahapan penerapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dan terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya: faktor dalam diri peserta didik (faktor internal) dan faktor dari luar peserta didik (faktor eksternal).

Kata Kunci: *Experiential Learning*, prestasi belajar

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus berkembang untuk mencari metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu metode yang semakin diminati adalah *experiential learning* atau pembelajaran pengalaman. Pendekatan ini berfokus pada pengalaman langsung siswa dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memecahkan masalah dan menguasai konsep dengan lebih baik. Namun, implementasi *experiential learning* di SMP masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya dan infrastruktur yang memadai. Selain itu, guru juga perlu memiliki pelatihan dan keahlian khusus untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis pengalaman dengan efektif.

Belajar adalah sebuah istilah kunci yang paling penting dalam dunia pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar akan selalu mendapat tempat yang sangat besar dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Di situlah letak pentingnya kita manusia sebagai makhluk yang mampu berpikir untuk terus belajar, baik itu belajar secara formal maupun belajar dari pengalaman yang pernah dan akan dialami. belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh individu baik melalui latihan maupun pengalaman, yang hasilnya berupa perubahan tingkah laku mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sajiatmojo, 2022).

Dalam peningkatan mutu pembelajaran diperlukan strategi pengajaran yang tepat serta ditentukan oleh pengetahuan dan keterampilan guru sebab posisi dan peran guru berfungsi sebagai sutradara dalam proses belajar mengajar (PBM) yang mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan siswa. Dalam proses pembelajaran pengembangan suasana kesetaraan melalui komunikasi dialogis yang transparan, toleran dan tidak arogan seharusnya terwujud dalam pembelajaran. Salah satu indikator untuk mengetahui kualitas prestasi belajar siswa dapat diukur dari kemampuan siswa memahami apa yang telah diajarkan melalui penilaian hasil belajar (Ariantini & Turdjai, 2020).

Model pembelajaran adalah pola atau acuan yang memuat prosedur sistematis dalam mengorganisasikan lingkungan pembelajaran dan sebagai panduan bagi guru guna merencanakan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Banyak model dan metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu strategi yang tepat adalah dengan menggunakan model *experiential learning* (Tarida et al., 2022). Belajar menurut model *experiential learning* merupakan proses penciptaan pengetahuan melalui kombinasi antara mendapatkan pengalaman dan mentransformasi pengalaman. *Experiential learning* mengajak siswa untuk memandang secara kritis kejadian yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan melakukan penelitian sederhana untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi kemudian menarik kesimpulan bersama (Afdalia & Asmawati, 2022).

Experiential Learning memberi siswa cara-cara alternatif atau mengontrol konten pembelajaran, mendorong pemecahan masalah secara proaktif, menyediakan akses ke guru, mengeksplorasi lebih jauh bagaimana siswa belajar. model *Experiential Learning* dapat dimodifikasi untuk mengarahkan siswa menuju prinsip, proses, dan keterampilan pembelajaran yang memiliki dinamika hubungan. Langkah-langkah Model *Experiential Learning* terdiri dari pengalaman konkret (*concrete experience*), observasi dan reflektif (*reflective & observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimentasi aktif/rencana tindakan (*active experimentation*) (Hapsari & Christine Mamahit, 2023).

Model *Experiential Learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: 1) Tahapan model *Experiential Learning* sangat tepat dan sistematis karena setelah memperoleh pengalaman baru terdapat tahap selanjutnya untuk merefleksikan, mengkonsep dan mengimplementasikan konsep/teori baru tersebut, 2) Model ini efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar 3) Memberikan pengalaman nyata sehingga peserta didik dapat memahami materi secara mendalam, 4) Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif karena melibatkan seluruh peserta didik, 5) Meningkatkan semangat belajar, 6) Mengembangkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis serta kreatif, 7) Meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah (*problem solving*). Namun dalam penerapannya, diperlukan perhatian, waktu, pikiran dan tenaga dari guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan model ini. Terlebih ketika peserta didik belum pernah melakukan kegiatan percobaan, terdapat 2 kemungkinan yang terjadi. Kemungkinan pertama, peserta didik bingung dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Kemungkinan kedua, peserta didik sangat antusias, tertarik, bersemangat, sangat aktif sehingga ramai dan menyebabkan suasana belajar kurang kondusif (Fahima & Julianto, 2022).

