



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

Pengaruh Pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDIT Permata Mulia Mojokerto

Noor Lailie¹⁾, Galuh Kartika Dewi²⁾

¹⁾ Program Studi PGSD, STKIP PGRI Sidoarjo
E-mail: lailinoor7@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh pembelajaran ADLX (*Active Deep Learner Experience*) terhadap output siswa SDIT Permata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas Wilk Shapiro, uji homogenitas dan uji T-independen. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas III SDIT Permata Mulia. Ini terdiri dari dua kelompok. Pertama, siswa kelas tiga (Hasan) sebagai kelompok kontrol dan kedua, siswa kelas tiga (Hasan) sebagai kelompok eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa output kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol, karena menggunakan pembelajaran ADLX. Sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil ini dapat dianalisis dari selisih rata-rata skor kedua kelompok. Nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 79,33, sedangkan nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 89,61. Selain itu, uji T-independen menunjukkan bahwa T-hitung (-17,289) lebih kecil dari T-tabel (2,728), artinya terdapat perbedaan output yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kesimpulannya, ada pengaruh pembelajaran ADLX (*Active Deep Learner Experience*) terhadap output siswa.

Kata Kunci: Pengalaman Pembelajar Mendalam yang Aktif; belajar untuk keluaran siswa

Abstract. The purpose of this study was to observe the effect of ADLX (*Active Deep learner Experience*) learning toward the output of SDIT Permata's students. The method used in this study is Wilk Shapiro normality test, homogeneity test and T-independent test. The sample is the third grade students of SDIT Permata Mulia. It consists of two group. First, the third grade (Hasan) students as a control group and second, the third grade (Husein) students as experiment group. The result of this study shows that the output of experiment group is better than the control group, because of using ADLX learning. While the control group uses conventional learning. This result can be analyzed from the difference of the score average of the two group. The score average of the control group is 79,33, however the the score average of the experiment group is 89,61. Beside, T-independent test shows that T-count (-17.289) is less than T-table (2,728), it means that there is a significant difference in output between an experiment and a control group. In conclusion, there is an effect of ADLX (*Active Deep learner Experience*) learning to a students' output.

Keywords: Active Deep Learner Experience; learning to a students' output

PENDAHULUAN

Belajar adalah bagian dari rangkaian kegiatan pendidikan yang di dalamnya berlangsung proses belajar dan mengajar (Slameto, 2015). Untuk belajar melakukan sesuatu proses aktivitas yang sepenuhnya disadari untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar juga dipahami sebagai perubahan tingkah laku. Pernyataan ini dapat di artikan sebagai efek bahwa proses pembelajaran yang dilakukan mempengaruhi perubahan perilaku peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, proses interaksi terdiri beberapa komponen seperti peserta didik, guru, proses pembelajaran dan

lingkungan belajar, yang pada akhirnya bermuara pada interaksi yang efektif

Belajar merupakan proses mereferensikan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki siswa, bukan untuk mengumpulkannya melainkan untuk membuatnya bermakna. Materi yang dipelajari dikaitkan dan diserap oleh pengetahuan siswa dalam bentuk struktur kognitif. Pendidikan adalah seperangkat intruksi dari seorang guru kepada seorang siswa, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sejalan dengan tujuan Pendidikan

Permasalahan di atas menunjukkan Desain pembelajaran yang digunakan masih perlu pengembangan. Saat ini sangat

dibutuhkan metode pembelajaran yang bisa membangun kesadaran pada siswa bahwa sebuah proses pendidikan yang hasil belajar harus terus ditingkatkan, disamping itu juga pendidikan pada hakekatnya adalah untuk kehidupan, dimana siswa akan mengalami perubahan yang diharapkan terus meningkat, perubahan yang tidak bertahan hanya sesaat tetapi dapat terbawa dalam kehidupan sehari-hari. (JSIT, 2021b)

Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) Indonesia mengembangkan Metode pembelajaran dengan desain *Active Deep Learner Experience* (ADLX) pendekatan Terpadu. JSIT Indonesia bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan kebijakan organisasi penggerak. Langkah yang dilakukan oleh Kemendikbud melalui Program Operasi Penggerak (POP) adalah mengidentifikasi program-program pelatihan yang melibatkan guru dan juga kepala sekolah yang nantinya terbukti menjadikan hasil belajar siswa meningkat. JSIT Indonesia memiliki program yang sejalan dengan organisasi penggerak tersebut. Harapan JSIT Indonesia dapat berkolaborasi dengan Kemdikbud dan organisasi masyarakat lainnya dalam mewujudkan peningkatan mutu pendidikan dengan penerapan pembelajaran yang bisa membawa pendidikan Indonesia menjadi lebih baik. (JSIT, 2021b)

