

**PENGARUH *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MOTIVASI BELAJAR  
(STUDI PADA MAHASISWA KELAS *OPERATIONS RESEARCH*,  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN,  
UNIVERSITAS ISLAM MALANG)**

**Surya Sari Faradiba**

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Islam Malang  
*suryasarifaradiba@gmail.com*

**Abstrak**

Perubahan paradigma dalam pembelajaran dari metode *Teacher Centered Learning* (TCL) menjadi *Student Centered Learning* (SCL) merupakan salah satu cara dalam meningkatkan kompetensi lulusan yang mampu bersaing dalam AEC 2015. Salah satu metode pembelajaran dalam SCL adalah metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yaitu suatu metode pembelajaran dengan cara mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Ketika individu terlibat aktif dalam proses belajarnya maka individu tersebut akan belajar jauh lebih baik. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *desain The One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *teknik sampel acak stratifikasi proporsional* dengan melibatkan sampel sebanyak 60 mahasiswa. Hal ini dilakukan mengingat kemampuan akademis mahasiswa sangat beragam. Teknik pengambilan data dilakukan melalui alat ukur berupa kuesioner, observasi, dan wawancara langsung. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas pada alat ukur motivasi belajar diperoleh 30 aitem valid, dengan tingkat *alpha* ( $\alpha$ ) sebesar = 0,933. Berdasarkan hasil uji-*t* diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar pada mahasiswa setelah dilakukan intervensi metode pembelajaran berbasis pengalaman ( $t_{5\%} = 1.980 < t_e = 2.789 > t_{1\%} = 2.617$ ). Metode pembelajaran berbasis pengalaman dalam penelitian ini dapat menjadi acuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata kuliah lain yang sejenis.

**Kata Kunci:** *Student Centered Learning (SCL), Teacher Centered Learning (TCL), Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning)*

**PENDAHULUAN**

Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) atau merupakan organisasi dari negara-negara di kawasan Asia Tenggara, yang beranggotakan 10 negara, salah satunya adalah Indonesia. Dalam KTT ASEAN ke 9 dibentuk suatu komunitas ASEAN yang salah satu pilarnya adalah ASEAN Economic Community (AEC) yang bertujuan untuk menciptakan pasar tunggal dan basis produksi yang ditandai dengan bebasnya aliran barang, jasa, investasi, tenaga kerja terampil, dan perpindahan barang modal secara lebih bebas. Selanjutnya, pada tahun 2007 diselenggarakan KTT ASEAN yang ke 13 di Singapura. Dalam pertemuan ini disepakati AEC Blueprint yang digunakan sebagai peta kebijakan untuk mengubah kawasan ASEAN menjadi kawasan yang berdaya saing tinggi dengan tingkat pembangunan ekonomi yang merata. Hal ini berarti, pada tahun 2015 Indonesia akan segera memasuki babak baru dalam persaingan global. Menurut hasil penelitian dari Lembaga penelitian Center for International Relations Studies (CIReS) FISIP UI sampai awal tahun 2014 hanya 17% masyarakat umum termasuk didalamnya adalah mahasiswa yang mengetahui soal AEC. Sebagai perbandingan dengan negara-negara anggota ASEAN lainnya, menurut data dari ASEAN Productivity

Organization (APO) menunjukkan bahwa tenaga kerja Indonesia hanya 4,3% yang terampil, disusul oleh Filipina sebanyak 8,3%, dan Singapura 34,7%.

Menindak lanjuti hal tersebut, Perguruan tinggi perlu membekali mahasiswanya dengan keterampilan yang dibutuhkan pada dunia kerja agar mampu bersaing dalam AEC 2015. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi bahwa selama ini metode pembelajaran di perguruan tinggi cenderung pada metode pembelajaran yang bersifat *Teacher Centered Learning* (TCL), yaitu metode yang berpusat pada dosen, dimana mahasiswa sebagai peserta pasif (dalam Santraock, 2008). Untuk mendukung terciptanya kompetensi lulusan yang berkualitas, maka diperlukan suatu terobosan baru dalam dunia pendidikan di Perguruan Tinggi, salah satunya dengan membiasakan metode pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL).