Menurut Sugiyanto (2013) dalam teori belajar berpengalaman (*Experiential Learning*) ada karakteristik yang berbeda dalam norma-norma belajar prestasi belajar, perkembangan siswa serta proses belajar terbentuk melalui suatu proses penekanan. Proses penekanan tersebut meliputi pengalaman konkret, mengamati/merefleksi dari pengalaman konkret, memformat konsep abstrak dan generalisasi, menguji implikasi dari konsep dalam situasi baru.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran *experiential learning* untuk meningkatkan prestasi prestasi belajar siswa SMP, yang akan diuraikan menjadi beberapa poin bahasan, di antaranya meliputi pengertian *experiential learning*, gaya belajar model *experiential learning*, prosedur pembelajaran *experiential learning*, langkah-langkah model *experiential learning*, penerapan metode pembelajaran *experiential learning* terhadap siswa smp, dan model *experiential learning* meningkatkan hasil belajar kognitif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan (library research). Penelitian kepustakaan adalah jenis penelitian yang mengumpulkan data dan informasi dengan menggunakan berbagai macam bahan perpustakaan, seperti buku referensi, hasil penelitian sebelumnya yang serupa, artikel, catatan, dan berbagai jurnal yang membahas masalah yang dibahas. Menurut Sari, et al (2020), proses ini dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengtolak, dan menyimpulkan data. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode dan teknik tertentu untuk menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian *Experiential Learning*

Experiential Learning adalah model pembelajaran yang diciptakan oleh David Kolb pada tahun 1984, model pembelajaran ini diujicobakan oleh David Kolb pertama sekali di sebuah universitas di Amerika. David Kolb memberikan asumsi bahwa pembelajaran yang efektif bila didalamnya terdiri dari 4 elemen yaitu: (1) adanya pengalaman konkrit (*experience*) yang dapat berupa aktifitas outdoor maupun permainan kelompok, (2) kemudian tahap kedua adalah reflection yaitu masing-masing individu berusaha untuk belajar dan refleksi dari pengalaman yang baru saja diperoleh (3) yang selanjutnya tahap ketiga adalah konsep (*concluding*) yaitu peserta menggunakan teori untuk memperoleh kesimpulan dari pengalaman yang diperolehnya. (4) dan tahap keempat adalah action plan (planning) yaitu peserta menguji hasil pembelajaran yang telah dikembangkan. Untuk mengujinya maka dilakukanlah percobaan atau latihan hingga ditemukan suatu kesimpulan pada situasi baru. Dari hasil pemikirannya tersebut maka dikembangkanlah sebuah model pembelajaran yang dikenal dengan *Experiential Learning* (Lindawati, 2019).

Metode *experiential learning* merupakan proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dengan mengaktifkan peserta didik berdasarkan pengalaman mereka secara langsung. Pengalaman yang dimaksud adalah penyebab yang membantu siswa memperluas daya serap dan kecakapannya dalam proses pembelajaran. Pengalaman dan penggunaan permasalahan nyata yang ada di sekitar siswa lebih difokuskan pada metode ini. *Experiential learning* juga dapat didefinisikan sebagai penanaman siswa pada masalah yang sedang dieksplorasi atau digali dengan melibatkan siswa pada pengalaman secara total dan penuh kekuatan sehingga hasilnya akan berpengaruh terhadap pemahaman kognitif dan juga apresiasi afektif. Jadi, experiential learning pada hakikatnya merupakan proses penyusunan atau rekonstruksi pengetahuan keterampilan dan nilai dari pengalaman langsung.

