



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENGARUH EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN GEOGRAFI SMAN 10 SIGI

Sarah Patara¹⁾, Nurvita²⁾, Risma Fadhilla Arsy³⁾, Amalia Novarita⁴⁾

¹⁾Universitas Tadulako, Palu, Indonesia
E-mail: sarahptr15@gmail.com

²⁾Universitas Tadulako, Palu, Indonesia
E-mail: vitamobine@gmail.com

³⁾Universitas Tadulako, Palu, Indonesia
E-mail: rismafadhilla@gmail.com

⁴⁾Universitas Tadulako, Palu, Indonesia
E-mail: amaliiaanovarita@gmail.com

Abstract. Geography learning at SMAN 10 Sigi still applies conventional learning, where teachers still often use the lecture method, making students tend to be passive in the learning process. So that geography learning outcomes are still in the low category that is below KKM. For this reason, researchers will apply a learning model that can encourage student activeness in the learning process, so that it is expected to improve student learning outcomes. This study aims to determine the effect of experiential learning model on student learning outcomes in geography subjects at SMA Negeri 10 Sigi. The research design used in this study was Pretest-Posttest Control Group Design. The research sample amounted to 65 students consisting of X IIS class of 34 people and X IIS 2 class of 31 people. Based on the results of hypothesis testing (Independent sample t test) shows that the average value of student learning outcomes in the control class is 69.53 while in the experimental class is 81.42 with a significant value (sig) (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is an effect of experiential learning model on student learning outcomes in geography subjects at SMAN 10 Sigi.

Keyword : *Experiential Learning Model, Geography Subject, Learning Outcomes*

Abstrak. Pembelajaran Geografi di SMAN 10 Sigi masih menerapkan pembelajaran konvensional, dimana guru masih sering menggunakan metode ceramah, membuat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar geografi masih dalam kategori rendah yaitu dibawah KKM. Untuk itu peneliti akan menerapkan model pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 10 Sigi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 65 siswa yang terdiri dari kelas X IIS sebanyak 34 orang dan kelas X IIS 2 sebanyak 31 orang. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis (*Independent sample t test*) menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu sebesar 69,53 sedangkan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 81,42 dengan nilai signifikan (sig) (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMAN 10 Sigi.

Kata Kunci : Model *Experiential Learning*, Mata Pelajaran Geografi, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas diri seseorang. Melalui pendidikan manusia dapat menghadapi setiap perubahan di dalam kehidupannya. Oleh sebab itu, perlunya perbaikan di dalam kualitas pendidikan agar dapat menciptakan individu yang berkualitas baik dari segi akademik maupun emosional. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Guru memegang peranan penting dalam mempengaruhi proses pembelajaran, guru perlu memiliki keterampilan manajemen kelas serta strategi untuk menyebarkan pengetahuan kepada siswa (Andriyansyah & Ningsih, 2022). Guru merupakan aspek utama dan penentu kunci keberhasilan pembelajaran, implementasi kebijakan dan usaha-usaha kreatif, inovatif, serta demokratisasi pendidikan. Guru adalah pemain utama sekaligus ujung tombak dalam semesta pendidikan (Rusnadi, Hermawan, & Sumiati, 2023).

Permasalahan yang kerap ditemukan dalam pendidikan formal adalah mengenai hasil belajar Geografi siswa masih rendah (Taher, Utaya, & Bachri, 2019). Rendahnya hasil belajar geografi disebabkan paradigma pendidikan konvensional yang menggunakan metode pembelajaran klasikal dan ceramah, tanpa diselingi aneka metode pembelajaran inovatif, termasuk adanya penyekat ruang struktural antara guru dan siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar geografi diperlukan perubahan paradigma yang dapat digunakan sebagai landasan pembelajaran. Perubahan paradigma perlu memikirkan bagaimana siswa belajar dan bagaimana guru mengelola pembelajaran, bukan hanya berfokus pada hasil belajar. Seorang guru hendaknya menjadikan pembelajaran Geografi lebih menarik. Sebagai mata pelajaran formal pembelajaran Geografi tidak hanya dibatasi di dalam kelas saja, melainkan membawa siswa berinteraksi dengan realitas kehidupan sehingga pembelajaran menarik (Khafid, 2014).