Implementasi *Active Deep Learner Experience* (ADLX) menyatakan bahwa sebuah proses pembelajaran yang tidak cukup hanya dengan mengaktifkan peserta didik dengan beragam aktifitas, tetapi juga harus mampu mengajak peserta didik berfikir secara mendalam. Dengan demikian proses pembelajaran tersebut akan dapat memberi pengalaman sebagai pembelajar (*Learner Experience*) yang terinternalisasi dalam diri setiap peserta didik. *Learner Experience* yang kuat inilah yang akan mampu membentuk sikap dan perilaku peserta didik, menjadikan sebagai pembelajar sepanjang hayat. (JSIT, 2021a)

Berdasarkan pengamatan guru selama ini di SDIT Permata Mulia, hasil belajar yang diperoleh siswa masih belum maksimal dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah satu arah kepada siswa. Hal ini menjadi salah satu faktor hasil belajar siswa yang kurang maksimal dan perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Selain itu juga bisa dilihat masih banyak nilai siswa yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dari KKM inilah mutu sekolah bisa dilihat, apakah sekolah sudah betul-betul telah melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Untuk meningkatkan hasil belajar itulah guru dituntut untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Maka dengan itu peneliti berupaya melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX).

Dengan penerapan ADLX dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat yang baik secara teoritis, karena berdasarkan sebuah proses pembelajaran yang tidak cukup hanya dengan mengaktifkan peserta didik dengan beragam aktifitas, tetapi juga harus mampu mengajak siswa mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam. Serta manfaat secara praktis bagi siswa membangun kesadaran bahwa sebuah proses pendidikan yang hasilnya harus terus ditingkatkan dan juga proses dimana siswa mengalami

metamorfosis yang dapat menghasilkan perubahan yang menetap dalam diri siswa. Perubahan yang tidak hanya bertahan dengan sekejap, tetapi dapat terbawa dalam kehidupan sehari-hari (*duniawi*) maupun *Ukhrowi*. Bagi guru pembelajaran ADLX yang dikembangkan akan memandu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan dan evaluasi, serta dapat menghubungkan pembelajaran dalam kehidupan nyata maupun melaksanakan pengabdian kepada Allah. Manfaat bagi peneliti yaitu pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) menjadi acuan untuk melakukan penelitian yang serupa di sekolah lain. Pengetahuan dan pengalaman langsung dengan desain pembelajaran ADLX

Untuk memperjelas permasalahan yang terjadi maka dirumuskan “Adakah pengaruh pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) terhadap hasil belajar siswa SDIT Permata Mulia?”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis penelitian statistik deskriptif. Desain *quasi eksperiment* diterapkan dalam penelitian ini karena peneliti ingin menunjukkan hubungan sebab akibat yang diperoleh dari kedua kelompok kontrol dan kelompok Eksperimen, dimana pemilihan kelompok tidak dilakukan secara acak. (Hastjarjo, 2019)

Populasi menurut (Sugiono,2018) adalah domain umum yang terdiri dari obyek/subyek dengan kualitas dan karakteristik khusus yang telah ditentukan, diselidiki, dan disimpulkan oleh peneliti. Populasi menurut (sukardi, 2014) tidak lain adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama secara teoritis menjadi target penelitian. Dalam hal ini populasi yang dilakukan peneliti adalah 2 kelas yaitu kelas III hasan dan III Husein. Sedangkan sampel adalah bagian sembarang yang merupakan himpunan bagian dari populasi (sugiyono,2018). Sampel penelitian yang dipilih adalah 18 siswa kelas III Hasan (Kelas Kontrol) dan 18 siswa dari kelas III Husein (Kelas Eksperimen). Kelas Hasan terdiri dari 10 siswa perempuan, 8 siswa laki-laki. Sedangkan kelas III Husein terdiri 11 siswa perempuan, 7 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022

Tabel I
Hasil Nilai Post test kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas III Hasan	No	Kelas III Husein
	(Kontrol)		(Eksperimen)
	Nilai		Nilai
1	79	1	82
2	80	2	90
3	81	3	85
4	76	4	90
5	76	5	91
6	80	6	88
7	82	7	89
8	80	8	90
9	78	9	91
10	75	10	95
11	80	11	88
12	81	12	87
13	78	13	93

14	76	14	83
15	80	15	85
16	71	16	85
17	80	17	89
18	82	18	90

Adapun langkah-langkah analisis yang dilakukan untuk mengetahui pembelajaran ADLX mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa, yaitu:

1. Melakukan uji normalitas *Shapiro wilk* dari data hasil belajar kedua kelas (Husin, 2019)
2. Uji homogenitas (uji F), dan
3. Uji *t independent test Separated Varian* karena dilakukan pada dua kelas yang tidak saling terkait.

