

UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP CIRI KHUSUS MAKHLUK HIDUP DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* DI KELAS VI SDN BENDOGERIT 2 KOTA BLITAR**Ericca Retna Kusumawati**

Guru SDN Bendogerit 2 Kota Blitar

Email: ericcaretnak@gmail.com

Abstract: *Science learning in SD/MI is a learning that must use my direct learning experience to form good understanding and cognitive. What has been conveyed in experience is that learning delivered to elementary/MI children must overcome problems by using a way of thinking and giving students gain. In learning science about the special characteristics of living things in class VI SDN Bendogerit 2, Sananwetan District, Blitar City, it can show poor learning outcomes, especially in online learning. Learning outcomes can be seen from 20 students who achieved completeness only 6 students or 30% with a classical average value of 47.5. This value is due to the lack of learning by doing separate experiences and the existence of barriers to online learning. In this case the sixth grade teacher conducts classroom action with qualitative descriptive research, with a learning method that seeks to improve students' conceptual understanding. Experience-Based Learning Method (Experiential Learning) is a model of the teaching and learning process that activates learners to build knowledge and skills through direct experience.*

Abstrak: *Pembelajaran IPA di SD/MI merupakan suatu pembelajaran yang harus menggunakan pengalaman belajar langsung guna membentuk pemahaman dan kognitif yang baik. Dimana yang telah disampaikan piaget dimaksudkan bahwa pembelajaran yang disampaikan kepada anak usia SD/MI harus menekankan terhadap pemecahan masalah dengan menggunakan berpikir konkrit dan membawa siswa memperoleh pengalaman. Pada pembelajaran IPA tentang Ciri Khusus Makhluk Hidup di kelas VI SDN Bendogerit 2 Kecamatan Sananwetan Kota Blitar, dapat menunjukkan hasil belajar yang kurang bagus, terutama dalam pembelajaran online. Hasil belajar dapat diketahui dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan hanya 6 siswa atau sebesar 30% dengan nilai rata-rata klasikal 47,5. Nilai demikian disebabkan kurangnya pembelajaran dengan cara melakukan pengalaman tersendiri dan adanya hambatan pembelajaran secara online. Dalam hal ini guru kelas VI melakukan penelitian tindakan kelas dengan penelitian Deskriptif kualitatif, dengan sebuah metode pembelajaran yang diupayakan untuk meningkatkan peningkatan pemahaman konsep siswa. Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Eksperiential Learning) merupakan suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung.*

Keywords: *Konsep IPA; Makhluk Hidup, Pembelajaran online, Metode Eksperiential Learning*

Copyright (c) 2021 Ericca Retna Kusumawati

Received 21 Juni 2021, Accepted 26 Juli 2021, Published 08 Agustus 2021

Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2 (2), 2021 289

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Selain sebagai proses dan produk, pernah menganjurkan agar IPA dijadikan sebagai suatu “kebudayaan” atau suatu kelompok atau institusi sosial dengan tradisi nilai aspirasi, maupun inspirasi.¹ IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan. Secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia.²

Pembelajaran IPA secara khusus sebagaimana tujuan pendidikan secara umum sebagaimana termaktub dalam taksonomi bloom bahwa: diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, maka hakikat dan tujuan pembelajaran IPA diharapkan dapat memberikan antara lain sebagai berikut: 1) kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; 2) pengetahuan, yaitu pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, dan hubungan antara sains dan teknologi; 3) keterampilan dan kemampuan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi; 4) sikap ilmiah, antara lain skeptis, kritis, sensitive, obyektif, jujur terbuka, benar, dan dapat bekerja sama; 5) kebiasaan mengembangkan kemampuan berfikir analitis induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam; 6) apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi.³

Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas VI UPT Satuan Pendidikan SDN Bendogerit 2 Kecamatan Sanawetan Kota Blitar, dapat diketahui pembelajaran secara *online* kurang adanya kegiatan yang bisa menumbuhkan pengalaman bagi siswa. Kegiatan belajar *online* di

¹ Joesoef, Daoed, “Pembaharuan Pendidikan dan Pikiran”, dalam Sularto (ed). *Masyarakat Warga dan Pergulatan Demokrasi: Antara Cita dan Fakta*. Jakarta: Kompas. 2001

² Laksmi Prihantoro. *Tujuan pembelajaran IPA*. Jakarta : Bumi Aksara. 1986

³ Ayub, Putu dan Sujoko Edy. *Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom*. Salatiga: FKIP Universitas Kristen Satya Wacana.

Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Ciri Khusus Makhhluk Hidup Dengan Model Pembelajaran *Experiential Learning* di Kelas VI SDN Bendogerit 2 Kota Blitar

masa pandemi *Covid-19* ini, guru hanya memberikan materi pembelajaran berdasarkan video pembelajaran ataupun berdasarkan buku, kemudian pemberian tugas. Hasil yang diperoleh dari pembelajaran *online* tersebut tidak sesuai dengan yang diharapkan. Dari 20 siswa yang mencapai nilai ketuntasan hanya 6 siswa atau sebesar 30% dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu nilai 80. Rata-rata nilai hasil evaluasi dengan pemberian *link* untuk dikerjakan siswa secara individu hanya mendapatkan nilai rata-rata 47,5, nilai tersebut masih sangat kurang untuk nilai kelas VI. Sesuai dengan hal tersebut guru melakukan penelitian terhadap kegiatan pembelajaran, guru bertindak juga sebagai peneliti/observer dalam penelitian tindakan kelas.

Pada penelitian ini menggunakan sebuah metode atau model pembelajaran, agar pembelajaran *online* memperoleh hasil yang baik. Model pembelajaran yang digunakan peneliti adalah Model *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran. *Experiential Learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri. “Belajar sebagai “proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman”. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman. Bahwa “*Experiential Learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik”.⁴

Experiential Learning merupakan sebuah model holistik dari proses pembelajaran di mana manusia belajar, tumbuh dan berkembang. Penyebutan istilah *Experiential Learning* dilakukan untuk menekankan bahwa *experience* pengalaman berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakannya dari teori pembelajaran lainnya seperti teori pembelajaran kognitif ataupun behaviorisme. Bahwa model pembelajaran yang lazim diterapkan dalam *life-skills training* adalah *structured experience*. Model *structured experience* diartikan bahwa pengalaman terstruktur merupakan situasi pembelajaran yang didasarkan pada model pembelajaran eksperiensial. Model ini lebih bersifat induktif daripada deduktif, memberikan pengalaman belajar langsung daripada lewat pengalaman orang lain, dan para partisipan diberi kesempatan menemukan sendiri makna hasil

⁴ Fathurrohman, M. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA. 2015

belajarnya serta menguji sendiri kesahihan pengalamannya itu.⁵ *Experiential Learning* mengacu pada keterlibatan peserta didik dalam kegiatan kongkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang tengah mereka pelajari. *Experiential Learning* didasarkan pada pengalaman hidup yang nyata dan pengalaman terstruktur serta mensimulasikan pengalaman nyata. Kemudian pengalaman ini memberikan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut. Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Experiential Learning* adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada pengalaman belajar. Individu yang telah mengalami proses pembelajaran, diberikan kesempatan untuk dapat memaknai hasil belajarnya.⁶

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas peneliti akan melakukan penelitian pembelajaran IPA tentang Ciri-ciri MakhluK Hidup dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* di kelas VI. Adapun Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah 3.3 Mengalisis cara makhluK hidup menyesuaikan diridengan lingkungan, dan 4.3 Menyajikan karya tentang cara makhluK hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sebagai hasil penelusuran berbagai sumber. Judul yang dapat digunakan dalam pnelitian ini adalah “Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Ciri Khusus MakhluK Hidup dengan Model Pembelajaran *Experiential Learning* di Kelas VI SDN Bendogerit 2 Kota Blitar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif Deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivism, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, sebagai lawannya adalah eksperimen dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasilnya lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁷

⁵ Pfeiffer, J. W., & Jones, J. E. *Reference guide to handbooks and annuals: volumes I-VII and '72-'79 annuals*. University Associates. 1979

⁶ Silberman, Mel. *Handbook of Experiential Learning Experiential Learning: Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung: Nusa Media. 2014

⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta. 2012.

Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Ciri Khusus MakhluK Hidup Dengan Model Pembelajaran Experiential Learning di Kelas VI SDN Bendogerit 2 Kota Blitar

Data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI UPT Satuan Pendidikan SDN Bendogerit 2 Kecamatan Sananwetan Kota Blitar. Jumlah siswa adalah 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 10 siswa putri. Pelaksanaan kegiatan pada pertengahan bulan Agustus 2021, pada semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022. Peneliti adalah Ericca Retna Kusumawati, S. Pd yang merupakan guru kelas VIA. Muatan pelajaran adalah IPA, dengan materi pembelajaran adalah Ciri-ciri Khusus MakhluK Hidup, pada Kompetensi Dasar 3.3 Mengalisis cara makhluK hidup menyesuaikan diridengan lingkungan, dan 4.3 Menyajikan karya tentang cara makhluK hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sebagai hasil penelusuran berbagai sumber.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu tindakan reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Sudarsono (2002:24) memberikan batasan tentang penelitian tindakan kelas yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas yang langsung peneliti terlibat di dalamnya atau kelas yang diajar, bertujuan bukan hanya sebagai solusi untuk mengatasi masalah, tetapi juga melibatkan pengajar sendiri secara aktif dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Teknik tes, (2) Teknik observasi, dan (4) Teknik dokumentasi. Langkah-langkah analisis data yang digunakan yang membagi proses penelitian tindakan menjadi tahap-tahap: (1) studi dan perencanaan; (2) pengambilan tindakan; (3) pengumpulan dan analisis kejadian; (4) refleksi. Bahwa untuk mengatasi masalah, diperlukan studi dan perencanaan. Masalah ditemukan berdasarkan pengalaman empiris yang ditemukan sehari-hari. Setelah masalah teridentifikasi,⁸ kemudian direncanakan tindakan yang sesuai untuk mengatasi permasalahan dan mampu dilaksanakan oleh peneliti. Perangkat yang mendukung tindakan (media, RPP) disiapkan pada tahap perencanaan. Setelah rencana selesai disusun dan disiapkan, tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan. Setelah dilakukan tindakan, peneliti kemudian mengumpulkan semua data/informasi/kejadian yang ditemui dan menganalisisnya. Hasil analisis tersebut kemudian dipelajari, dievaluasi, dan ditanggapi dengan rencana tindak lanjut untuk menyelesaikan masalah yang masih ada. Putaran tindakan ini berlangsung terus, sampai masalah dapat diatasi.

⁸ Riel, M. *Understanding Action Research, Center For Collaborative Action Research. Available at <http://cadres.pepperdine.edu/ccar/define.html>. 2007*

Acuan nilai ketuntasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM dari mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75, sehingga siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM dinyatakan tidak tuntas, serta apabila nilai rata-rata kelas di bawah KKM juga perlu pembelajaran perbaikan dengan melanjutkan ke siklus berikutnya hingga mencapai ketuntasan. Apabila siswa memenuhi KKM yang ditentukan maka siswa tersebut dikatakan tuntas tetapi tetap mengikuti pembelajaran siklus berikutnya sampai siswa yang lain tuntas, agar dapat memperoleh ketuntasan secara klasikal.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kegiatan wawancara yang dilaksanakan pada tiap siklus serta pemberian angket setelah kegiatan pembelajaran selesai. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif dideskripsikan menjadi data kualitatif. Data kuantitatif dalam penelitian deskriptif dapat dianalisis dengan teknik persentase. Data yang sudah dipersentase dikualifikasikan menjadi data kualitatif. Sementara itu data kualitatif merupakan data yang ditampilkan dalam bentuk deskripsi-deskripsi.

HASIL PENELITIAN

Model pembelajaran *experiential* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung. Pengalaman tersebut sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.⁹ Enam proposisi dalam *Experiential Learning*, yaitu: (1) pembelajaran yang terbaik dimaknai sebagai proses, bukan dalam istilah hasil; (2) semua pembelajaran adalah pembelajaran yang berulang; (3) pembelajaran menyediakan resolusi konflik mode yang berlawanan secara dialektis dari adaptasi pada dunia; (4) pembelajaran adalah proses holistik dari adaptasi pada dunia dan tidak hanya hasil dari kognisi; (5) pembelajaran menghasilkan transaksi yang sinergis antara individu dan lingkungan; dan (6) pembelajaran adalah proses mengkreasi pengetahuan.¹⁰

Model pembelajaran *experiential* adalah belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seseorang berbuat aktif maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut pembelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Pada pembelajaran IPA sangatlah sesuai dengan pengertian dan manfaat pembelajaran *Experiential Learning*, karena

⁹ Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2015.