Karakteristik pembelajaran Geografi ialah mengkaji atau mempelajari gejala-gejala dipermukaan bumi secara keseluruhan beserta segala interaksinya. Pembelajaran geografi harus dikaitkan dengan kehidupan siswa atau berbasis pembelajaran kontekstual dan tidak bersumber pada buku teks saja, agar pengetahuan siswa dapat berkembang dan merangsang imajinasi. Menurut Sumarmi dalam (Alfi, Sumarmi, & Amirudin, 2016) pembelajaran geografi menekankan pada proses internalisasinya yaitu bagaimana siswa produktif menganalisis, memahami, dan menghayati makna gejala dan fenomena dari adanya proses interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Pembelajaran Geografi memerlukan pengalaman langsung. Sebagaimana pendapat Gagne dan Briggs dalam (Tampubolon, 2020), belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Jadi, belajar itu sendirilah yang menjadi tujuan pembelajaran. Keaktifan siswa menjadi unsur yang sangat penting dalam menentukan kesuksesan belajar. Sebenarnya target yang harus dipenuhi guru adalah siswa mampu merekonstruksi sebuah kejadian yang mereka alami menjadi sebuah pengetahuan baru (Khafid, 2014).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran geografi di SMAN 10 Sigi ibu Norma Yunita, S.Pd bahwasannya pembelajaran geografi di dalam kelas masih menerapkan pembelajaran konvensional, dimana guru fokus menyampaikan materi pelajaran secara lisan kepada siswa sedangkan sumber belajar yang digunakan hanya mengandalkan buku paket saja. Berdasarkan pengamatan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, terlihat sikap siswa yang masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi

yang disampaikan oleh guru, serta hanya beberapa siswa yang menunjukkan keaktifan dalam belajar seperti bertanya dan berpendapat. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa yaitu 69,05, nilai ulangan harian tersebut belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Siswa yang tuntas sebanyak 29 orang atau 45% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 36 orang atau 55%. Hal tersebut mengidentifikasi bahwa siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran geografi, sehingga siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar kurang terfokus pada materi yang diajarkan guru, hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap tepat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran geografi adalah dengan menggunakan model *experiential learning*. Model *experiential learning* melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Fathurrohman dalam (Hidayati, Ahied, Hadi, & Munawaroh, 2023) *experiential learning* merupakan proses belajar dan proses perubahan yang dimana pengalaman dijadikan sebagai media belajar dan materi tidak hanya bersumber dari buku atau guru saja. Model *experiential learning* merupakan pembelajaran berbasis pengalaman, yang akan menuntun siswa untuk menemukan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman siswa itu sendiri.

Pembelajaran dengan model *experiential learning* pertama kali diperkenalkan oleh David Kolb pada tahun 1984. Terdapat empat tahapan penting dalam siklus *experiential learning* yaitu dimulai dari tahap *concrete experience* (Pengalaman nyata) yang menjadi dasar untuk melakukan tahap berikutnya terhadap pengalaman tersebut. Dalam tahap ini, siswa cenderung lebih mengandalkan perasaan daripada pendekatan sistematis terhadap masalah dan situasi (Blanckesteijn, Houtkamp, & Bossink, 2024). Selanjutnya tahap kedua yaitu *reflective observation* (observasi refleksi) dimana siswa merefleksikan atau memikirkan pengalaman yang telah diperoleh di tahap sebelumnya dari berbagai segi. Tahap ketiga yaitu *abstract conceptualization* (Konseptualisasi abstrak) dimana siswa menyusun konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori. Tahap keempat yaitu *active experimentation* (Implementasi) dimana siswa menggunakan teori tersebut untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan (Sutriana, 2019).

Siswa memiliki kapasitas kognitif yang terbatas, sehingga penting untuk memanfaatkan kapasitas tersebut dengan efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Monib, Qazi, & Apong, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran dengan model *experiential learning* diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar dalam diri siswa dan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga membantu siswa meraih hasil yang baik. Model *experiential learning* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran yang aktif, melatih siswa untuk bersikap aktif, melatih siswa untuk bekerjasama dengan teman, mendorong serta mengembangkan siswa untuk berfikir kritis dan kreatif (Andriyansyah & Ningsih, 2022).

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang telah dilakukan Sragih, Sitepu, & Silaban, (2022) dan Saymita, Aryaningrum, &

Selegi, (2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *experiential learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu dari segi subjek penelitian, lokasi, dan materi ajar. Sehingga dari perbedaan tersebut akan menghasilkan luaran penelitian yang berbeda juga, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “pengaruh *experiential learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran geografi SMAN 10 Sigi”.

