



Efektivitas Pengalaman Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD

Murniati Agustian

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar - FPB Unika Atma Jaya
Jalan Jend. Sudirman No. 51 Jakarta 12930. Telepon: 021-5703306.
Email: murniati.agustian@atmajaya.ac.id

Bernadetta

SD Santo Yoseph Harvest City
Perumahan Harvest City Cileungsi, Bogor, Jawa Barat 16820. Telepon: (021) 29231597.
Email: bernadettatinambunan@gmail.com

Abstract

This research aimed to examine whether there are differences in terms of effectivity in the learning experiences on thematic learning in fourth grade. The research was conducted at SD Regina Caeli, Bogor. The type of research is a quasi experiment with the nonequivalent control group design. Data was collected through administering pretest and posttest in experiment group 1 using learning experience of reading, listening, watching video and experiment group 2 using learning experience of discussion, presentation, and role playing. The collected data was analyzed through scoring, converting, determining average, determining frequency distribution, and comparing the mean. The hypothesis test was analyzed using independent t test. The result of the research showed that there was a significant difference of effectiveness. The result showed $t_{count} = 2,219 > t_{table} = 2,005$ in which the post-test score in the two groups were compared. The result indicated H_0 was rejected. The effectiveness as indicated by comparing the pre-test and post-test score in the experiment group 2 with learning experience of discussion, presentation, and role playing showed t-test scored 3,316 which was higher than the t_{table} 2,005. It indicated that H_0 was rejected. It can also be seen that the improvement of learning experience through the learning outcomes in the control class was 18.53 point from the mean pretest 56.79 and the posttest 75.32. While in the experimental class there is an increase 25.07 point from the mean pretest 56.07 and the posttest 81.14. It concluded that there was difference in terms of effectiveness in the learning experience in the thematic learning for fourth graders of Regina Caeli Elementary School, with the most effective learning experience found in the experimental group 2 through the experience of learning discussion, presentation and role play.

Keywords: Learning Experiences, Effectivity Differences, Thematic Learning



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD Regina Caeli. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Teknik pengumpulan data melalui pretest dan posttest pada kelas eksperimen 1 dengan perlakuan pengalaman belajar baca, dengar, menonton video dan kelas eksperimen2 dengan perlakuan diskusi, presentasi, bermain peran. Analisis data melalui penskoran, pengkonversi nilai, menentukan rata-rata, menentukan distribusi frekuensi, perbandingan rata-rata dan uji hipotesis menggunakan uji t independen. Melalui uji t independen pada postes untuk melihat perbedaan pengalaman belajar, diperoleh $t_{hitung} = 2,219 > t_{tabel} = 2,005$, artinya H_1 diterima artinya terdapat perbedaan pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD Regina Caeli. Untuk melihat efektivitas pengalaman belajar melalui uji t independen, skor peningkatan diperoleh $t_{hitung} = 3,316 > t_{tabel} = 2,005$, artinya H_1 diterima maka terdapat perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD Regina Caeli. Peningkatan pengalaman belajar yang diukur melalui hasil belajar pada kelas eksperimen 1 sebanyak 18,53 dari nilai rata-rata pretes 56,79 dan postes 75,32. Sedangkan kelas eksperimen 2 terdapat peningkatan sebanyak 25,07 dari nilai rata-rata pretest 56,07 dan posttest 81,14. Kesimpulan penelitian ini terdapat perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD Regina Caeli, dengan pengalaman belajar paling efektif terdapat pada kelas eksperimen 2 melalui pengalaman belajar diskusi, presentasi, bermain peran.

Kata Kunci: Pengalaman belajar, Perbedaan Efektivitas, Pembelajaran Tematik.

