

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian pustaka

1. Pengertian Model *Experiential Learning*

a. Model *Experiential Learning*

Menurut Fahmi(2020) model *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga pembelajaran melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung.*Experiential Learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu/kelompok.

Menurut Afieff Zuhryzal (2019) menyatakan bahwa model *Experiential Learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep- konsep saja, tetapi membangun keterampilan melalui penugasan nyata dan memberikan umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

b. Manfaat Model *Experiential Learning* yaitu:

1. Mengubah struktur kognitif siswa
2. Menambah wawasan pola pikir siswa
3. Memperluas keterampilan yang dimiliki siswa

c. Langkah –Langkah Model *Experiential Learning*

Teori pembelajaran Kolb yang dikutip oleh Abdul Majid dan Chaerul Rochman (2015) terdiri dari empat tahap yaitu:

1. Tahap pengalaman konkret (*Concrete Experience*) Pada tahap ini guru menjelaskan suatu materi pembelajaran, kemudian guru mengaitkan materi

dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari untuk melakukan sebuah aktifitas pembelajaran berupa proyek,diskusi kelompok.

2. Tahap Refleksi observasi (*Reflective Observation*) pada tahap ini guru membagikan refleksi lembar kerja peserta didik (LKPD) pada setiap kelompok. Selanjutnya guru berkeliling mengawasi siswa dan memberikan arahan pada kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas ,kemudian guru meminta perwakilan menyampaikan hasil kerja kelompoknya dalam pembelajaran .
3. Tahap konseptualisasi (*Abstract Conceptualization*) Pada tahap ini guru dan siswa sama –sama mengembangkan konsep materi yang telah di pelajari ,kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang sudah di pelajari sebelumnya.
4. Tahap penerapan (*Active Experimentation*)Pada tahap ini siswa menerapkan/mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dari pengalaman mereka dalam situasi nyata dalam sebuah pembelajaran.

d. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Experiential Learning*

Menurut Muhammad (2015) adapun kelebihan serta kekurangan model pembelajaran *experiential* sebagai berikut:

Adapun Kelebihan model pembelajaran *experiential learning* yaitu:

- 1) Memahami proses pembelajaran lebih mudah dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

- 2) Mampu menangkap informasi, dan solusi yang di dapatkan berdasarkan pemecahan masalah.
- 3) Adanya kerjasama dengan kelompok untuk mendeskripsikan pengalaman yang diperoleh .
- 4) Meningkatkan usaha bersama-sama antar kelompok untuk memecahkan permasalahan.
- 5) Meningkatkan sikap tanggung jawab dan mau bekerja sama.
- 6) Rasa percaya diri antar sesama kelompok untuk memberikan pemahaman yang baru terhadap pengalaman yang di dapatkan.

Adapun Kekurangan model pembelajaran *experiential learning* yaitu:

- 1) bahwa siswa memiliki pengalaman yang berbeda dan sulit untuk mendeskripsikan pengalamannya untuk menjadi satu kesatuan yang sama atau utuh karena pengalaman yang beragam dan pemahaman yang beragam
- 2) faktor waktu akan mengganggu proses penggunaan pengalaman sebagai dasar pembelajaran
- 3) masih perlunya bimbingan guru untuk menerapkan *model Experiential*
- 4) hanya mengandalkan pengalaman, sehingga kurang bisa meningkatkan kreativitas

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*)

kepada penerimanya (*receiver*). Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Ahmad, dkk 2018).

Media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan pengertian itu, maka guru atau dosen, buku ajar, serta lingkungan adalah media (Purwono & Joni 2014). Media pembelajaran juga memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang belajar.

Media pembelajaran sering juga disebut dengan istilah media pendidikan. Istilah ini dapat dipergunakan secara bergantian dan mengandung makna yang relatif sama. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dengan murid. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar memudahkan murid menerima dan memahami pembelajaran. Perlu ditekankan bahwa proses ini membutuhkan peran guru yang profesional agar mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pendidikan.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, slide (gambar bingkai) foto, gambar, grafik, (Nurfadhillah, 2021).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum manfaat praktis media dalam proses pembelajaran disampaikan oleh (Fadillah, 2020) adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

3. Media *Puzzle*

a. Pengertian Media *Puzzle*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *puzzle* adalah teka-teki. Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Sedangkan menurut Suciaty (2010) media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar.