Metode Penelitian

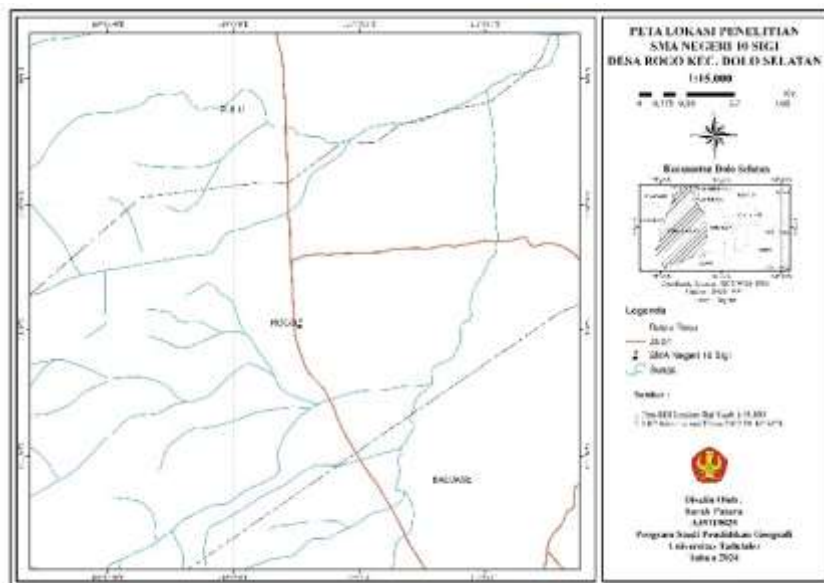
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada desain ini akan dipilih dua kelompok secara random yang nantinya diberi nama kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian akan diberi tes awal atau *pretest* untuk mengetahui keadaan awal atau perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil *pretest* yang baik adalah kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol (Priadana & Sunarsi, 2021). Bentuk desain penelitian dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan :

- O₁ : Nilai *pretest* (tes awal) sebelum diberikan perlakuan
- O₂ : Nilai *posttest* (tes akhir) setelah diberikan perlakuan
- X₁ : Perlakuan berupa model pembelajaran *experiential learning*
- X₂ : Perlakuan berupa model pembelajaran konvensional



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan April sampai bulan Mei di SMA Negeri 10 Sigi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan IPS (IIS) semester II tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari dua kelas, dengan jumlah siswa secara keseluruhan sebanyak 65 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan

adalah sampling jenuh, sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IIS (IIS 1 dan IIS 2). Dengan rincian siswa kelas X IIS 1 berjumlah 34 orang sebagai kelompok kontrol, sedangkan siswa kelas X IIS 2 berjumlah 31 orang sebagai kelompok eksperimen.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu instrumen pembelajaran dan instrumen penelitian. Instrumen pembelajaran meliputi alur tujuan pembelajaran (ATP), modul ajar, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Sedangkan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk pengumpulan data berupa tes tulis untuk mengukur kemampuan kognitif siswa yang diberikan pada saat sebelum dan sesudah perlakuan, lembar observasi untuk mengetahui dan melihat kondisi keterlaksanaan pembelajaran dengan model *experiential learning*, dan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh serta mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung penelitian.

Instrumen penelitian berupa tes kemampuan kognitif yang terlebih dahulu dilakukan uji coba di sekolah yang berbeda sebelum akan digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan pengujian validitas dan reliabilitas data dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Menurut Arikunto (2006) instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur dan bila bisa mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat, sedangkan reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu, reliabel artinya dapat dipercaya jadi dapat diandalkan. Hasil uji validitas diperoleh sebanyak 17 soal valid dan 8 soal tidak valid dari 25 soal yang diujikan, sedangkan hasil uji reliabilitas diperoleh koefisien *alpha Cronbach a* = 0,734. Tingkat reliabilitas item tes berarti reliabilitas item tes berada pada kategori tinggi. Jadi, soal yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 17 butir soal pilihan ganda tentang materi atmosfer.

Data hasil observasi tentang keterlaksanaan pembelajaran model *experiential learning* di analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Keterlaksanaan pembelajaran EL} = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

X = Jumlah langkah pembelajaran

Y = Total langkah pembelajaran yang harus dilaksanakan

Tabel 2. Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Interval	Kriteria
$P \geq 90\%$	Sangat Baik
$80\% \leq P < 90\%$	Baik
$70\% \leq P < 80\%$	Cukup
$60\% \leq P < 70\%$	Kurang
$P < 60\%$	Sangat Kurang

Sumber : Sudjana dalam (Idza, Linnusky, & Wijaya, 2017)

Analisis data hasil belajar siswa dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- 1) Menghitung jumlah skor dengan pedoman penskoran yang telah ditetapkan
- 2) Menjumlahkan skor dan menghitung presentase tes hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Setelah mendapatkan hasil presentase tes hasil belajar kemudian dilakukan pemberian kategori skor tentang hasil belajar siswa.