I. Pendahuluan

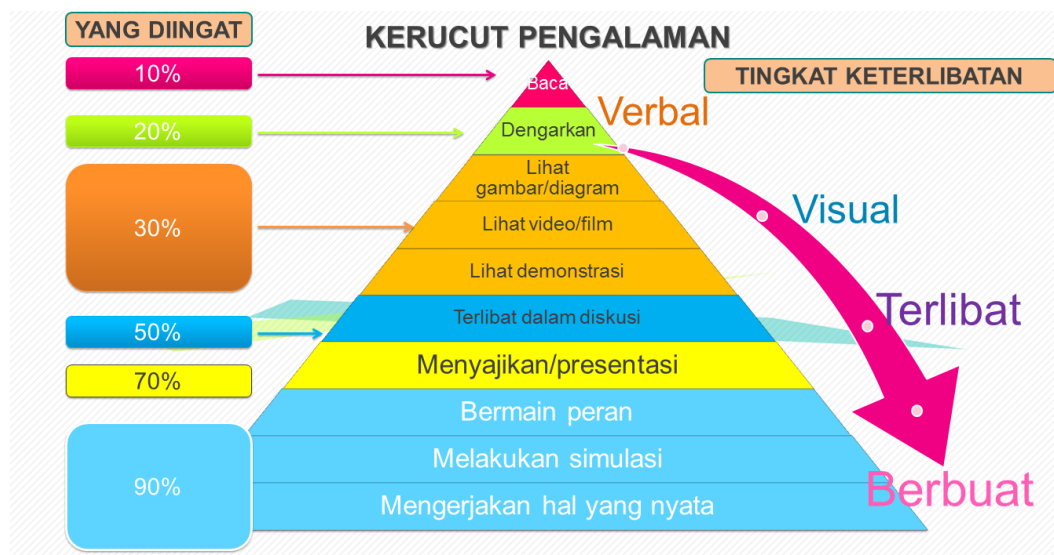
Belajar adalah perubahan dalam disposisi manusia atau kapabilitas yang berlangsung selama satu masa dan yang tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan (Gagne, 1989: 3)ⁱ. Lebih lanjut Gagne menjelaskan bahwa perubahan belajar terlihat dari perubahan perilaku dan dapat juga berupa sikap, minat atau nilai dengan membandingkantingkah laku individu sebelum dia ditempatkan dalam situasi belajar. Dari definisi belajar menurut Gagne terlihat bahwa belajar merupakan suatu proses yang dikondisikan. Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Gredler (2011:2)ⁱⁱ, bahwa belajar adalah proses multisegi yang biasanya dianggap sesuatu yang biasa saja oleh individu sampai mereka mengalami kesulitan saat menghadapi tugas yang kompleks, akan tetapi kapasitas belajar adalah karakteristik yang membedakan manusia dari makhluk lainnya.

Kedua pendapat diatas menjelaskan pentingnya peran guru dalam mendesain pembelajarannya. Sebagai seorang pendidik, guru harus memiliki pengetahuan dibidangnya yang mencerminkan spesialisasi keahliannya dan menguasai cara menyampaikannya kepada peserta didik. Berbagai metode harus dikuasai oleh guru agar guru dapat memilih dengan tepat metode mana yang cocok dengan tujuan pembelajarannya (Agustian, 2018:4)ⁱⁱⁱ.Terkait penerapan kurikulum 2013 dengan

pembelajaran tematik, seorang guru harus mengkaji metode-metode yang tepat agar anak mempunyai pengalaman belajar agar belajar menjadi bermakna buat mereka.

Pengalaman belajar menyangkut keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika siswa aktif untuk terlibat dalam belajar, maka akan mendapat pengalaman yang lebih baik. Beard (2010: 14)^{iv} mengatakan bahwa pengertian pengalaman belajar memiliki sejarah panjang, dan praktik pengalaman belajar juga sangat beragam dan telah berkembang seperti ajaran Konfusius (551-479 SM) yang dikenal dengan pepatah “aku dengar - aku lupa; aku lihat - aku ingat; aku lakukan – aku mengerti”, ini meletakkan fondasi awal, belajar dari pengalaman. Menurut Beard, pengalaman belajar adalah suatu proses dimana siswa mengkonstruksi atau menyusun pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dari pengalaman langsung. Pengalaman diperoleh dari apa yang yang diamati, ditemui, dialami, dan dirasakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Edgar Dale pada tahun 1969 (dalam Dange, 2014:102)^v mengembangkan sebuah prinsip penting yaitu jika kita diberi tahu saja, maka kita lupa; jika kita menonton, kita mungkin ingat; tapi jika kita melakukan hal yang sebenarnya, inilah cara terbaik untuk belajar. Ini dikenal dengan model pembelajaran 'tell, show, do' atau dikenal juga dengan Kerucut Pengalaman Dale seperti Gambar: 1. Kerucut Pengalaman Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui pengalaman langsung atau tidak langsung dan konkret atau abstrak.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale

Gambar 1 memperlihatkan bahwa pengalaman melalui simbol verbal merupakan pengalaman yang sifatnya paling abstrak, siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa tertulis. Pengalaman verbal berikutnya melalui mendengar, dalam pembelajaran bila guru cenderung hanya menjelaskan, kemungkinan guru penganut verbalisme sulit dihindarkan. Guru lebih suka menjelaskan. Pengalaman melalui membaca, mendengar radio, atau mendengar *tape recorder* sifatnya masih menggunakan satu indra saja,



mendengar atau melihat. Mendengar lebih abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar.

Pengalaman melalui simbol visual seperti grafik, gambar, bagan, dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Siswa lebih dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan atau lambang visual lainnya. Pengalaman melalui gambar hidup, film, video dan televisi dengan mengamati, siswa dapat belajar sendiri walaupun bahan belajarnya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun. Dale memisahkan belajar dengan televisi karena potensial untuk belajar sendiri.

Pengalaman terlibat dalam diskusi, menyajikan suatu karya atau memaparkan hasil dalam bentuk presentasi, merupakan keterlibatan siswa dalam belajar, artinya siswa mengalami dan ada usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui bermain peran, melakukan simulasi dan mengerjakan hal yang nyata, siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata. Walaupun siswa tidak dalam situasi nyata, siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan. Tujuan belajar melalui drama ini agar siswa memperoleh pengalaman yang lebih jelas dan kongkrit.

Bila dicermati, Kerucut Pengalaman Dale ini sangat terkait dengan berbagai teori dalam pembelajaran seperti desain, metode, media dan kegiatan pembelajaran jadi bukanlah tingkat kesulitan dalam belajar. Kerucut Pengalaman Dale melihat tingkat keabstrakan yang diterima oleh siswa dalam menerima pesan tentang materi pelajaran. Berbagai penelitian tentang Kerucut Pengalaman Dale terus berkembang diantaranya penelitian Davis dan Summers (2015: 4)^{vi} tentang *Applying Dale's Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course*, yang hasilnya 90% responden setuju dengan pernyataan: "Saya percaya bahwa pengalaman belajar yang mensimulasikan, melakukan hal yang nyata, lebih efektif daripada metodologi tradisional."

Belajar dengan pengalaman selaras dengan pembelajaran tematik karena pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, pembelajaran tematik menerapkan belajar sambil melakukan, sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Trianto, 2011:156)^{vii}. Pembelajaran tematik dikatakan bermakna karena dalam proses pembelajaran siswa akan memperoleh konsep yang dipelajari dengan pengalaman langsung dan mengembangkan kembali konsep-konsep yang telah dipahaminya. Jadi pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran dengan menggabungkan beberapa muatan mata pelajaran dengan sebuah tema. Tema adalah gagasan pokok yang akan menjadi pokok pembicaraan. Tema-tema pada pembelajaran merupakan wadah untuk memperkenalkan konsep-konsep dan keilmuan kepada siswa secara menyeluruh, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami.

Tema-tema yang dapat dikembangkan di sekolah dasar mengacu pada prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) Pengalaman mengembangkan tema dalam kurikulum disesuaikan dengan muatan mata pelajaran yang akan dikembangkan. 2) Pembelajaran dimulai dari lingkungan yang paling dekat dengan siswa. 3) Pembelajaran dimulai dari hal yang mudah ke hal yang sulit, hal yang kongkrit ke abstrak. Berdasarkan pada kajian



tersebut di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen dengan menguji perbedaan efektivitas pengalaman belajar siswa dengan penggunaan pengalaman belajar dari Kerucut Pengalaman Dale pada pembelajaran tematik di kelas 4 SD.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD. Berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian adalah:

H₀ : Tidak terdapat perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD.