Untuk membedakan dengan model pembelajaran yang lain perlu disampaikan ciri-ciri *experiential learning*, diantaranya:

1. Membuat siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari. Artinya, siswa ikut terlibat dalam pengalaman sesuai dengan KD yang dipelajari.
2. Mengarahkan siswa agar pengetahuan dapat ditemukan sendiri oleh mereka dari pengalaman.
3. Pengalaman langsung dalam bentuk kegiatan bermain, simulasi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi.
4. Seseorang yang mengalami pengalaman konkret dapat digunakan sebagai awal proses belajar (Mulyani et al., 2022).

Gaya Belajar Model *Experiential Learning*

Hariri & Yayuk, (2018) mengatakan bahwa gaya belajar yang sesuai dengan tahapan dalam Model Pembelajaran *Experiential*, diantaranya sebagai berikut:

1. *Assimilator*, (AC/RO), kombinasi dari berfikir dan mengamati (*thinking and watching*). Anak pada tipe *assimilator* memiliki kelebihan dalam memahami berbagai sajian informasi serta merangkumnya ke dalam suatu format yang logis, singkat, dan jelas. Biasanya anak tipe ini kurang perhatian kepada orang lain dan lebih menyukai ide serta konsep yang abstrak.
2. *Converger*, (AC/AE). Kombinasi dari berpikir dan berbuat (*thinking and doing*). Anak dengan tipe *converger* unggul dalam menemukan fungsi praktis dari berbagai ide dan teori. Biasanya mereka punya kemampuan yang lebih baik dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Mereka juga cenderung lebih menyukai tugas-tugas teknis (aplikatif) dari pada masalah sosial atau hubungan antar pribadi.
3. *Accommodator*, (CE/AE). Kombinasi dari perasaan dan tindakan (*feeling and doing*). Anak dengan tipe *accommodator* memiliki kemampuan belajar yang baik dari hasil pengalaman nyata yang dilakukan sendiri. Mereka suka membuat rencana dan melibatkan dirinya dalam berbagai pengalaman baru dan menantang. Mereka cenderung bertindak berdasarkan analisis logis. Dalam usaha memecahkan masalah, mereka biasanya mempertimbangkan faktor manusia (untuk mendapatkan masukan/informasi) dibanding dengan analisis teknis.
4. *Diverger*, (CE/RO). Kombinasi dari perasaan dan pengamatan (*feeling and watching*). Anak dengan tipe *diverger* unggul dalam melihat situasi konkret dari banyak sudut pandang yang berbeda. Pendekatannya pada setiap situasi adalah “mengamati” dan bukan “bertindak”. Anak seperti ini menyukai tugas belajar yang menuntunnya untuk menghasilkan ide-ide, biasanya juga menyukai isu budaya serta suka sekali mengumpulkan berbagai informasi.

Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*)

Proses belajar dalam *experiential learning* merupakan kegiatan merumuskan sebuah tindakan, mengujinya, menilai hasil dan memperoleh feedback, merefleksikan, mengubah dan

mendefinisikan kembali sebuah tindakan berdasarkan prinsip-prinsip yang harus dipahami dan diikuti. Prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut :

1. *Experiential learning* yang efektif akan mempengaruhi cara berpikir siswa, sikap dan nilai-nilai, persepsi, dan perilaku siswa. Misalnya, belajar tentang berbuat baik kepada orang tua. Seorang pelajar harus mengembangkan sebuah konsep tentang apakah berbuat baik kepada orang tua, bagaimana sikap yang baik kepada orang tua, dan bagaimana mewujudkan sikap baik kepada orangtua dalam bentuk perilaku.
2. Siswa lebih mempercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri daripada pengetahuan yang diberikan oleh orang lain. Kemudian, pendekatan belajar yang didasarkan pada pencarian (*inquire*) 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 mempraktikkan dan mencobanya, maka siswa akan memahami lebih sempurna, dan mengintegrasikan dengan apa yang dia pelajari sebelumnya serta akan dapat mengingatnya 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 perubahan 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 meningkatkan keterampilan sosial.
6. Perubahan persepsi tentang diri sendiri dan lingkungan sangat diperlukan sebelum melakukan perubahan pada kognitif, afektif, dan perilaku. Kemudian, tingkah laku, sikap dan cara berpikir seseorang ditentukan oleh persepsi mereka. Persepsi seorang siswa tentang dirinya dan lingkungan di sekitarnya 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, maka keterampilan-keterampilan tersebut akan menjadi luntur atau hilang (Anggreni, 2017).

Prosedur Pembelajaran *Experiential Learning*

Model pembelajaran semacam ini memberikan kesempatan kepada siswa (salah satunya siswa SMP) untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif. Pembelajaran berdasarkan pengalaman memberi seperangkat atau serangkaian situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Cara ini mengarahkan para siswa untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak melalui keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan bila mereka hanya membaca suatu materi atau konsep. Dengan demikian, belajar berdasarkan pengalaman lebih terpusat pada pengalaman belajar siswa yang bersifat terbuka dan siswa mampu membimbing dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penerapan model *experiential learning* dapat membantu siswa salah satunya bagi siswa SMP dalam membangun pengetahuannya sendiri. Seperti halnya model pembelajaran lainnya, dalam menerapkan model *experiential learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah sebagai berikut :

1. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu.
2. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi.
3. Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
4. Para siswa ditempatkan pada situasi- situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti. Contohnya, Di dalam kelompok kecil, siswa membuat mobil- mobilan dengan menggunakan potongan-potongan kayu, bukan menceritakan cara membuat mobil- mobilan.
5. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
6. Keseluruhan kelas menceritakan kembali tentang apa yang dialami sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa (salah satunya terhadap siswa SMP) dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut (Idris, 2018).

Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Experiential Learning*

Menurut Handayani & Marsudi, (2022) mengatakan bahwa model *experiential learning* dapat dibagi menjadi empat level *experiential*, diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap pengalaman nyata (*concrete experience*)

Pada tahap ini, pembelajar memberikan inspirasi untuk menyelesaikan kegiatan. Kegiatan ini dapat dimulai dengan pengalaman sebelumnya, baik formal maupun informal, atau dalam situasi yang realistis. Kegiatan yang ditawarkan dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas dan dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

2. Tahap observasi refleksi (observasi refleksi)

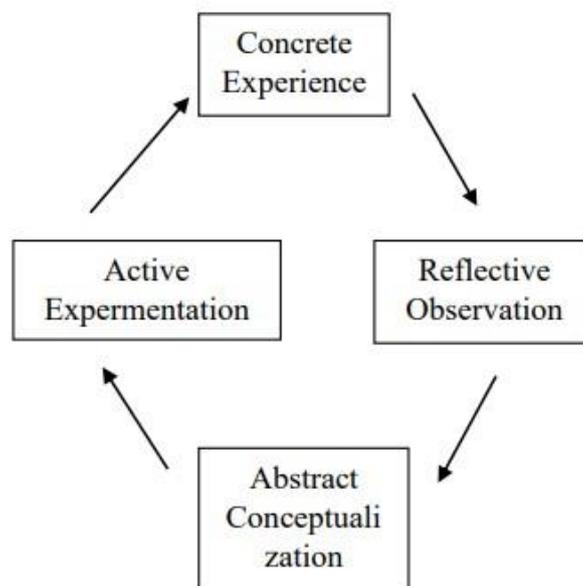
Pada tahap ini, pembelajar mengamati pengalaman kegiatan yang dilakukan oleh panca indera. Selain itu, siswa melihat kembali pengalamannya dan mengambil pelajaran dari hasil review ini. Dalam hal ini, proses refleksi terjadi ketika guru dapat menulis ulang, mengomunikasikan, dan mendorong siswa untuk belajar dari pengalaman yang telah terjadi.