Tabel 3. Tingkat Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai	Kategori
86 - 100	Sangat Baik
71 - 85	Baik
56 - 70	Cukup
41 - 55	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

Sumber : Depdiknas dalam (Basam, 2022)

Selanjutnya nilai pretest dan posttest yang telah diperoleh, kemudian di analisis menggunakan analisis statistik inferensial dengan berbantuan SPSS 26.0. Adapun analisis yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

- Uji Normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*
- Uji Homogenitas
- Uji Hipotesis dengan uji *independent sample t-test*

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak bulan April sampai Juli yang meliputi tahap perijinan, pelaksanaan, pengumpulan data dan analisis data. Hasil penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

Data *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh, kemudian dilakukan olah data untuk mencari nilai terendah, nilai tertinggi, dan nilai rata-rata, hasil pengolahan data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Rerata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Perolehan Nilai		Nilai	Nilai	Nilai
		Tertinggi	Terendah	Rata-rata
Kelas Kontrol	Pretest	60	24	45,71
	Posttest	84	48	69,53
Kelas Eksperimen	Pretest	60	30	44,52
	Posttest	100	66	81,42

Sumber : Hasil olah data, 2024

Berdasarkan tabel 4 diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas kontrol pada tes awal (*pretest*), diperoleh nilai tertinggi adalah 60 dan nilai terendah adalah 24. Sedangkan pada tes akhir (*posttest*), diperoleh nilai tertinggi adalah 84 dan nilai terendah adalah 48. Demikian untuk nilai rata-rata (*mean*) siswa kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional, pada tes awal (*pretest*) sebesar 45,71 sedangkan rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) sebesar 69,53. Sementara hasil belajar siswa kelas eksperimen pada tes awal (*pretest*), diperoleh nilai tertinggi adalah 60 dan nilai terendah adalah 30. Sedangkan pada tes akhir (*posttest*), diperoleh nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 66. Demikian untuk nilai rata-rata (*mean*) siswa

kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning*, pada tes awal (*pretest*) sebesar 44,52 sedangkan rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) sebesar 81,42.

Berdasarkan hasil perolehan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran konvensional dan pembelajaran *experiential learning*. Pembelajaran konvensional hanya menekankan pada guru yang lebih aktif sehingga model pembelajaran seperti ini membuat hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi minim. Berbeda halnya dengan pembelajaran *experiential learning*, siswa secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan terdapat peningkatan hasil belajar yang dibuktikan dengan diberikan tes kemampuan kognitif siswa.

Tabel 5. Presentase Siswa Kelas Kontrol

No.	Interval nilai	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori
		Presentase siswa		Presentase siswa	
1.	86-100	-	-	-	-
2.	71-85	-	-	52,94%	Baik
3.	56-70	11,76%	Cukup	38,24%	Cukup
4.	41-55	67,65%	Kurang	8,82%	Kurang
5.	0-40	20,59%	Sangat kurang	-	-

Sumber : Hasil olah data, 2024

Berdasarkan tabel 5 diatas diketahui bahwa 34 orang siswa yang menjadi sampel pada kelas kontrol, pada *pretest* terdapat kategori sangat kurang dengan presentase 20,59%, kategori kurang 67,65%, dan kategori cukup 11,76%. Sedangkan pada hasil *posttest* terdapat kategori kurang dengan persentase 8,82%, kategori cukup 38,24%, dan kategori baik dengan persentase sebanyak 52,94%.

Tabel 6. Presentase Siswa Kelas Eksperimen

No.	Interval nilai	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori
		Presentase siswa		Presentase siswa	
1.	86-100	-	-	25,81%	Sangat baik
2.	71-85	-	-	67,74%	Baik
3.	56-70	9,68%	Cukup	6,45%	Cukup
4.	41-55	64,52%	Kurang	-	-
5.	0-40	25,81%	Sangat kurang	-	-

Sumber : Hasil olah data, 2024

Berdasarkan tabel 6 diatas diketahui bahwa 31 orang siswa yang menjadi sampel pada kelas eksperimen, pada *pretest* terdapat kategori sangat kurang dengan presentase 25,81%, kategori kurang 64,52%, dan kategori cukup 9,68%. Sedangkan pada hasil *posttest* terdapat kategori cukup dengan persentase 6,45%, kategori baik 67,74%, dan kategori sangat baik dengan persentase sebanyak 25,81%.