H₁ : Terdapat perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD.

Kelas 4 Faraday sebagai kelas eksperimen 1 peneliti menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan pengalaman belajar pada tiga tingkatan awal yaitu baca, dengar dan melihat video. Kelas 4 Morse sebagai kelas eksperimen 2 peneliti menyiapkan pembelajaran dengan pengalaman belajar diskusi, presentasi dan bermain peran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD?

II. Metode Penelitian

A. Desain penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *the nonequivalent control group design* yang dilakukan di SD Regina Caeli Cilengsi, Bogor. SD Regina Caeli dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut sudah bermitra dengan Unika Atma Jaya, dan pembelajaran sudah tematik. Kelompok dipilih dan ditempatkan tanpa melalui random.

Eksperimen dilakukan kepada kedua kelompok tersebut dengan memberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, kemudian diberikan perlakuan, terakhir diberikan *posttest*. Kelompok pertama adalah siswa kelas IV SD Morse yang mendapat pengalaman belajar diskusi, presentasi dan bermain peran disebut kelas eksperimen 2. Kelompok kedua kelas IV Faraday mendapat pengalaman belajar membaca, mendengar dan menonton video sebagai kelas eksperimen 1. Pemberian *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbedaan efektivitas antar dua kelompok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian ini disajikan pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Nonequivalent Control Group Design

R ₁	O ₁	X ₁	O ₂
R ₂	O ₁	X ₂	O ₂

R₁ : Kelas IV Morse, terdiri dari 28 siswa, 17 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki



R₂ : Kelas IV Faraday terdiri dari 28 siswa, 19 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki

O₁ : *Pretest* (pengalaman belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran)

O₂ : *Posttest* (pengalaman belajar siswa sesudah mengikuti pembelajaran)

X₁ : Perlakuan pengalaman belajar diskusi, presentasi, dan bermain peran.

X₂ : Perlakuan pengalaman belajar baca, dengar dan menonton video.

B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah 56 siswakeselas IV SD Regina Caeli, Cileungsi. Semua populasi dijadikan sampel penelitian yaitu 28 siswa kelas IV Morse sebagai kelas eksperimen 2 dan 28 siswa kelas IV Faraday sebagai kelas eksperimen. Siswa kelas IV Faraday terdiri dari 19 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki sedangkan kelas IV Morse terdiri dari 17 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

C. Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah pengalaman belajar yang diukur dengan hasil belajar membaca, mendengar, menonton video dan pengalaman belajar yang diukur dengan hasil belajar diskusi, presentasi, dan bermain peran. Pengalaman belajar membaca adalah pengalaman yang lebih abstrak yaitu melalui kata-kata atau teks. Pengalaman mendengar yaitu menggunakan indera pendengaran, siswa mendengarkan dari penjelasan, rekaman, radio yang diberikan mengenai informasi atau materi pembelajaran. Menonton video adalah media visual dengan penayangan gambar berjalan yang dibuat menarik. Diskusi adalah percakapan ilmiah atau pertukaran pendapat dari permasalahan yang bermunculan untuk dipecahkan. Presentasi adalah menyajikan konten melalui deskripsi atau penjelasan dari suatu pengamatan atau diskusi. Bermain peran adalah mengerjakan atau melakukan hal yang menyerupai hal nyata yang dapat membantu memberikan pengalaman nyata. Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa kelas eksperimen 2 dan kelas eksperimen 1 yang akan diukur dengan *pretest* dan *posttest*.

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran dengan memuat atau mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema-tema. Tema-tema tersebut akan menjadi gagasan pokok dalam pembicaraan proses pembelajaran. Pembelajaran tematik dikemas dengan menghasilkan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran memanfaatkan situasi dan keadaan lingkungan terdekat siswa.