Setelah dilakukan perhitungan uji-t, selanjutnya dilakukan perbandingan nilai t-hitung dengan t-tabel agar dapat diketahui signifikan atau tidaknya hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Adapun hipotesis yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu :

- Ho : Hasil belajar kedua kelas tidak mempunyai perbedaan yang signifikan, Dengan hasil t-hitung > t-tabel
 Ha : Hasil belajar kedua kelas mempunyai perbedaan yang signifikan, dengan menunjukkan t-hitung < t-tabel sehingga pembelajaran ADLX berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan di dua kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan hasil standard deviasi berbeda, dimana kelas kontrol memperoleh standardeviasi 8,90 sedangkan kelas eksperimen memperoleh 9,46. Kelas kontrol mendapat nilai minimal 76 dan maksimal 82, dan kelas eksperimen mendapat nilai minimal 85 dan maksimal 95.

Tabel II.

Kelas	Jumlah	N-Min	N-Maks	Mean	SD
Kontrol	18	76	82	79,33	8,90
Eksperimen	18	85	95	89,61	9,46

Dari Tabel II, terlihat bahwa rata – rata kontrol 79,33, dan rata-rata kelas eksperimen 89,61, sehingga terlihat rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Oleh karena terlihat bahwa itu hasil belajar siswa kelas Husein lebih baik dibandingkan kelas Hasan.

Menghitung Nilai Normalitas Data

Hasil uji normalitas *Shapiro wilk*, merepresentasikan data *Shapiro* tabel berdistribusi normal baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai *Shapiro* hitung yang lebih besar dari nilai *Shapiro* tabel 0,85 dengan nilai α (0,05). Dengan demikian, hasil Uji *Shapiro Wilk* kedua kelas berdistribusi normal. Hal ini dapat diamati dari Tabel III.

Tabel III.

Kelas	Jumlah	Shapiro hitung	Shapiro Tabel	α	Simpulan
-------	--------	----------------	---------------	----------	----------

Kontrol	18	0,88	0,85	0,05	Berdistribusi Normal
Eksperimen	18	0,94	0,85	0,05	Berdistribusi Normal

Nilai Homogenitas Data

Untuk mengetahui apakah sebaran data homogen, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menerapkan uji F. Dari hasil uji F, diketahui bahwa data penelitian homogen. Hal tersebut di tunjukkan dengan nilai F tabel (3,24) lebih besar dari F hitung. Hal tersebut disajikan pada tabel IV berikut:

Tabel IV.
Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Jumlah	F hitung	F tabel	α	Simpulan
Kontrol	18	1,613	3,24	0,05	Data Homogen
Eksperimen	18				

Kesimpulan, karena F tabel > F hitung maka Data homogen

Hasil Uji Hopotesis (Uji-t)

Uji *independent sample test* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai uji-t adalah t-hitung -17,289 dan nilai t-tabel $\pm 2,728$ ini berarti t-hitung < t-tabel, maka Ha di terima, dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran *Active Deep Laerner Experince* (ADLX) terhadap peningkatan belajar siswa SDIT Permata Mulia.

Tabel V.

Hasil Uji t

Kelas	Jumlah	t-hitung	t-tabel	α	Simpulan
Kontrol	18				
Eksperimen	18	-17,289	$\pm 2,728$	0,05	Ho ditolak

Kesimpulan, karena t-hitung < t-tabel maka Ho ditolak.

Pembahasan

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata dari kelas kontrol adalah 79, sedangkan nilai rata-rata dari kelas eksperimen 90. Terlihat bahwa perbedaan rata-rata kedua kelas cukup tinggi, dimana nilai rata-rata tinggi tersebut diraih oleh kelas yang menerapkan pembelajaran ADLX. Pembelajaran dengan desain ADLX yang menerapkan pendekatan terpadu yang merupakan akronim dari telaah,eksplorasi, rumuskan, presentasikan, aplikasikan, duniawi dan ukhrowi. Pada desain pembelajaran ADLX guru juga mengembangkan berbagai strategi dan tehnik dalam menyampaikan materi dan menerapkan pembelajaran yang efektif dengan memperkaya dan memperluas sumber belajar, guru selalu meningkatkan interaksi yang *stimulatif* melalui metode yang menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah.