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X IIS pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 10 Sigi,

terlebih dahulu dilakukan beberapa pengujian statistik dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0 for windows yang dimana pengujiannya sebagai berikut :

a. Hasil Uji Normalitas

Tabel 7. Hasil Pengolahan Data Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	PreTest Kontrol	.135	34	.122
Belajar	Post Test Kontrol	.130	34	.160
	PreTest Eksperimen	.147	31	.088
	Post Test Eksperimen	.139	31	.130

Sumber : Hasil olah data, 2024

Berdasarkan hasil *output* SPSS diatas, dapat dilihat nilai signifikan (sig) *kolmogorov-smirnov* untuk variabel *pretest* dan *posttest* >0,05, dapat disimpulkan bahwa data variabel berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas

Tabel 8. Hasil Pengolahan Data Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.543	3	126	.654
Belajar	Based on Median	.390	3	126	.761
	Based on Median and with adjusted df	.390	3	125.748	.761
	Based on trimmed mean	.535	3	126	.659

Sumber : Hasil olah data, 2024

Berdasarkan hasil *output* SPSS diatas, dapat dilihat nilai signifikan (sig) Based on Mean adalah sebesar 0,654>0,05, dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama atau homogen.

c. Hasil Uji Hipotesis

Data terdistribusi normal dan homogen akan dilanjutkan dengan uji-t dua sampel independen (*Independent Samples T Test*), berikut hasil pengujiannya:

Tabel 9. Hasil Pengolahan Data Uji Hipotesis (T)

	Kelas	N	Mean	Std.	
				Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Post Test Kontrol	34	69.53	9.811	1.683
Belajar	Post Test Eksperimen	31	81.42	9.124	1.639

Sumber : Hasil olah data, 2024

Berdasarkan tabel *output Group Statistic* diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa atau mean untuk *posttest* pada kelas kontrol adalah sebesar 69,53, sedangkan untuk *posttest* pada kelas eksperimen adalah sebesar 81,42. Demikian dapat

disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara *posttest* kelas kontrol dengan *posttest* kelas eksperimen. Kemudian untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut berarti signifikan atau tidak maka perlu untuk menafsirkan *output Independent Sampel Test* berikut ini:

Tabel 10. Hasil Pengolahan Data Uji Hipotesis (T) Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.314	.577	-5.045	63	.000	-11.890	2.357	16.600	-7.180
	Equal variances not assumed			-5.062	62.972	.000	-11.890	2.349	16.584	-7.196

Sumber : Hasil olah data, 2024

Berdasarkan tabel *output* diatas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X IIS pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 10 Sigi.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X IIS pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 10 Sigi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 10 Sigi dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) dengan jumlah sampel sebanyak 34 orang dan kelas eksperimen (model pembelajaran *experiential learning*) dengan jumlah sampel sebanyak 31 orang, maka dari data tersebut dapat disimpulkan :

Hasil analisis data yang telah dilakukan dengan berbagai pengujian statistik dibantu aplikasi SPSS versi 26.0 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran dengan model *experiential learning* mengalami perbedaan, dimana hasil belajar siswa lebih tinggi setelah memperoleh pembelajaran menggunakan model *experiential learning*. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol yaitu sebesar 69,53 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 81,42. Hasil uji hipotesis dengan uji *independent sampel T-Test* yang dilakukan pada nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan beberapa peneliti salah satunya yang dilaksanakan oleh Sragih (2022). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model

pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $5,296 > 1,697$ dengan taraf signifikan $0,05$, dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak.

Yulianto (2019) berpendapat bahwa pada dasarnya setiap siswa mempunyai kemampuan belajar yang baik, dibuktikan berdasarkan hasil belajarnya. Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar siswa kelas kontrol, hal ini dikarenakan adanya perlakuan model *experiential learning*. Pembelajaran dengan model tersebut menjadikan siswa belajar tidak hanya bersumber dari buku saja melainkan dapat melalui pengalaman dari kehidupan siswa juga dapat dijadikan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Fathurrohman dalam (Hajjah, Munawaroh, Wulandari, & Hidayati, 2022) menyatakan bahwa "*Experiential learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan proses pembelajaran menggunakan pengalaman nyata siswa". Pembelajaran dengan model ini melibatkan siswa secara langsung dalam menemukan suatu pengetahuan dan keterampilan sehingga guru tidak mendominasi lingkungan belajar. Seperti yang dikatakan oleh Pamungkas & Sunarti (2018) "*model experiential learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung".