¹⁰ Kolb, D. *Experiential Learning*. New Jersey : Prentice-Hall, Inc. 1984

Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Ciri Khusus Makhhluk Hidup Dengan Model Pembelajaran *Experiential Learning* di Kelas VI SDN Bendogerit 2 Kota Blitar

siswa dapat belajar tidak hanya fokus pada buku ajar tetapi juga bisa belajar dari lingkungan sehingga mendapatkan pengalaman tersendiri dari belajarnya.¹¹

Pada kegiatan penelitian pembelajaran siklus 1 yang digunakan sebagai pembelajaran perbaikan pada pra tindakan, peneliti menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam pembelajaran Ciri-ciri Khusus Makhhluk Hidup. Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 18 Agustus 2021 dengan berpedoman perbaikan pembelajaran pra tindakan. Perbaikan pembelajaran meliputi: 1) Perbaikan dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran secara *online*, 2) Memasukkan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam kegiatannya, 3) Siswa difokuskan pada pembelajaran secara langsung di rumah siswa, 4) Penilaian dari segi hasil pengalaman dalam pengamatan di lingkungan siswa tentang ciri-ciri Khusus Makhhluk Hidup dan dari pengerjaan soal evaluasi.

Kegiatan pembelajaran siklus 1 melalui tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang diberikan oleh guru secara *online* melalui grup *Whatsapp* (WA). Pada kegiatan awal guru selalu memberikan ucapan salam, presensi, dan motivasi belajar dan menjaga kesehatan dalam bentuk teks. Pada kegiatan inti, guru selalu mengkombinasikan dengan membuat video pembelajaran sendiri ataupun dari Youtube. Pada pembelajaran tentang Ciri-ciri Khusus Makhhluk Hidup ini, guru memfokuskan pada Ciri Khusus Tumbuhan. Pada kegiatannya yang menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*, siswa diberi kesempatan untuk melakukan pengamatan terhadap tumbuhan-tumbuhan di sekitar siswa yang terkait dengan materi pembelajaran. Misalnya: siswa mencari bunga putri malu, bunga mawar, pohon nangka, dsb. Dimana tumbuhan-tumbuhan tersebut mengeluarkan ciri khusus yang dapat diamati oleh siswa. Hasil dari kegiatan tersebut difoto dan dicatat pada buku siswa, hasil dokumentasi siswa di kirim pada grup belajar *online*. Setelah kegiatan tersebut selesai dilanjutkan dengan mengerjakan soal evaluasi sebanyak 20 soal yang dikerjakan siswa melalui *link* sehingga peneliti dapat secara langsung mendapatkan hasilnya.

Hasil observasi pada kegiatan pembelajaran siklus 1 ini dapat diketahui, proses pembelajaran secara *online* berjalan lancar dan grup belajar *online* menjadi aktif sekali dengan hasil dokumentasi siswa. Siswa melakukan kegiatan sendiri dan mendapatkan pengalaman tersendiri pada masa pandemi ini, siswa dapat belajar langsung pada lingkungan siswa. Hasil Refleksi siklus 1 ini bahwa pembelajaran sudah mengalami peningkatan, siswa lebih aktif dan guru lebih meningkatkan keprofesionalannya sebagai pendidik di masa pandemi. Hal yang perlu diperbaiki adalah adanya pengembangan dalam pembelajaran ciri khusus hewan dan peningkatan hasil belajar. Dapat diketahui

¹¹ Kolb, D. A. *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, N. J: Prentice-Hall. 1984.

Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Ciri Khusus MakhluK Hidup Dengan Model Pembelajaran Experiential Learning di Kelas VI SDN Bendogerit 2 Kota Blitar

hasil belajar siswa dalam siklus 1 ini dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 11 siswa atau sebesar 55% dengan nilai rata-rata klasikal 62. Nilai tersebut sudah bagus tetapi belum mencapai ketuntasan yang diharapkan sehingga diperlukan pembelajaran perbaikan selanjutnya.