D. Pengumpulan Data dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui tes. Tes diberikan berupa soal-soal mengenai materi pembelajaran kepada siswa kelas IV melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum siswa menerima perlakuan atau sebelum

pembelajaran. Sedangkan *posttest* diberikan setelah diberikan perlakuan atau mengikuti proses pembelajaran, dengan pertemuan pembelajaran 5 x 35 menit. Dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan, peneliti dapat membandingkan hasil tes kedua kelas untuk melihat perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tersebut yang sudah disusun pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan materi dan tujuan yang sama namun perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen 1 siswa diajak untuk membaca teks mengenai materi kemudian diperjelas kembali dengan mendengarkan penjelasan dari guru serta tanya jawab dan tanggapan dari siswa lain. Kemudian, pengetahuan siswa diperkuat kembali dengan menonton video. Setelah itu, siswa diberikan *posttest* untuk mengevaluasi pembelajaran dan mengetahui seberapa besar pengalaman yang telah diterima siswa.

Pada kelas eksperimen 2 siswa diajak untuk berdiskusi mengenai topik materi pembelajaran. Hasil dari diskusi tersebut di presentasikan oleh setiap kelompok siswa. Melalui presentasi, siswa atau kelompok lain dapat mengoreksi hasil diskusi kelompoknya dan saling mengeluarkan pendapat. Kemudian, pengetahuan yang telah diperoleh siswa kembali dituangkan melalui permainan peran. Setiap kelompok diminta untuk membuat skenario singkat mengenai kehidupan sehari-hari pada materi pembelajaran tersebut. Setelah semua kelompok menampilkannya, siswa diberikan *posttest* untuk dilihat seberapa besar pengalaman belajar yang telah diterima siswa.

Selain itu, teknik pengumpulan data juga melalui pengamatan dibantu dengan diskusi bersama guru kelas. Pengamatan tersebut langsung kepada subjek penelitian. Melalui pengamatan peneliti dapat berinteraksi langsung dengan subjek penelitian. Peneliti melihat bagaimana perilaku kenyataan anak pada proses belajar di kelas. Pengamatan dengan diskusi bersama guru kelas dilakukan guna memperhatikan kegiatan pembelajaran siswa di kelas 4 Faraday dan 4 Morse seperti suasana kelas, interaksi guru dan siswa, karakteristik siswa dan lain-lain.

Analisis data dilakukan dengan cara: 1) Penskoran, Skor untuk pilihan ganda jika benar adalah 1 dan salah adalah 0. Skor untuk soal uraian adalah rentang nilai yang digunakan adalah 0 sampai dengan 2. Sedangkan untuk soal esai skor diberikan dengan rentang nilai 0 sampai dengan 5; 2) Konversi nilai ; 3) Menentukan rata-rata kelas; 4) Menentukan distribusi frekuensi; 5) Membandingkan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* kedua kelas; 6) Uji Normalitas ; 7) Uji Homogenitas; 8) Uji beda (Uji t) dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagisiswa kelas IV SD Regina Caeli.

H_1 : Terdapat perbedaan pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagisiswa kelas IV SD Regina Caeli.

Kriteria pengujian dengan taraf $\alpha = 0.05$ sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel} \rightarrow H_0$ ditolak

Jika $t_{hitung} > t_{tabel} \rightarrow H_1$ diterima

Selanjutnya, dilihat pula efektivitas pengalaman belajar yang diukur dengan hasil belajar melalui uji t skor peningkatan pretes ke postes kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagisiswa kelas IV SD Regina Caeli.

H_1 : Terdapat perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagisiswa kelas IV SD Regina Caeli.