Menurut Wardani (2020) nama *puzzle* berasal dari bahasa latin berorientasi pada suatu sistem acak yang penuh dengan teka-teki. Dalam sebuah sistem yang

terdiri dari beberapa potongan *puzzle* berbentuk tidak beraturan. Sebagai pemain sudah menjadi tugas kita untuk menyusun kembali atau menata ulang sistem kembali,apapun itu bentuknya, *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan daya ingat peserta didik karena dengan adanya motivasi untuk selalu mencoba menyelesaikan masalah, meskipun demikian permainan *puzzle* sangat menyenangkan karena dapat diulang-ulang.

Media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan pembelajaran dan kemampuan untuk memecahkan masalah. Selain itu juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir, daya ingat, konsentrasi serta melatih kesabaran. Media *puzzle* memiliki keunggulan untuk memperjelas informasi pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak, dan yang terpenting dapat merangsang minat peserta didik dalam proses pembelajaran . Jadi dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan sebuah alat permainan bongkar pasang yang dilakukan secara langsung untuk meningkatkan keterampilan kognitif serta melatih kemampuan peserta didik (Ernis dan Hazmi 2021).

b. Manfaat Media *puzzle*

Menurut Syisva Nurwita (2019) adapun manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran yaitu:

- a) Mengasah otak,kecerdasan anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya satu gambar yang utuh.

- c) Melatih membaca,membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d) Melatih nalar berpikir
- e) Melatih kesabaran,aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.

c. Jenis –jenis media *puzzle*

Menurut Rahmaneli (2015) jenis-jenis media *puzzle* dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Pelling *Puzzle* yaitu *Puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.
- 2) Jigsaw *Puzzle* yaitu beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- 3) *The Thing Puzzle* yaitu deskripsi kalimat kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan ,pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.
- 4) Crosswords *Puzzle* yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban (huruf atau angka) tersebut ke dalam Kotak-Kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal *Puzzle* ini sering disebut dengan permainan permainan teka-teki silang atau TTS.

d. Langkah-langkah penerapan media *puzzle*

Menurut Andrijati (2015) langkah –langkah penerapan media *puzzle* yaitu:

- 1. Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan.
- 2. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok

3. Guru membagi kerangka *puzzle* pada siswa.
4. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*.
5. Anak bersama guru membahas hasil kerja anak.
6. Guru melakukan evaluasi dari materi yang telah disampaikan.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Adapun Kelebihan dan kekurangan media *puzzle* dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran
- 2) Melatih berimajinasi dan menyimpulkan.
- 3) Melatih daya ingat siswa
- 4) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- 5) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Adapun Kekurangan media *puzzle* dalam pembelajaran yaitu:

- 1) media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun *puzzle*.
- 2) media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual)
- 3) kelas menjadi kurang terkendali.

3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut NanaSudjana (2018) Hasil Belajar merupakan suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar-mengajar). Hasil belajar nampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan

sikap keterampilan dan perilaku, perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misal dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan.

Dalam sebuah penilaian tentunya seorang pendidik harus melihat proses dari keaktifan selama proses kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Penilaian proses pembelajaran adalah upaya member nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan siswa dan guru dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiensinya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses. Jenis hasil belajar siswa merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi lebih baik. Siswa yang belajar menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap lingkungannya. Berikut ini penjelasan tentang 3 aspek kemampuan dari Benyamin *Bloom* (2020):