SCL adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa itu sendiri. Pada metode SCL, siswa dituntut untuk membangun informasinya sendiri, aktif mencari informasi guna memenuhi informasi yang telah dimilikinya. Walaupun demikian, bukan berarti peran dosen di SCL tidak diperlukan lagi, tetapi lebih sedikit dan cenderung berfungsi sebagai fasilitator (dalam Santrock, 2008). Di dalam Santrock (2008) dikatakan bahwa di dalam metode *Student Centered Learning* memiliki 8 jenis metode pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

Pembelajaran berbasis pengalaman adalah model pembelajaran yang lebih aplikatif sebagai sarana proses transformasi pengetahuan teoretis yang telah dimilikinya. Hal ini tentunya sejalan dengan karakteristik *operations research* sebagai mata kuliah matematika yang aplikatif. Adapun tujuan dari perkuliahan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan alat-alat kuantitatif untuk mengambil keputusan. Kompetensi yang diinginkan tersebut akan sulit tercapai apabila model pembelajaran yang digunakan hanya berpusat pada guru. Hasil wawancara peneliti menunjukkan bahwa mahasiswa lebih fokus pada penguasaan hitungan yang ada dalam materi *Operations Research* untuk mengejar nilai yang tinggi pada setiap tugas. Mahasiswa tampak stress, kurang termotivasi, dan tidak bisa menikmati setiap perkuliahan yang dilaksanakan. Hal ini diperparah dengan kenyataan bahwa mahasiswa sebagean besar tidak mampu berbuat banyak saat dihadapkan dengan soal *problem solving*, yakni berupa soal cerita, dimana mereka harus menganalisis masalah selanjutnya mahasiswa dituntut agar menemukan sendiri bentuk matematisnya.

Adapun tahap-tahap dalam model pembelajaran berbasis pengalaman yakni:

1. Pengalaman konkret.

Pada tahap ini mahasiswa diajak melakukan aktivitas di luar kelas yaitu mengunjungi Pabrik Pocari Sweat yang ada di Kejayan, Pasuruan.

2. Refleksi observasi.

Pada tahap ini, mahasiswa mengamati pengalaman dari aktivitas matematika yang dilakukan dengan menggunakan panca indera. Dalam hal ini, mahasiswa mengamati secara langsung proses produksi Pocari Sweat, baik dengan turun langsung ke lapangan, maupun melalui presentasi singkat yang disampaikan oleh pihak pabrik. Selanjutnya, mahasiswa merefleksikan

pengalamannya dan dari hasil refleksi ini mereka menarik kesimpulan. Dalam hal ini proses refleksi membutuhkan bantuan dosen untuk mendorong mahasiswa agar mampu mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali dan belajar dari pengalaman tersebut.

3. Konseptualisasi abstrak.

Setelah melakukan observasi dan refleksi, maka pada tahap berikutnya mahasiswa mulai mencari alasan, hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya mahasiswa belajar untuk mengkonseptualisasi suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Pada fase ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau atau tidak.

## 4. Eksperimen Aktif.

Pada tahap eksperimen aktif akan terjadi proses belajar bermakna karena pengalaman yang diperoleh mahasiswa sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.

## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen kuasi. Kelompok eksperimen (KE) diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Experiential Learning*. Desain dalam penelitian ini menggunakan *The One Group Pretest-Posttest* artinya penelitian menggunakan satu kelompok eksperimen yang akan dijadikan pula sebagai kelompok kontrol (Seniati, dkk, 2005).

Untuk memperoleh data yang diinginkan maka teknik pengumpulan data melalui *pre-test* dan *posttest*. Analisis data dilakukan untuk uji hipotesis dengan uji-t, yang diawali dengan uji normalitas.