Kriteria pengujian dengan taraf $\alpha = 0.05$ sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel} \rightarrow H_0$ diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel} \rightarrow H_0$ ditolak

III. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil pengalaman belajar pada pembelajaran tematik kelas eksperimen 1 dengan pengalaman belajar membaca, mendengar dan menonton video dan kelas eksperimen dengan pengalaman belajar diskusi, presentasi dan bermain peran terlihat melalui nilai rata-rata pretes dan postes seperti dalam tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Rata-rata pretes dan postes

Kelas	Rata-rata	
	Pretes	Postes
Eksperimen 1	56,79	75,32
Eksperimen 2	56,07	81,14

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata pretes dan postes pengalaman belajar pembelajaran tematik kelas eksperimen 1 secara berturut-turut adalah 56,79 dan 75,32. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 18,53. Sedangkan nilai rata-rata pretes dan postes pada kelas eksperimen 2 secara berturut-turut adalah 56,07 dan 81,14. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 25,07. Jadi kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 terdapat peningkatan pengalaman belajar yang diukur dengan hasil belajar, namun kelas eksperimen 2 terdapat peningkatan yang lebih besar.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis melalui uji t independen yang sebelumnya harus terpenuhi syarat pengujian yaitu normalitas data dan homogenitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Uji Normalitas

Kelas	Sig.	Df
IV Faraday eksperimen 1	0,200	28
IV Morse eksperimen 2	0,142	28

Dari tabel diatas, df 28 sama dengan jumlah data atau jumlah siswa 28. Berdasarkan hasil uji normalitas *kolmogorov-smirnov* diketahui nilai signifikansi untuk kelas IV Faraday kelas eksperimen 1 adalah $0,200 > 0,05$ dan nilai signifikansi untuk kelas IV Morse kelas eksperimen 2 adalah $0,142 > 0,05$. Sehingga keduanya H_0 diterima yaitu data berdistribusi normal. Hal ini sesuai dengan kriteria pengujian maka dapat disimpulkan kedua data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya setelah melakukan uji normalitas, maka dilakukan uji homogenitas untuk melihat varian data dan diperoleh hasil ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
0,153	1	54	0,697

Dari tabel di atas, berdasarkan uji homogenitas varians pengalaman belajar kelas eksperimen 2 melalui diskusi, presentasi bermain peran dan pengalaman belajar kelas eksperimen 1 melalui baca, dengar dan menonton video menunjukkan bahwa kedua data tersebut mempunyai varian yang homogen. Hal ini dibuktikan melalui diperolehnya nilai signifikansi data penelitian adalah 0,697. Sebagaimana dalam kriteria pengujian homogenitas jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka, H_0 diterima atau variasi data homogen. Jadi $0,697 > 0,05$ maka varian data kedua kelas homogen. Dengan *levене statistic* 0,153 yang artinya semakin kecil nilai *levене statistic* maka semakin homogen data tersebut. Uji t dilakukan pada nilai postes atau hasil setelah diberikan perlakuan untuk melihat perbedaan pengalaman belajar yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Independent t Test Postes

T_{hitung}	Df
2,129	54

Berdasarkan pada tabel di atas, diperoleh t_{hitung} adalah 2,129 dan t_{tabel} dengan df 54 pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,005 ($t_{hitung} = 2,129 > t_{tabel} = 2,005$) sehingga H_1 diterima atau H_0 ditolak. Jadi, terdapat perbedaan pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD Regina Caeli.

Perbedaan pengalaman belajar baca, dengar, menonton video dan diskusi, presentasi, bermain peran karena pengalaman belajar diskusi, presentasi dan bermain peran lebih kongkrit dan melibatkan siswa untuk melakukan atau menampilkan. Menurut Anderson (*Dale's Cone Experiences*) dari kerucut pengalaman Dale yang diingat siswa melalui baca yaitu 10%, mengingat 20% apa yang didengar, mengingat 30% dari apa yang dilihat dan didengar, mengingat 50% apa yang siswa tulis, mengingat 70% apa yang ditulis dan dikatakan, mengingat 90% dari apa yang siswa lakukan dan tampilkan. Kerucut pengalaman Dale tersebut mengatakan hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang yaitu melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang diantaranya dilakukan oleh Dewi (2014) yang menunjukkan bahwa dengan penerapan pembelajaran eksperimental berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusup (2016) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan *inquiry* dapat meningkatkan keterampilan proses siswa. Dengan demikian hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya.

