

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Experiential Learning merupakan sebuah model holistic dari proses pembelajaran dimana manusia belajar, bertumbuh dan berkembang. Penyebutan *Experiential Learning* dilakukan untuk menekankan bahwa experience (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran. *Experiential Learning* memiliki makna yang berbeda-beda, namun mengacu kepada satu pemikiran. Menurut Association For Experiential Education (AEE) *Experiential Learning* merupakan falsafah dan metodologi dimana pendidik terlibat langsung dalam memotivasi peserta didik dan refleksi difokuskan untuk meningkatkan pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan. Sutriana, E. (2019) mengatakan bahwa *Experiential Learning* mendorong siswa dalam aktivitasnya untuk berpikir lebih banyak, mengeksplor, bertanya membuat keputusan, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

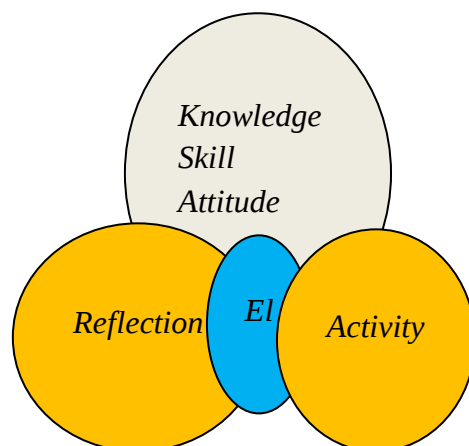
Pembelajaran dengan model *Experiential Learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb dalam bukunya yang berjudul “*Experiential Learning, Experience As The Source Of Learning and Development*”. *Experiential Learning* mendefinisikan belajar sebagai “Proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman”. Gagasan tersebut akhirnya berdampak sangat luas pada perancangan dan pengembangan model pembelajaran seumur hidup (*Lifelong Learning Models*). Pada perkembangannya saat ini, menjamurlah lembaga-lembaga pelatihan dan pendidikan yang menggunakan *Experiential Learning* sebagai metode utama pembelajaran bahkan sampai pada kurikulum pokoknya. (Samad, A. A, 2022).

Experiential Learning itu adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran. *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential Learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu. *Experiential Learning* adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai

dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman. Untuk pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang, dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara berpikir baru. Jadi, *Experiential Learning* adalah suatu bentuk kesengajaan yang tidak disengaja (*Unconscious Awareness*). (Amalia, F., 2022). Contohnya, ketika siswa dihadapkan pada *Game Spider Web* atau jarring laba-laba. Tugas kelompok adalah menyeberang jarring yang lubangnya pas dengan badan kita, namun tidak ada satu orangpun yang boleh menyentuh jarring tersebut. Tugas yang diberikan tidak akan berhasil dilakukan secara individual karena sudah diciptakan untuk dikerjakan bersama. Untuk mencapai kerjasama yang baik, pasti akan timbul yang namanya komunikasi antar anggota kelompok. Lalu muncullah secara alami orang yang berpotensi menjadi seorang Inisiator, Leader, Komunikator, ataupun karakter-karakter lainnya. Contoh lainnya ketika belajar mengendarai sepeda motor. Pada masalah tersebut peserta didik disuruh praktik langsung dan akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih dari pada memperhatikan saja.

2.1.2 Aspek Pembelajaran *Experiential Learning*

Experiential Learning itu sendiri berisi 3 aspek yaitu Pengetahuan (Konsep, Fakta, Informasi), Aktivitas (Penerapan dalam kegiatan) dan Refleksi (Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu). Ketiganya merupakan kontribusi penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran (Hastuti, K., 2022). Relasi dari ketiganya dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar. 1.1 Relasi 3 Aspek

Sedangkan dalam merancang pelatihan *Experiential Learning* ada 4 tahapan yang harus dilalui menurut (Rahmadini, R. 2023) yaitu :

- a. *Experiencing*, tantangan pribadi atau kelompok.
- b. *Reviewing*, menggali individu untuk mengkomunikasikan pembelajaran dari pengalaman yang didapat.
- c. *Concluding*, menggambarkan kesimpulan dan kaitan antara masa lalu dan sekarang.
- d. *Planning*, menerapkan hasil pembelajaran yang dialaminya.