Pembelajaran perbaikan siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 Agustus 2021, dengan pembelajaran mengacu terhadap hasil refleksi siklus 1. Kegiatan perbaikan pembelajaran pada siklus 2 ini hanya difokuskan pada pengembangan materi tentang Ciri Khusus Hewan dan Peningkatan hasil belajar siswa. Pada kegiatan pembelajarannya meliputi; Kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal pelaksanaannya memberikan ucapan salam, presensi, dan motivasi belajar. Pada kegiatan inti sebagai penerapan model pembelajaran Experiential Learning, siswa diberi kegiatan untuk mengamati hewan-hewan di lingkungan siswa dan melakukan dokumentasi terhadap perilaku hewan tersebut. Selain itu siswa harus mencatat hasil pengamatannya tersebut dalam buku tulis. Siswa mengamati ciri khusus hewan bebek, ayam, kambing, kucing, dsb yang ada di lingkungan siswa. Hasil kegiatan tersebut di kirimkan siswa dalam bentuk foto dan dikirimkan di WA kelas *online*, dan dilanjutkan dengan mengerjakan soal evaluasi melalui link yang diberikan guru.

Hasil observasi dalam pembelajaran siklus 2 ini adalah siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, hasil dokumentasi siswa sangat beraneka ragam sehingga dapat menjadikan pameran di grup WA. Hasil refleksi pada siklus 2 ini, bahwa kegiatan semakin bagus dan aktif dalam mencari pengalaman baru siswa, yang semula siswa tidak tahu tentang ciri khusus hewan di sekitar siswa menjadi lebih tahu. Pada hasil penilaian soal evaluasi dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 14 siswa atau sebesar 70% dengan nilai rata-rata klasikal mencapai nilai 73, nilai tersebut sudah meningkat tetapi masih belum mencapai ketuntasan yang ditentukan. Hal yang perlu diperbaiki adalah pengembangan pengetahuan tentang Ciri-ciri Khusus MakhluK Hidup tidak hanya di lingkungan siswa, sehingga jenis tumbuhan dan hewan lebih kompleks lagi, serta perlunya peningkatan hasil belajar.

Siklus 3 dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 20 Agustus 2021 pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus 2. Pembelajaran difokuskan pada pengembangan materi pembelajaran Ciri-ciri khusus makhluK hidup dan fungsinya, serta pengembangan dengan mencari banyak informasi dalam *google* dan *Youtube* dan lain sebagainya. Kejadiannya melalui grup WA dengan dengan urutan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan inti pembelajaran dengan memberikan kesempatan siswa untuk mengamati tumbuhan dan hewan disekitar siswa dan dalam media sosial, siswa menuliskan jenis hewan dan tumbuhannya sebanyak 10 hewan dan 10 tumbuhan. Siswa menuliskannya hewan dan tumbuhan dalam tabel serta menuliskan fungsinya masing-masing berdasarkan ciri-ciri yang dimilikinya. Hasil dari menuliskan dikirimkan ke guru untuk di nilai.

Setelah kegiatan tersebut selesai dilanjutkan dengan mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman konsep siswa.

Hasil observasi dalam pembelajaran siklus 3 ini dapat diketahui kegiatan semakin menyenangkan, sehingga siswa bersemangat untuk mencari informasi dari lingkungan dan dari media sosial. Hasil dari kegiatan tersebut sangat beraneka ragam sehingga menambah pengalaman siswa dalam mengetahui fungsi dari ciri-ciri yang dimiliki hewan dan tumbuhan. Hasil refleksi dalam pembelajaran siklus 3 ini dapat diketahui dari pengerjaan soal evaluasi banyak siswa yang mencapai krtuntasan. Dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 19 siswa atau sebesar 95% dengan nilai rata-rata klasikal mencapai nilai 90. Dari hasil tersebut dapat diketahui pembelajaran ssemakin mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya, sehingga tidak diperlukan pembelajaran perbaikan selanjutnya.