Secara signifikan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD Regina Caeli, diperoleh dengan uji t skor peningkatan dari pretes dan postes yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6 Independent t Test Skor Peningkatan

T_{hitung}	Df
3,316	54

Dari tabel di atas, diperoleh t_{tabel} dari df 54 dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 2,005. Maka $t_{hitung} = 3,316 > t_{tabel} = 2,005$ sehingga H_1 diterima atau H_0 ditolak. Jadi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, terdapat perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD Regina Caeli, dengan pengalaman paling efektif terdapat pada kelas eksperimen 2 dengan pengalaman belajar melalui diskusi, presentasi bermain peran.

Dengan demikian, melalui hasil perhitungan nilai rata-rata dan melalui uji t pengalaman belajar kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 yang diukur melalui hasil belajar dapat diketahui pengalaman belajar pada pembelajaran tematik kelas eksperimen 2 dengan diskusi, presentasi dan bermain peran lebih efektif dibandingkan dengan pengalaman belajar pembelajaran tematik kelas eksperimen 1 dengan baca, dengar dan menonton video. Meskipun kedua pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran dengan



pengalaman, namun pembelajaran dengan diskusi, presentasi, bermain peran lebih menekankan pada pengalaman belajar yang lebih kongkrit. Pembelajaran baca, dengar dan menonton video bukan berarti tidak efektif untuk dilakukan atau diterapkan, karena apabila dibandingkan dengan nilai KKM siswa nilai rata-rata tersebut sudah mencapai KKM. Jadi pembelajaran baca, dengar dan menonton video juga baik untuk diterapkan. Belajar dengan pengalaman akan membuat siswa lebih mengingat dan menyenangkan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Regina Caeli terlihat nilai rata-rata pretes dan postes pengalaman belajar pembelajaran tematik kelas eksperimen 1 melalui baca, dengar dan menonton video menunjukkan adanya peningkatan. Dapat disimpulkan pengalaman belajar dengan baca, dengar dan menonton video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar. Menurut Maheshwari (2016)^{viii} dalam artikelnya "*Edgar Dale's Cone Of Experience*", simbolik Visual dan simbol Verbal adalah pengalaman belajar yang paling rumit dan abstrak di antara semua komponen Kerucut Pengalaman. Lebih lanjut dikatakan, bahwa guru dalam memfasilitasi pembelajaran, dapat menggunakan berbagai media untuk memaksimalkan pengalaman belajar. Satu media saja tidak cukup sehingga tidak ada salahnya guru mencoba menggabungkan beberapa media selama itu bisa bermanfaat bagi pengalaman belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengkombinasikan penggunaan video dalam pembelajaran sehingga terlihat peningkatan yang baik yaitu dari rata-rata 56,79 pada pretes dan 75,32 pada postes.

Pada kelas eksperimen 2, perolehan nilai rata-rata pretes dan postes dengan pengalaman belajar diskusi, presentasi dan bermain peran adalah 56,07 dan 81,14. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 25,07. Jadi pengalaman belajar diskusi, presentasi dan bermain peran juga dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian yang memadukan tiga pengalaman belajar Dale ini, sesuai dengan pendapat Jackson (2016: 51)^{ix} bahwa karya akademis Dale berusaha mencari cara untuk memadukan berbagai pengalaman belajar yang konkret sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai hasil belajar dengan pengalaman belajar kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 mengalami kenaikan, namun terdapat perbedaan dilihat dari nilai rata-rata postes kedua kelas tersebut. Nilai rata-rata kelas eksperimen 2 lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1, namun kedua nilai tersebut di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 68. Secara signifikan terdapat perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD Regina Caeli, dengan pengalaman paling efektif terdapat pada kelas eksperimen 2 dengan pengalaman belajar melalui diskusi, presentasi bermain peran.