2.1.3 Langkah-langkah Pembelajaran *Experiential Learning*

Pada dasarnya pembelajaran model *Experiential Learning* ini sederhana dimulai dengan melakukan (*do*), refleksikan (*reflect*), dan kemudian penerapan (*apply*). Jika dielaborasi lagi maka akan terdiri dari lima langkah, yaitu mulai dari proses mengalami (*experience*), berbagi (*share*), analisis pengalaman tersebut (*process*), menarik kesimpulan, dan penerapan (*apply*). Begitu seterusnya kembali ke fase pertama. Siklus ini sebenarnya tidak pernah berhenti. Masing-masing tujuan dari rangkaian-rangkaian tersebut kemudian muncullah langkah-langkah dalam proses pembelajaran, yaitu *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*. Adapun pejabaran dari langkah-langkah tersebut menurut Hakima, A. (2020:51-59) adalah sebagai berikut :

- a. *Concrete Experience (Feeling)* : Belajar dari pengalaman-pengalaman yang spesifik. Peka terhadap situasi.
- b. *Reflective Observation (watching)* : Mengamati sebelum membuat sesuatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda. Memandang dari berbagai hal untuk memperoleh suatu makna.
- c. *Abstract Conceptualization (Thinking)* : Analisa logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
- d. *Active Experimentation (Doing)*: Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa termasuk pengambilan resiko.

Astuti, A, (2022 : 65 – 76) Mangatakan bahwa Model David Kolb lebih lanjut diadaptasi oleh Peter Honey dan Alan Mumford pada tahun 2006, dengan dua cara, pertama, tahap-tahap dalam model Kolb dinamai kembali berdasarkan pengalaman manajerial dalam pembuatan keputusan/pemecahan masalah. Untuk itulah, model yang ditawarkan Honey & Mumford mencakup tahap-tahap berikut ini :

- a. Memiliki pengalaman
- b. Mereview pengalaman
- c. Menyimpulkan dari pengalaman
- d. Merencanakan tahap selanjutnya

Sedangkan menurut Sunarti, S (2020) Langkah-langkah *Experiential Learning* adalah sebagai berikut :

1. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka.
2. Siswa dapat bekerja secara individual atau dalam kelompok
3. Para siswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan situasi pengganti contoh di dalam kelompok kecil, siswa membuat mobil-mobilan dengan menggunakan potongan-potongan kayu, bukan menceritakan cara membuat mobil-mobilan.
4. Siswa aktif berpartisipasi didalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.
5. Keseluruhan kelas menceritakan kembali tentang apa yang dialami sehubungan dengan mata pelajaran tersebut.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *Experiential Learning* diatas, guru harus memperhatikan metode belajar melalui pengalaman ini yang meliputi tiga hal berikut :

1. Strategi belajar melalui pengalaman yang berpusat pada siswa dan berorientasi pada aktivitas.
2. Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah proses belajar bukan hasil belajar.
3. Guru dapat menggunakan strategi ini di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* disusun dan dilaksanakan dengan berangkat dari hal-hal yang dimiliki oleh peserta didik yaitu pengalaman. Prinsip ini pun berkaitan dengan pengalaman di dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam cara-cara belajar yang biasa dilakukan oleh peserta didik. Model pembelajaran ini memiliki 4 langkah dari pendapat diatas yang pertama Menurut David Kolb, Kedua menurut Honey & Mumford. Dari kedua pendapat tersebut menggunakan kata yang berbeda tetapi memiliki tujuan yang sama.

2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan serta manfaat model pembelajaran *Experiential Learning*.

a. Kelebihan

Menurut Utami, F. (2020:64-84) Kelebihan dari model pembelajaran *Experiential Learning* adalah hasil dapat dirasakan bahwa pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal.