PEMBAHASAN

Langkah-langkah Model *Experiential Learning*, yaitu: 1) Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan), meliputi: 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 (kegiatan inti pada eksplorasi dan elaborasi), meliputi: 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; c) Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut. 3) Tahap Akhir (Kegiatan penutup), meliputi: 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.¹²

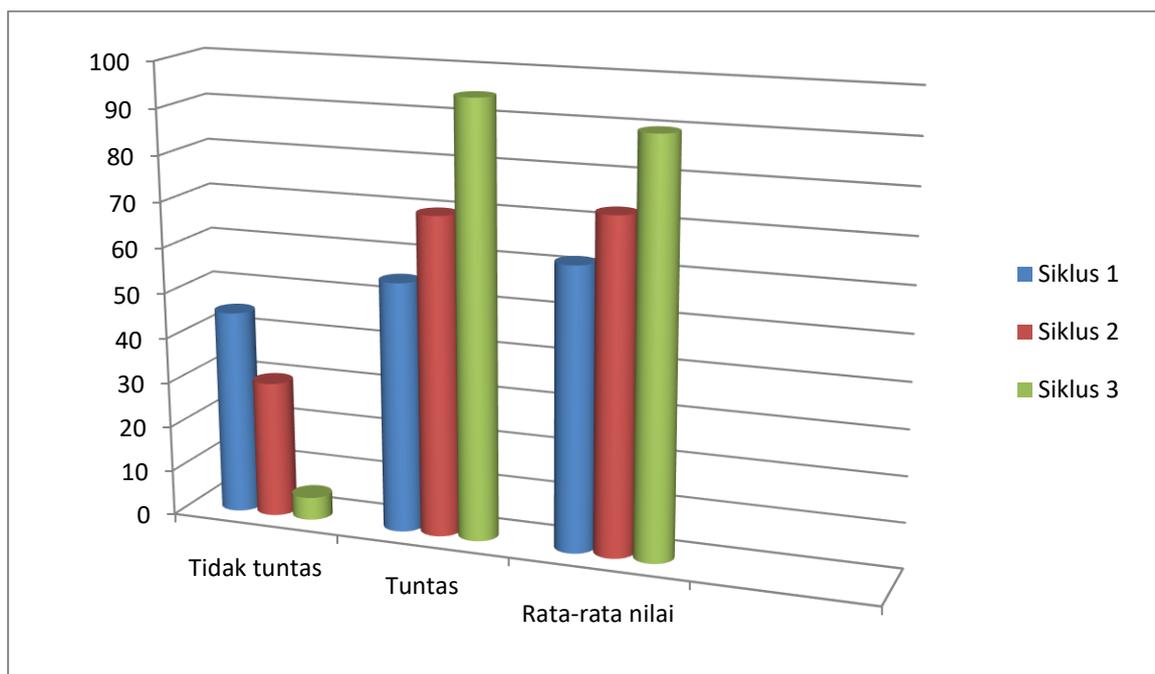
Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa model *Experiential Learning* lebih menekankan kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa. Pembelajaran berlangsung dengan cara siswa berperan langsung dengan melihat pengalaman siswa. Siswa bebas untuk menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung, dan guru berperan sebagai fasilitator lalu siswa yang menjalankan perintah dari guru. Model *Experiential Learning* tidak hanya berpusat pada hasil belajar, namun juga memperhatikan proses belajar tersebut karena gaya belajar siswa yang berbeda-beda sehingga mengakibatkan aktivitas siswa di dalam kelas berbeda-beda juga.

¹² Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara. 2001

Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Ciri Khusus Makhluk Hidup Dengan Model Pembelajaran *Experiential Learning* di Kelas VI SDN Bendogerit 2 Kota Blitar

Pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan Model *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam berbagai hal. Peningkatan tersebut antara lain: 1) Peningkatan keterampilan mengajar, 2) Peningkatan dalam kemampuan menyusun RPP, 3) Peningkatan dalam memberdayakan mata pelajaran dengan lingkungan, 4) Menggali kemampuan untuk berfikir siswa dan menambah pengalaman siswa, dan 5) Meningkatkan kualitas pembelajarannya. Pada hasil observasi pembelajaran yang dilaksanakan tiap siklus pembelajaran dapat diketahui semakin meningkat dalam hasil belajar dan nilai rata-rata siswa. Kegiatan siswa dalam menemukan konsep dan memperoleh pengalaman sendiri sangat bagus dalam kegiatan pembelajaran *online* IPA. Adapun perubahan yang dialami siswa dengan materi pembelajaran Ciri-ciri khusus Makhluk Hidup dengan model pembelajaran *Experiential Learning* adalah: 1) Siswa lebih aktif dalam pembelajaran *online*, 2) Siswa dapat belajar secara langsung dalam mencari pengetahuan, 3) Siswa memperoleh pengalaman sendiri dan tidak hanya melihat saja, 3) Hasil belajar siswa semakin meningkat.

Adapun hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan Model *Experiential Learning* dapat digambarkan dalam grafik berikut ini:



Grafik peningkatan pemahaman konsep IPA pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3

Grafik di atas dapat ditunjukkan bahwa pada ketidaktuntasan siswa mengalami penurunan, sedangkan dalam ketuntasan dan nilai rata-rata mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada ketidaktuntasan pada tiap siklusnya menurun, yaitu; siklus 1 sebesar 45%, siklus 2 sebesar 30%, dan siklus 3 sebesar 5%. Sedangkan dalam ketuntasan mengalami peningkatan yaitu: Siklus 1 sebesar 55%, siklus 2 sebesar 70%, dan siklus 3 sebesar 95%. Pada hasil peningkatan nilai rata-rata mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu siklus 1 mencapai nilai 62 atau 62%, siklus 2 mencapai nilai rata-rata 73 atau 73%, dan siklus 3 mencapai nilai rata-rata 90 atau 90%. Hasil 298 Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2 (2), 2021

pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* dapat diketahui mengalami peningkatan dan dapat dikatakan guru mencapai keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran.

PENUTUP

Pembelajaran *Experiential Learning* merupakan pembelajaran yang dapat menambah pengalaman siswa secara langsung. Terutama dalam pembelajaran *online*, siswa dapat memanfaatkan pengalamannya dengan lingkungan sekitar. Pada pembelajarannya guru harus lebih kreatif dalam memberdayakan materi pembelajaran, lingkungan siswa, dan hasil berupa nilai dan pengalaman bagi siswa. Model pembelajaran ini sangat berpengaruh sekali terhadap pemanfaatan hasil belajar dan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* menunjukkan kemajuan dalam kemampuan berfikir siswa, menemukan suatu konsep dan menambah pengalaman siswa. Dalam penilaian hasil belajar dapat diketahui peningkatannya yaitu: dalam hasil belajar ketuntasan Siklus 1 sebesar 55%, siklus 2 sebesar 70%, dan siklus 3 sebesar 95%. Pada hasil peningkatan nilai rata-rata mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu siklus 1 mencapai nilai rata-rata 62, siklus 2 mencapai nilai rata-rata 73, dan siklus 3 mencapai nilai rata-rata 90.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2015.
- Ayub, Putu dan Sujoko Edy. *Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom*. Salatiga: FKIP Universitas Kristen Satya Wacana.
- Fathurrohman, M. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. 2015
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2001
- Joesoef, Daoed. "Pembaharuan Pendidikan dan Pikiran", dalam Sularto (ed). *Masyarakat Warga dan Pergulatan Demokrasi: Antara Cita dan Fakta*. Jakarta: Kompas. 2001
- Kolb, D. A. *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall. 1984.
- Kolb, D. *Experiential Learning*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. 1984
- Laksmi Prihantoro. *Tujuan pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara. 1986
- Pfeiffer, J. W., & Jones, J. E. *Reference guide to handbooks and annuals: volumes I-VII and '72-'79 annuals*. University Associates. 1979
- Riel, M. *Understanding Action Research, Center For Collaborative Action Research*. Available at <http://cadres.pepperdine.edu/ccar/define.html>. 2007

Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Ciri Khusus MakhluK Hidup Dengan Model Pembelajaran Experiential Learning di Kelas VI SDN Bendogerit 2 Kota Blitar

Silberman, Mel. *Handbook of Experiential Learning Experiential Learning: Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung: Nusa Media. 2014

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta. 2012.