Mardana dalam (Pamungkas & Sunarti, 2018) mengemukakan bahwa belajar dari pengalaman melibatkan hubungan antara tindakan dan pemikiran. Ketika siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka akan mendapatkan hasil yang jauh lebih baik. Ini karena selama proses tersebut, siswa secara aktif merenungkan materi yang dipelajari dan bagaimana cara mengaplikasikannya dalam situasi nyata.

Pembelajaran dengan menggunakan model *experiential learning* menjadikan siswa belajar melalui pengalaman yaitu pengamatan video dan pengamatan eksperimen. Melalui pengalaman tersebut, siswa dapat menciptakan pemahaman materi ajar yang berkaitan dengan pengamatan. Sebagaimana teori belajar David Ausubel yang didukung oleh pendapat Al-Tabany dalam (Hajjah et al., 2022) yang menyatakan bahwa teori belajar David Ausubel merupakan proses belajar dimana siswa membangun makna dan pemahaman menggunakan pengalaman nyata.

Tahap pertama, siswa melakukan kegiatan mengamati disebut dengan tahap *concrete experience* (pengalaman nyata). Pada kegiatan tersebut guru memfasilitasi siswa untuk melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman. Pertemuan pertama, siswa melakukan pengamatan video pembelajaran tentang lapisan atmosfer. Pertemuan kedua, siswa melakukan pengamatan eksperimen terhadap tekanan udara dan pergerakan angin menggunakan alat dan bahan sederhana yang telah disediakan. Setelah itu, siswa diarahkan keluar kelas untuk mengamati jenis-jenis awan dengan mencocokkan hasil pengamatan dengan gambar yang terdapat pada lembar observasi. Selanjutnya siswa diminta untuk mengamati video pembelajaran yang ditayangkan di depan kelas terkait materi karakteristik iklim di Indonesia. Pertemuan ketiga, siswa melakukan pengamatan eksperimen terhadap efek rumah kaca menggunakan toples, air, termometer, plastik, dan isolasi. Kemudian dilanjutkan dengan mengamati video pembelajaran terkait materi perubahan iklim.

Tahap kedua yaitu *reflective observation*, dimana pada tahap tersebut siswa akan merefleksikan hasil pengamatan yang telah dilakukan di tahap sebelumnya. Dalam proses ini, siswa akan mencoba memahami apa yang terjadi sehingga dari hasil refleksi

ini siswa dapat menarik pelajaran. Pada tahap ini, guru mengajukan pertanyaan yang bertujuan untuk memicu siswa agar merenungkan kembali pengalaman dari pengamatan yang dilakukan.

Tahap ketiga adalah *abstract conceptualization* (konseptualisasi abstrak), dimana siswa dibentuk ke dalam beberapa kelompok belajar untuk menyusun konsep-konsep yang mengintegrasikan hasil pengamatan mereka menjadi teori. Pada tahap ini, siswa dituntut untuk berpikir mengemukakan ide-idenya dalam sebuah diskusi. Untuk membantu proses berpikir siswa, guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan pengamatan sebelumnya. Pertemuan pertama, guru mengajukan pertanyaan seperti apa saja lapisan-lapisan atmosfer bumi dan apa manfaatnya. Pertemuan kedua, guru memberi pertanyaan seperti mengapa cuaca di setiap wilayah bisa berbeda-beda dan bagaimana pengaruh iklim terhadap aktivitas manusia. Pertemuan ketiga, guru memberi pertanyaan seperti upaya apa yang dapat dilakukan untuk mengurangi pemanasan global. Silberman dalam (Irfianti, Khanafiyah, & Astuti, 2016) menyatakan bahwa melalui sebuah diskusi dapat menciptakan berbagai perspektif dan sudut pandang yang baik.

Terakhir yaitu tahap *active experimentation* (Implementasi), dimana pada tahap ini siswa akan saling bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam LKPD. Setiap kelompok dituntut untuk membuat keputusan dalam penyelesaian masalah dengan konsep atau teori yang telah dikuasai. Setelah itu, perwakilan kelompok diminta untuk membacakan hasil diskusinya untuk dibahas bersama kelompok yang lainnya.