Beberapa manfaat model *Experiential Learning* dalam membangun dan meningkatkan kerja sama kelompok antara lain adalah sebagai berikut :

1. Membangun dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antar sesama anggota kelompok.
2. Meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
3. Mengidentifikasi dan meningkatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan.
4. Meningkatkan empati dan pemahaman antar sesama anggota kelompok.

Sementara itu manfaat model *Experiential Learning* secara individu antara lain sebagai berikut :

1. Meningkatkan kesadaran akan percaya diri
2. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan, dan pemecahan masalah.
3. Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk.
4. Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab.
5. Menumbuhkan dan meningkatkan kemauan untuk memberi dan menerima bantuan.

b. Kekurangan

Kekurangan dari model pembelajaran *Experiential Learning* adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan percobaan untuk memperoleh kesimpulan atau suatu konsep yang utuh. (Utami, F. 2020 : 64-84).

2.1.5 Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru. Tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Khouirotunnisa, A. (2020:17) Mendefenisikan Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Sedangkan menurut Qorib, M. (2022) Kreativitas adalah sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan, hasil-

hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dengan mengkombinasikannya dengan yang sudah ada.

2.1.6 Tahap-tahap Kreativitas

a. Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap ini individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan masalah yang dihadapi itu. (Thabroni, 2022).

b. Inkubasi (*Incubation*)

Pada tahap ini proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “mengenapkannya” dalam alam prasadar. (Tiwa, 2023)

c. Iluminasi (*Illumination*)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya “insight” pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan baru itu. (Rifa’i, 2020).

d. Verifikasi (*Verification*)

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul itu dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Pada tahap ini pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. (Cahyono, H., 2021).

2.1.7 Indikator Kreativitas

Indikator yang digunakan sebagai ciri-ciri dari kreativitas dapat diamati dalam dua aspek yakni aspek *Aptitude* dan *nonaptitude* ciri-ciri *Aptitude* adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognitif atau proses berpikir sedangkan *Nonaptitude* adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Menurut (Suardipa, I. 2020) Ciri kognitif *Aptitude* antara lain meliputi :

- a. Kelancaran (*Fluency*) merupakan kemampuan menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*Flexibility*) merupakan kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*Originality*) kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli sebagai hasil pemikiran sendiri.
- d. Elaborasi (*Elaboration*) merupakan kemampuan untuk menguraikan secara rinci.
- e. Pemaknaan kembali (*redefinition*) merupakan kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang banyak.

Sedangkan untuk ciri non kognitif (*Nonaptite*) menurut (Pramono, M., 2021) antara lain motivasi, sikap rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru. Berdasarkan hal tersebut, merupakan upaya berkreasi untuk menghasilkan ide dan penemuan kearah yang lebih baik berupa terjawabnya permasalahan yang ada.

Menurut (Nugraha, I., 2023) meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan cara :

- a. Mendorong siswa untuk berpikir kreatif seperti, memberikan beberapa cara dalam memecahkan suatu masalah dan mengembangkan beberapa pemecahan masalah yang kreatif untuk suatu masalah.
- b. Mengajari siswa beberapa metode untuk menjadikan kreatif seperti, mengembangkan ide sebanyak-banyaknya dan mengembangkan ide berdasarkan ide orang lain.
- c. Mencari ide-ide kreatif yang dihasilkan oleh siswa seperti, memberi catatan tentang aspek yang positif dan negatif dari ide dan memberikan catatan hal yang sangat menarik dari ide.

2.1.8 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Perlu disadari bahwa hasil belajar siswa tidak hanya terbatas pada banyaknya pengetahuan yang dikuasai melainkan terletak pada penguasaan, penghayatan terhadap seluruh aspek interaksi antara guru dan siswa. Menurut Risnawati (2019:119) bahwa hasil belajar adalah “Penilaian tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari disekolah menyangkut pengetahuan atau kecakapan”. Lebih lanjut Risnawati (2019:121) juga menjelaskan bahwa hasil belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut pengetahuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian diatas, hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai melalui

pengalaman belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan-perubahan dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang bersifat konsisten. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam suatu pengajaran perlu diadakan evaluasi dan tes hasil belajar. Hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka ataupun huruf pada tiap periode tertentu.