3. Tahap konseptualisasi (konseptualisasi abstrak)

Pada tahap konseptualisasi, pembelajar membangun teori dari pengalaman yang diperoleh dan mulai mengintegrasikannya dengan pengalaman sebelumnya. Pada fase ini, siswa dapat menentukan apakah pembelajar memiliki pemahaman baru atau proses belajar baru. Jika terjadi proses belajar; a) pembelajar dapat mengungkapkan aturan-aturan umum untuk menggambarkan pengalamannya. b) Peserta didik mengungkapkan teoriteori yang ada guna menarik kesimpulan dari pengalaman yang diperolehnya. c) Peserta didik dapat menerapkan teori untuk menjelaskan pengalamannya.

4. Eksperimen aktif/tahap implementasi

Pada fase ini, pembelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji validitas teori. Berdasarkan pengalaman baru, siswa mencoba bereksperimen untuk membuktikan implementasi materi yang dipahami dari tahap konseptualisasi abstrak. Pada tahap ini, siswa melakukan eksperimen secara kelompok atau individu. Pada tahap ini terjadi proses pemahaman bahwa siswa akan mampu menerapkannya pada pengalaman dan situasi baru.



Sumber : Handayani & Marsudi, (2022)

Berdasarkan uraian di atas maka menurut Pratiwi, (2019) mengatakan bahwa peserta didik harus memiliki 4 kemampuan, yang dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kemampuan *Experiential Learning*

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

Model *Experiential Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif

Belajar merupakan suatu proses dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mengerti menjadi mengerti. Bahwa belajar merupakan perubahan perilaku dari sebelum dan sesudah mengalami situasi akibat stimulus dan ingatan peserta didik yang muncul secara bersamaan. Selanjutnya, hasil belajar adalah perubahan perilaku mencakup 3 aspek, diantaranya aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang diperoleh dari kemampuan memahami materi merupakan hasil belajar kognitif. Dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya: faktor dalam diri peserta didik (faktor internal) dan faktor dari luar peserta didik (faktor eksternal).

Faktor internal meliputi: kondisi psikologis dan jasmaniah. Sedangkan faktor eksternal meliputi: keluarga, lingkungan masyarakat dan sekolah. Lingkungan sekolah berpengaruh pada proses pembelajaran peserta didik. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, guru harus selektif memilih media, model, metode, strategi bahkan hingga bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi. Hal ini dikarenakan pada usia 7-11 tahun, peserta didik dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik mulai berpikir logis, konkret, mampu mengamati serta mengkorelasikan beberapa dimensi, namun kurang egosentris dan belum dapat berfikir secara abstrak. Maka diharapkan guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan menjelaskan sesederhana mungkin untuk mencegah terjadinya kebingungan, mispersepsi dan miskomunikasi dalam pembelajaran.

Ketika suatu pembelajaran (dengan model tertentu) berlangsung, guru dapat menganalisa tingkat pemahaman peserta didik melalui hasil belajar yang diperoleh. Jika hasil belajar mayoritas peserta didik rendah, maka perlu dilakukan evaluasi pembelajaran. Cara atau teknik dalam melakukan evaluasi pembelajaran ada 2 jenis yaitu teknik tes dan teknik non tes. Dimana kemampuan memahami materi dibagi menjadi 3 kelompok yaitu: kelompok tinggi, kelompok sedang dan kelompok rendah (Fahima & Julianto, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode *experiential learning* merupakan proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dengan mengaktifkan peserta didik berdasarkan pengalaman mereka secara langsung.
2. Gaya belajar yang sesuai dengan tahapan dalam Model Pembelajaran Experiential, diantaranya *Assimilator (AC/RO)*, *Converger (AC/AE)*, *Accommodator (CE/AE)*, dan *Diverger (CE/RO)*.
3. Prosedur pembelajaran *experiential learning* meliputi guru merumuskan secara seksama, guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi, siswa dapat bekerja secara individual, para siswa ditempatkan pada situasi- situasi nyata, siswa aktif berpartisipasi, dan keseluruhan kelas menceritakan kembali.
4. Langkah-langkah model *experiential learning* meliputi tahap pengalaman nyata (concrete experience), tahap observasi refleksi (observasi refleksi), tahap konseptualisasi (konseptualisasi abstrak), dan eksperimen aktif/tahap implementasi (eksperimen aktif).
5. Penerapan metode pembelajaran *experiential learning* khususnya terhadap siswa SMP dapat dilakukan dengan 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Dimana tahapan penerapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.
6. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya: faktor dalam diri peserta didik (faktor internal) dan faktor dari luar peserta didik (faktor eksternal).