Perbedaan pemerolehan pengalaman belajar ini adalah dari faktor kekongkritan dalam pembelajaran. Jadi pembelajaran dengan diskusi, presentasi dan bermain peran dikatakan lebih efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Iru (2012:87)^x yang menyatakan bahwa bermain peran banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Bermain juga



merupakan pengalaman yang menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan kerucut pengalaman Dale yang mengatakan hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), jadi semakin kongkrit cara pembelajaran diberikan kepada siswa maka semakin kongkrit pengalaman belajar yang diterima siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014)^{xi} yang menunjukkan bahwa dengan penerapan pembelajaran eksperimental berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dengan topik yang sama yang dilakukan oleh Yusup (2016)^{xii} yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan *inquiry* dapat meningkatkan keterampilan proses belajar siswa. Dengan demikian hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian-penelitian sebelumnya tentang pengalaman belajar.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, secara keseluruhan pengalaman belajar pada kelas eksperimen 1 dengan baca, dengar dan menonton video dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu juga pengalaman belajar pada kelas eksperimen 2 bahwa belajar dengan berdiskusi, presentasi, dan bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti dengan perolehan nilai yang terlihat dari pretes dan postes, hasil postes di atas nilai KKM.

Terdapat perbedaan efektivitas pengalaman belajar pada pembelajaran tematik di kelas eksperimen 2 dan di kelas eksperimen 1. Pengalaman belajar dengan berdiskusi, presentasi, dan bermain peran lebih efektif dari pengalaman belajar dengan baca, dengar, dan menonton video. Nilai rata-rata postes pengalaman belajar pada pembelajaran tematik kelas eksperimen 2 lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 1 yaitu 75,32 untuk kelas eksperimen 1 dan 81,14 untuk kelas eksperimen 2.



Daftar Pustaka

- ⁱ Gagne, Robert M. (1989). *Kondisi belajar dan teori pembelajaran* (trj). Jakarta: PAU untuk pengembangan dan peningkatan Aktivitas Instruksional proyek Pengembangan Pusat Fasilitas Bersama Antar Universitas. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Dan kebudayaan.
- ⁱⁱ Gredlert, Margaret E. (2011). *Learning and instruction, Teori dan aplikasi edisi keenam*. Jakarta: Kencana
- ⁱⁱⁱ Agustian, Murniati., Wijaya, David., Kurnia, Ingridwati. (2018). *Keterampilan dasar dalam proses pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- ^{iv} Beard, Colin. (2010). *The experiential learning toolkit blending practice with concepts*. London Philadelphia United Kingdom USA New Delhi: Koganpage.
- ^v Dange J. (2015). Learning of experiences: a step model. *E-Journal of New Horizons in Education*. P.G Department of Education Kuvempuy Univeristy. Diakses Januari 2018 dari <https://www.tojned.net/journals/tojned/volumes/tojned-volume05-i03.pdf>
- ^{vi} Davis, Beverly., Summers, Michele.(2015). Applying Dale’s Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course. *Engineering Leaders Conference 2014, prosiding purdue universitas*. Diakses Januari 2018 dari <http://www.qscience.com/doi/pdfplus/10.5339/qproc.2015.elc2014.6>
- ^{vii} Trianto.(2011). *Desain pengembangan pembelajaran tematik*. Jakarta: Kencana
- ^{viii} Maheshwari.(2016). *Edgar dale’s cone of experience*. Diakses Januari 2018 dari <http://www.vkmaheshwari.com/WP/?p=2332>
- ^{ix} Jackson, Jon. (2016). Myths of Active Learning: Edgar Dale and the Cone of Experience. *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society Volume 20, Issue 2 April 2016*. Diakses Januari 2018 dari <http://willthalheimer.typepad.com/files/jackson-haps-ed-20251-53-2016..pdf>
- ^x Iru La, La O. S., (2012). *Analisis penerapan pendekatan, metode, strategi, dan model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- ^{xi} Dewi I. K. (2014). “Pengaruh model pembelajaran experiential terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. Vol: 2 No. 1.
- ^{xii} Yusup, Meri dan Andi, Suhandi. (2016). “Pengaruh penerapan pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan percobaan secara inkuiri terhadap peningkatan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. ISSN 2085-1243 Vol. 8 No. 2 Hal. 211-216.