Dari hasil perhitungan nilai *Shapiro* yang telah dilakukan pada kelas kontrol mempunyai nilai minimum 76 dan nilai maksimum 82, sedangkan kelas eksperimen mempunyai nilai minimum 85 dan nilai maksimum 95. Kemudian pada kelas kontrol nilai shapiro yaitu 79,33 dengan standar deviasi 8,90 dan kelas eksperimen 89,61 dengan standar deviasi 9,46, oleh karena itu ada peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan *Active Deep Learner Experince* (ADLX).

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai uji-t adalah t hitung -17,289 dan nilai t tabel 2,728 ini berarti $t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka H_0 di terima, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) terhadap peningkatan belajar siswa SDIT Permata Mulia.

Pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) menyatakan bahwa sebuah proses pembelajaran tidak cukup hanya dengan mengaktifkan peserta didik dengan beragam aktifitas, tetapi juga harus mampu mengajak peserta didik berfikir secara mendalam. Dengan demikian proses pembelajaran tersebut akan dapat memberi pengalaman belajar (*Learner Experience*) positif yang terinternalisasi dalam diri setiap peserta didik. *Learner Experience* yang baik inilah yang akan mampu membentuk sikap dan perilaku peserta didik.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Shintawati dengan studi implementasi pembelajaran Terpadu di SDIT Ummul Quro Bogor, yang menerapkan pembelajaran terpadu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi peningkatan hasil belajar kurang terukur dan pemahaman siswa kurang mendalam. (Shintawati, 2018). Senada dengan Mawarni & Yunisrul yang juga melakukan penelitian peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan pendekatan *saintifik*, hasil yang diperoleh nilai rata-rata pengetahuan dan ketrampilan tidak begitu signifikan yaitu dari kualifikasi cukup meningkat menuju kualifikasi Baik. (Muwarni & Yusnirul, 2021)

Harapannya setelah diterapkannya pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) dengan melakukan aktivitas yang berbeda dalam situasi yang berbeda, siswa dapat membantu mereka membangun pengetahuan mereka dengan menafsirkan subyek dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dengan pemahaman yang mendalam. Bahwa salah satu pembelajaran yang mampu menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran dan mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman secara mendalam adalah pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) Pendekatan Terpadu. Ia tidak dapat menyampaikan pengetahuan, tetapi harus dibangun dari perubahan kognitif yang disebabkan oleh penyerapan pengalaman baru. (JSIT, 2021a)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

1. Kelas Eksperimen hasil belajar yang diperoleh lebih baik dikarenakan menggunakan pembelajaran ADLX dari kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ini dapat dilihat dari selisih rata-rata hasil belajar adalah bahwa rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 79,33 dan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 89,61. Rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol.
2. Penerapan pembelajaran *Active Deep Learner Experience* (ADLX) berpengaruh sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa SDIT Permata Mulia Mojokerto dengan ditunjukkan dengan uji-t independen test menunjukkan

bahwa t-hitung -17.289 lebih kecil dari t-tabel 2,728, yang mana menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Bagi Guru penerapan *Active Deep Learner Experience* (ADLX) menuntut untuk senantiasa berinovasi dalam proses pembelajaran dan siswa mendapatkan pengalaman belajar serta bisa meningkatkan hasil belajarnya

DAFTAR PUSTAKA

- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi-Experimental Design. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Husin, M. (2019). *Pelatihan penggunaan uji normalitas populasi untuk pemilihan sampel dalam penelitian pada mahasiswa S2 Magister Teknologi Pendidikan. March.*
- JSIT, T. P. K. P. (2021a). *Desain Pembelajaran Berbasis ADLX Dengan Pendekatan Terpadu - Knowledge Book.* JSIT Indonesia.
- JSIT, T. P. K. P. (2021b). *Desain Pembelajaran Berbasis ADLX Dengan Pendekatan Terpadu - Participant Guide.* JSIT Indonesia.
- Muwarni, N., & Yusnirul, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Saintifik di Kelas III SDN 004 Petapahan. *JPTAM Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4583–4587. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1605>
- Shintawati. (2018). STUDI IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN “TERPADU” DI SDIT UMMUL QURO BOGOR. *Jurnal Educate*, 3(2), 162–188.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, R & D.* Bandung: CV Alfabet
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Rineka Cipta.
- Sukardi. (2014). *Metode Penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya,* Jakarta: Bumi Aksara