2.1.9 Macam-macam Hasil Belajar

Hordward (Parinata, 2021:11-17) membagi tiga macam hasil belajar, yakni :

- a. Keterampilan dan kebiasaan.
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita-cita

Sejalan dengan itu Parinata (2021:14) membagi 5 (lima) kategori hasil belajar yaitu :

- a. Informasi verbal
- b. Keterampilan intelektual
- c. Strategi Kognitif
- d. Sikap
- e. Keterampilan motoris.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Menurut (Nafiati, A. 2021) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 (enam) aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreativitas. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 (lima) aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah Psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemauan bertindak. Ada 6 (enam) aspek ranah psikomotor, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerak dasar, (c) kemampuan konseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi materi pelajaran.

Hasil belajar siswa dapat diukur melalui evaluasi atau tes hasil belajar. Sehingga dengan demikian dapat diketahui sejauh mana siswa tersebut menguasai sejumlah materi pelajaran yang telah disampaikan dalam proses pembelajaran. Menurut Arikunto (Ulfah, 2023:13) bahwa “Dalam taksonominya mengelompokkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Memahami pengelompokkan tersebut, peneliti menilai hasil belajar siswa dalam tingkat kognitif yang berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan intelektual. Penggolongan aspek kognitif ini terdiri dari 6 (enam) tingkatan yaitu :

a. Pengetahuan (C1)

Merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, prinsip-prinsip dalam bentuk seperti pada pembelajaran yaitu dengan mengidentifikasikan, memilih, menyebut nama, membuat daftar.

b. Pemahaman (C2)

Merupakan tingkatan berikutnya, dari tujuan ranah kognitif yang berupa kemampuan memahami dan mengisi isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya. Dalam pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep. Kata kerja dalam tingkatan ini meliputi membedakan, menjelaskan, merangkum dan memperkirakan.

c. Penerapan (C3)

Merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret atau dalam situasi baru. Untuk penerapan, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi dan memilih generalisasi tertentu secara tepat untuk diterapkan dalam situasi baru dan menerapkannya secara benar. Kata kerja yang dapat digunakan dalam tingkat ini meliputi mengaplikasikan, mengorganisasikan, memudahkan, mentransfer, menghitung, dan mendemonstrasikan.

d. Analisis (C4)

Merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok. Untuk analisis, siswa diminta untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar. Kata kerja dalam tingkat ini meliputi membuat diagram, membedakan, menghubungkan,

menjabarkan ke dalam bagian-bagian, menguji, menganalisis, mengkategorikan dan melakukan eksperimen.

e. Evaluasi (C5)

Merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok kedalam struktur yang baru. Dalam sintesis ini siswa dituntut untuk melakukan generalisasi. Kata kerja dalam tingkat ini meliputi menciptakan, mendesain, memformulasikan, dan membuat prediksi.

f. Mencipta (C6)

Merupakan tujuan yang paling tinggi tingkatannya yang mengharuskan siswa dapat mengambil keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Dalam evaluasi ini siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus. Kata kerja operasionalnya meliputi membuat kritik, membuat penilaian, membandingkan, mengevaluasi, mengapresiasi dan merevisi.

2.1.10 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai oleh siswa tersebut. Selanjutnya tinggi rendahnya hasil belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa factor yang saling berkaitan antara yang satu dengan yang lain.

Rahman, S (2022) mengemukakan bahwa “Faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan dari luar dirinya”. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Faktor Internal yaitu merupakan kondisi yang ada dalam diri atau yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Seperti (Kesehatan, Intelegensi dan bakat, Minat dan Motivasi, cara belajar).
- b. Faktor Eksternal merupakan factor yang berasal dari luar diri seseorang tersebut. Keadaan lingkungan masyarakat, keadaan bangunan rumah, lalu lintas, iklim dan sebagainya akan mempengaruhi kegairahan belajar seorang siswa. Jika seandainya seseorang siswa berada dilingkungan yang ramai dan sangat bising akan menyebabkan belajar siswa terganggu sehingga prestasi belajarnya menjadi kurang memuaskan.