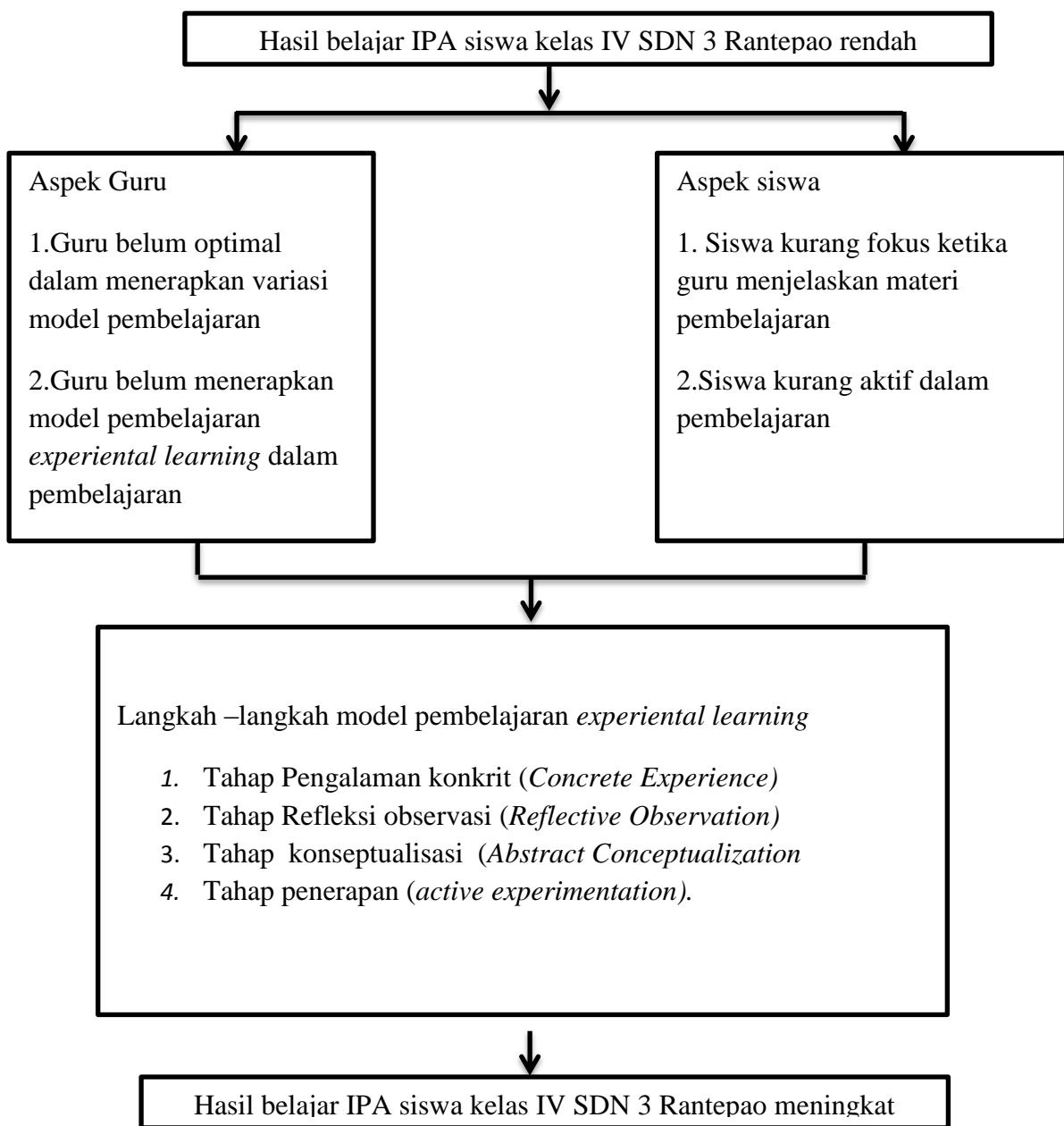
- a) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya adalah kognitif tingkat tinggi.
- b) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi
- c) Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotorik, yakni gerakan

refleksi, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, kaharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan komplek, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

B. Kerangka Pikir

Pelaksanaan pembelajaran IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat erat dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan maka, guru sebagai pelaksana dan pengelola pembelajaran di sekolah dituntut untuk dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Seorang guru tidak hanya merancang melaksanakan dan mengevaluasi namun guru harus menggunakan cara untuk mempermudah peserta didiknya memahami materi yang disampaikannya

Melalui model *experiential learning* yang digunakan dalam pembelajaran IPA akan mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari, selain mempermudah memahami materi, *model experiential learning* juga mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Model ini mula-mula guru menggali dan menggunakan pengalaman peserta didik yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap serangkaian pertanyaan penelitian. Dengan demikian, berdasarkan permasalahan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: jika model *experiential learning* dalam pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 3 Rantepao.