Tentunya berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraiakan diatas, terdapat saran yang dapat diberikan bagi peneliti selanjutnya, diantaranya :

1. Tentukan dengan jelas area atau mata pelajaran tertentu di SMP yang ingin Anda fokuskan. Misalnya, apakah Anda ingin fokus pada matematika, IPA, bahasa, atau subjek lainnya.
2. Lakukan tinjauan literatur menyeluruh tentang *Experiential Learning* dan aplikasinya dalam konteks pendidikan menengah.
3. Kembangkan desain pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip-prinsip *Experiential Learning* dengan kurikulum yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Syakir Media Press.
- Afdalia, & Asmawati. (2022). Implementasi Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika. *Al-Irsyad Journal of Physics Education*, 1(1), 59. <https://doi.org/10.58917/ijpe.v1i1.11>
- Anggreni. (2017). Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Mengalami). *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 194–195.
- Ariantini, N., & Turdjai. (2020). Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Prestasi Belajar (Studi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 10 Lahat). *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 113.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41-53.
- Fahima, I. I., & Julianto. (2022). Pengaruh Experiential Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 448–450.
- Handayani, S. W., & Marsudi, M. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana Dan Prasarana Kelas Xi Smk Negeri 1 Pangkalanbaru. *MEDIOVA: Journal of Islamic Media Studies*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>
- Hapsari, S., & Christine Mamahit, H. (2023). Bimbingan Kelompok Dengan Metode Experiential Learning Untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning Sepuluh Siswa Kelas Viii Smp Tarakanita Gading Serpong. *Jurnal PSIKOEDUKASI (Jurnal Pendidikan, Psikologi Dan Konseling)*, 21(2), 90. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v21i2.4930>
- Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 5. www.diknas.net
- Idris, G. (2018). Penerapan model pembelajaran experiential learning untuk meningkatkan prestasi belajar materi ungkapan pemaparan. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 3(2), 136–137.
- Lindawati, L. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen. *Jurnal Sains Riset*, 9(2), 32. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i2.112>
- Mulyani, M., Farikah, F., Rini, A., & Jendriandi. (2022). EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA DI MTs MAGELANG (SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN ABAD 21 *Nasional PIBSI Ke-44 ...*, 29.

<http://prosiding.pbsi.upy.ac.id/index.php/2023/article/download/32/32>

Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Harfa Creative.

Pratiwi, U. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Di Dukung Metode Example Non Example Pada Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Simpang Agung* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung].
<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106%0A>

Rusandi, & Rusli, M. (2021). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus*. 2.

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.

Sajiatmojo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Suggestions and Offers. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 299–300.
<https://doi.org/10.51878/teaching.v2i3.1666>

Sugiyanto. (2013). *Pengaruh Gaya Belajar Experiential Learning Dalam Peningkatan Prestasi Prestasi belajar Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran*. 15, 45.

Tarida, E., Sastromihardjo, A., & Cahyani, I. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning dalam Menulis Teks Puisi. *Riksa Bahasa XVI*, 316.