Keterlaksanaan model *experiential learning* dalam pembelajaran geografi dilihat dari aktivitas guru dan aktivitas siswa, sudah sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam modul ajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil keterlaksanaan pembelajaran secara keseluruhan yang ditinjau dari observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa sudah berjalan dengan sangat baik. Persentase rata-rata keterlaksanaan aktivitas guru dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-3 sebesar 100% dengan kategori sangat baik, sedangkan persentase rata-rata keterlaksanaan aktivitas siswa dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-3 sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut telah menunjukkan bahwa adanya peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun langkah-langkah kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan modul ajar, proses pembelajaran di pertemuan pertama masih belum berjalan dengan optimal. Proses pembelajaran mengalami peningkatan di pertemuan kedua dan pertemuan ketiga, dimana tahapan pembelajaran sudah dilaksanakan dengan lebih baik.

Pertemuan pertama, guru masih kurang maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru masih harus beradaptasi dengan siswa agar terjadi interaksi yang baik. Guru masih kesulitan untuk mengarahkan siswa agar mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan dari pengalaman yang diperolehnya. Selain itu, siswa juga masih harus menyesuaikan diri dalam model pembelajaran yang baru sehingga belum berjalan dengan optimal.

Pertemuan kedua, guru dan siswa sudah bisa berinteraksi dengan baik. Guru sudah dapat melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran dengan lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Siswa sudah mulai terbiasa dengan pola pembelajaran *experiential learning*. Pada pertemuan ini, terlihat adanya peningkatan partisipasi siswa

dalam pembelajaran. Siswa mulai antusias dalam memberi pendapat berdasarkan pengalamannya, meskipun belum seluruh siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pada tahap *active experimentation*, siswa sudah dapat berkontribusi dalam kelompok masing-masing untuk menyalurkan pendapatnya terkait permasalahan dalam LKPD. Hal ini sejalan dengan pendapat Saymita et al., (2023) bahwa kelebihan model *experiential learning* dapat menumbuhkan keterampilan komunikasi, perencanaan, serta pemecahan masalah. Hal ini diperkuat lagi oleh Andriyansyah & Ningsih (2022) bahwa kelebihan *experiential learning* yaitu dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran yang aktif, melatih siswa untuk bersikap aktif, mendorong serta mengembangkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif karena pembelajaran partisipatif untuk menemukan sesuatu, memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi dan berbicara dengan teman sehingga akan melatih siswa untuk berkerja sama dengan teman. Selain itu di pertemuan ini, proses pembelajaran berlangsung lebih lama karena banyaknya kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap *concrete experience*. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Andriyansyah & Ningsih (2022) dalam penelitiannya bahwa salah satu kelemahan model *experiential learning* yaitu proses belajar memerlukan waktu yang panjang. Mulyani, Farikah, Rini, & Jendriandi, (2022) juga menyatakan bahwa *experiential learning* membutuhkan alokasi waktu pembelajaran yang relatif lama. Hal ini diperkuat lagi oleh Saymita et al., (2023) bahwa dalam pembelajaran ini sering terjadi kesenjangan antara waktu yang direncanakan dengan praktik pembelajaran.

Pertemuan ketiga, siswa sudah terbiasa dengan model *experiential learning* yang digunakan oleh guru. Sebagian besar siswa sudah bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Namun pada saat melakukan percobaan, hanya beberapa siswa saja yang ikut serta dalam melakukan percobaan, hal ini dikarenakan kurangnya alat dan bahan yang tersedia. Hal ini sejalan dengan pendapat Andriyansyah & Ningsih (2022) bahwa salah satu kelemahan model *experiential learning* yaitu alat dan bahan yang terkadang tidak tersedia, terbatas atau mahal. Pada tahap *abstract conceptualization*, siswa sudah dapat berdiskusi dengan baik bersama kelompoknya dalam merumuskan konsep-konsep menjadi teori, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum terlihat berpartisipasi di dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Saymita et al., (2023) bahwa kelebihan *experiential learning* dapat membangun rasa percaya diri. Andriyansyah & Ningsih (2022) juga mengungkapkan bahwa *experiential learning* dapat mendorong serta mengembangkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Hal ini diperkuat lagi dengan pendapat Mulyani et al., (2022) bahwa *experiential learning* dapat membantu siswa untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, serta menolong siswa dalam menyusun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menyadari bahwa pentingnya penggunaan model dan media yang tepat dalam pembelajaran agar siswa lebih antusias dalam memahami pelajaran. Menurut Sulfemi (2019) yang tidak kalah penting juga yaitu memotivasi siswa dalam belajar seperti menyediakan sumber belajar, penggunaan metode dan media yang tepat dan sesuai serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan model *experiential learning*, guru menggunakan media berupa video pembelajaran dan percobaan. Menurut Arsyad & Sulfemi (2018) media audio visual sebagai alat bantu mengajar dianggap sebagai penyampai materi yang menarik, karena penyajiannya yang lengkap dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Maka dari itu, pihak sekolah ataupun guru diharapkan untuk lebih

bervariasi lagi model pembelajaran yang digunakan serta memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, agar kedepannya hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas X IIS di SMA Negeri 10 Sigi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 10 Sigi dengan nilai rata-rata posttest menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model *experiential learning* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Daftar Pustaka