2.1.11 Penilaian Hasil Belajar

Penilaian merupakan upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauhmana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Evaluasi hasil belajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena evaluasi berfungsi untuk mengukur dan menilai hasil dari kegiatan pembelajaran tersebut. Menurut Asrul, A. Saragih (2022) bahwa “Evaluasi adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan standar kriteria”.

Magdalena, I. (2020) Mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar difungsikan untuk :

- a. Untuk diagnostic dan pengembangan
- b. Untuk Seleksi
- c. Untuk Kenaikan kelas
- d. Untuk Penempatan

Cara menilai hasil belajar biasanya dilakukan dengan tes, dimana dari tes tersebut kita dapat mengetahui besarnya tingkat penguasaan siswa terhadap pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Penilaian secara tertulis dilakukan tes tertulis juga. Tes tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Ada dua bentuk tes yaitu tes subjektif dan tes objektif yang kedua-duanya kebaikan dan kelemahan.

- a. Tes Subjektif, yang pada umumnya berbentuk uraian yaitu tes kemampuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata.
- b. Tes Objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif yang terdiri dari tes benar-salah, tes pilihan ganda, menjodohkan dan tes isian.

2.2 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan dan relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Penelitian Yang Relevan

No	Penulis	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Ariyanti	2022	Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar.	Dari hasil analisis dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1). Efektivitas penerapan model experiential learning dapat meningkatkan prestasi belajar biologi siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Pagar Gunung Lahat. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan kuasi eksperimen. 2). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pagar Gunung Lahat semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah siswa untuk Kelas PTK berjumlah 28 orang dikelas XI MIPA 1, untuk kelas eksperimen berjumlah 28 orang di kelas XI MIPA 2, dan untuk kelas kontrol 28 orang di kelas XI MIPA 3. 3). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi model Experiential Learning, lembar observasi berpikir kreatif dan tes hasil belajar. 4). Penelitian ini menghasilkan kesimpulan yaitu : a. Penerapan Model Experiental

				Learning dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa. b. Penerapan model Experiental Learning dapat meningkatkan prestasi belajar siswa c. Penerapan model Experiental learning efektif meningkatkan prestasi/hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Pagar Gunung Lahat.
2	Wahyuni, T.	2023	Pengaruh Model Experiental Learning Pada Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Dari hasil analisis dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 037 Sabang melalui penerapan model <i>Experiental Learning</i>. 2). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dengan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. 3). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas 53,57 pada pra siklus menjadi 83,75 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 28,57% pada pra siklus menjadi 89,29% pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan

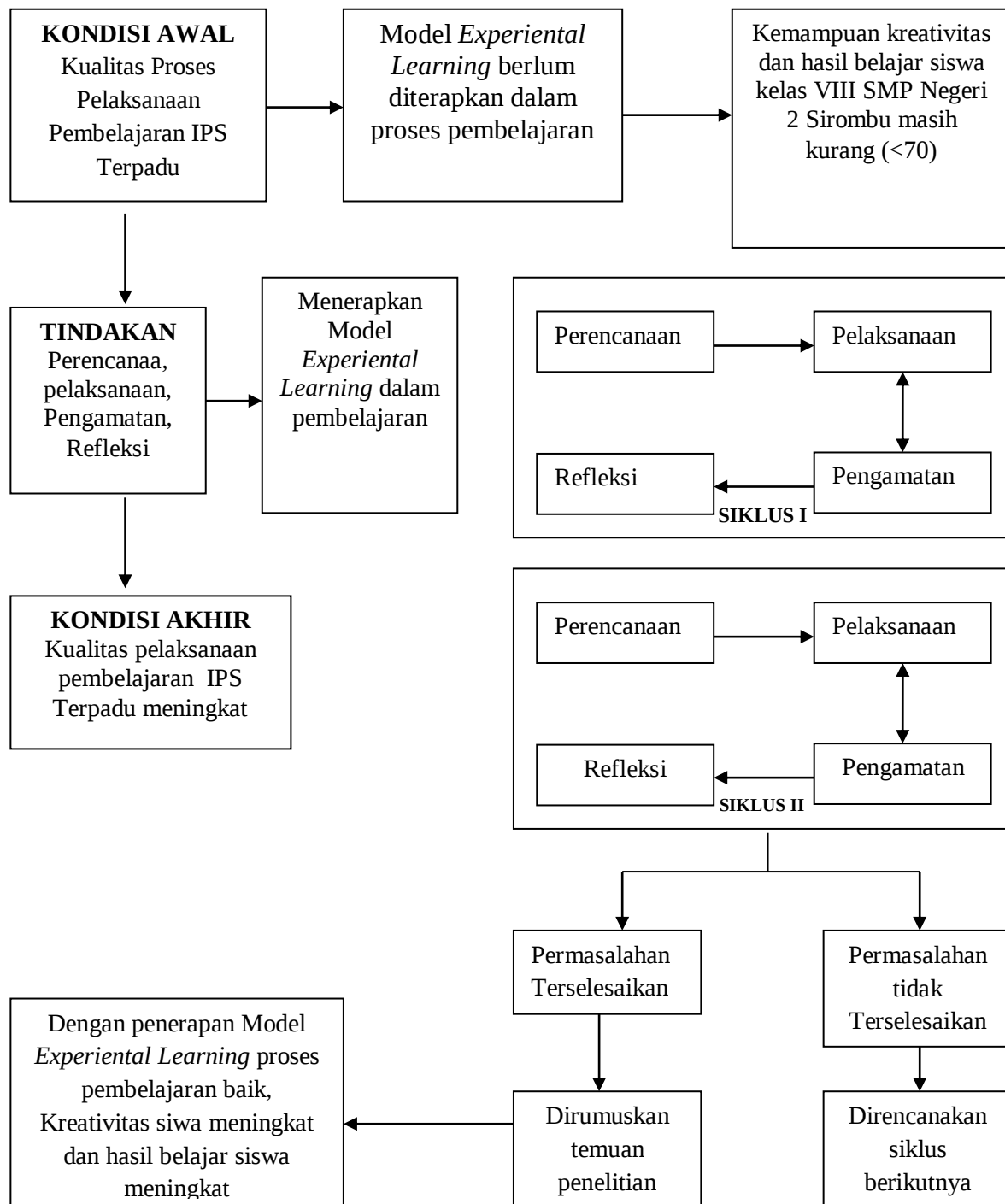
				bahwa model <i>Experiental Learning</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA Siswa.
--	--	--	--	---

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti merencanakan dua siklus, pada kondisi awal ditemukan permasalahan yaitu pelaksanaan proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Sirombu masih lemah sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar siswa pada materi pelajaran rendah dan akhirnya ketika diadakan tes, siswa rata-rata mendapatkan hasil belajar di bawah batas KKM.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti berkeinginan mengimplementasikan model *Experiental Learning* yang dimulai dari perencanaan (*Planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*) yang dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disebut siklus. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mata pelajaran sebagai pengamat (*observe*) memperhatikan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti sambil mengisi lembar observasi untuk mengetahui apakah model *Experiental Learning* telah terlaksana dengan baik atau belum.

Setiap akhir pertemuan, guru melakukan refleksi dan juga pada akhir siklus diberikan tes kepada siswa sehingga diperoleh hasil belajar siswa yang semakin meningkat dari sebelumnya. Berdasarkan dari hasil pengamatan dan data kreativitas siswa dan hasil belajar siswa dilakukan refleksi, jika siklus sebelumnya permasalahan belum selesai atau belum mendapatkan hasil yang diharapkan, maka direncanakan untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya. Untuk mempermudah dalam mengikuti alur pikiran peneliti maka peneliti membuat kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 1.2 Kerangka Konseptual PTK Arikunto (2021)