- Alfi, C., Sumarmi, & Amirudin, A. (2016). Tersedia secara online EISSN: 2502-471X PENGARUH PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS MASALAH DENGAN BLENDED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan*, 1, 597–602.
- Andriyansyah, A., & Ningsih, P. N. (2022). Penerapan Model Experiential Learning Pada Pembelajaran Ipa. *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2), 71–78. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v4i2.89>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arsyad, & Sulfemi. (2018). METODE ROLE PLAYING BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN BELAJAR IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41–46.
- Basam, F. (2022). MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VII DALAM PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF NUMBERED HEADS TOGETHER. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5 (1), 100–106. Retrieved from <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Blanckesteijn, M. L. (M L.), Houtkamp, J. (J), & Bossink, B. (B A. G.). (2024). Towards transformative experiential learning in science- and technology-based entrepreneurship education for sustainable technological innovation. *Journal of Innovation and Knowledge*, 9(3). <https://doi.org/10.1016/j.jik.2024.100544>
- Hajjah, M., Munawaroh, F., Wulandari, A. Y. R., & Hidayati, Y. (2022). Implementasi Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Natural Science Education Research (NSER)*, 5(1), 79–88. Retrieved from <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser>
- Hidayati, S., Ahied, M., Hadi, W. P., & Munawaroh, F. (2023). Pengembangan Modul IPA Berbasis Model Experiential Learning. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(2), 1–10.
- Idza, O. :, Linnusky, N., & Wijaya, A. (2017). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP/MTs DEVELOPMENT OF TEACHING SET BASED ON REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION APPROACH IN SOLID GEOMETRY TOPIC FOR 8 th GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 6 (1), 1–9.

- Irfianti, M. D., Khanafiyah, S., & Astuti, B. (2016). Perkembangan Karakter Peduli Lingkungan melalui Model Experiential Learning. *Unnes Physics Education Journal*, 5(3), 73–76. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Khafid, S. (2014). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Penanaman Wawasan Kegeografian. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 20(1), 172–179.
- Monib, W. K., Qazi, A., & Apong, R. A. (2025). Microlearning beyond boundaries: A systematic review and a novel framework for improving learning outcomes. *Heliyon*, 11(2). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e41413>
- Mulyani, M., Farikah, F., Rini, A., & Jendriandi. (2022). EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA INDONESIA DI MTs MAGELANG (SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN ABAD 21). *Prosiding Seminar Nasional PIBSI Ke-44 Yogyakarta*, 1(1), 28–39. Retrieved from <http://prosiding.pbsi.upy.ac.id/index.php/2023/article/download/32/32>
- Pamungkas, A. H., & Sunarti, V. (2018). *Buku Ajar Pelatihan Experiential Learning Bagi Orang Tua dan Pengajar Anak Usia Dini*.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode-Penelitian-Kuantitatif*. Pascal Books.
- Rusnadi, S., Hermawan, A., & Sumiati. (2023). Strategi Optimal Peningkatan Kualitas Layanan Guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Melalui Penguatan Knowledge Management, Komunikasi Interpersonal, Dukungan Organisasi dan Kepuasan Kerja. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(11), 2127–2146. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i11.778>
- Saymita, P., Aryaningrum, K., & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Melalui Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 27. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v8i1.3750>
- Sragih, A. S., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 5 September 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI KELAS III SD TH. 6(September)*, 1293–1299.
- Sulfemi. (2019). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MIND MAPPING BERBANTU AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MINAT, MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13–19.
- Sutriana, E. (2019). Deskripsi Penerapan Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 13 Sinjai. *Mathematics Journal*, 1–11. Retrieved from http://eprints.unm.ac.id/13074/2/eva_sutriana_162050701068.pdf
- Taher, A., Utaya, S., & Bachri, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan*, 4, 456–461. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Tampubolon, B. (2020). MOTIVASI BELAJAR DAN TINGKAT BELAJAR MANDIRI DALAM KAITANNYA DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal PIPSI (Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 5, 34–41.
- Yulianto, A. (2019). PENGARUH SELF-EFFICACY TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA SMA. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 4 (1), 8–12.