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa jurusan Matematika, Universitas Islam Malang, yang mengikuti mata kuliah Operations Research pada semester ganjil 2014/2015. Adapun teknik yang digunakan adalah *teknik sampel acak stratifikasi proporsional*, yaitu pengambilan sampel yang didasarkan pada penilaian peneliti bahwa sampel dapat mewakili populasi.

### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala Likert. Pada tabel 1 dapat terlihat *blueprint* dari instrumen penelitian ini.

Tabel 1. *Blueprint* Instrumen Penelitian

ASPEK/DIMENSI	SUB ASPEK	INDIKATOR
Intrinsik	Keinginan diri	1. Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh 2. Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas 3. Selalu menjaga keseimbangan sikap di dalam kelas
	Kepuasan	4. Memiliki perasaan puas jika bisa menguasai suatu materi 5. Merasa senang bisa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan kuliah 6. Merasa ingin selalu memperbaiki tugas sehingga bisa dikumpulkan dalam keadaan sempurna
	Kebiasaan baik	7. Datang kuliah tepat waktu 8. Mengumpulkan tugas pada waktunya 9. Mematuhi peraturan yang disepakati di awal perkuliahan
	Kesadaran	10. Menanyakan materi yang belum dipahami 11. Memperhatikan setiap penjelasan 12. Berusaha mengikuti setiap proses perkuliahan semaksimal mungkin
Ekstrinsik	Pujian	13. Merasa senang jika dosen memuji tugas yang telah dikumpulkan 14. Merasa bahagia jika teman memberikan pujian tentang penguasaan materi perkuliahan 15. Merasa menjadi orang yang sangat berarti jika mendengar pujian
	Nasehat	16. Seringkali tersentuh mendengar nasehat dosen 17. Nasehat orang tua selalu teringat 18. Nasehat teman-teman mampu memberikan harapan baru
	Semangat	19. Bersemangat dengan materi kuliah baru 20. Mengerjakan tugas dengan keyakinan pasti bisa 21. Tidak sabar menunggu pertemuan selanjutnya

	Hadiah	22. Hadiah mampu membuat lebih bersemangat 23. Sering mengharap hadiah setelah mencapai suatu prestasi khusus
	Hukuman	24. Hukuman mampu membuat jera
	Meniru sesuatu	25. ingin menguasai materi karena teman-teman juga menguasainya

### Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui validitas suatu alat ukur, maka skor item dan skor total harus dikorelasikan untuk memperoleh koefisien korelasi skor item dan skor total (*inter item validity*) dengan korelasi *Pearson Product Momen*. Koefisien korelasi yang diperoleh dikatakan valid bila koefisien korelasinya ( $r$ ) lebih dari 0.3 (Azwar, 2007). Instrumen motivasi belajar pertama kali diuji validitasnya dengan item total korelasi kepada 20 mahasiswa jurusan pendidikan matematika, di Universitas Islam Malang. Hasil uji validitas tersebut menunjukkan hasil bahwa terdapat 20 butir item yang gugur, sehingga diperoleh 30 butir item valid.

### Uji Reliabilitas

Setelah menentukan item melalui analisis item, dilakukan pengukuran reliabilitas dengan menggunakan *Alpha Cronbach*. Uji reliabilitas instrumen motivasi belajar ini diberikan kepada 20 mahasiswa jurusan pendidikan matematika, Universitas Islam Malang, dengan menggunakan analisis teknik *Cronbach Alpha*. Hasilnya menunjukkan hasil koefisien reliabilitas setelah item tidak valid dibuang sebesar ( $\alpha$ ) = 0,933, yang berarti bahwa dalam perhitungan uji reliabilitas kuesioner motivasi belajar termasuk dalam kategori sangat reliabel. Banyaknya butir atau item yang gugur adalah 20 buah butir dari 50 butir, artinya alat ukur motivasi belajar memiliki 30 buah butir valid dan juga reliabel.

### Uji Hipotesis

Uji-t adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji apakah ada tidaknya perbedaan mean untuk dua kelompok yang berpasangan. Subyek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, ada *pre test* dan *post test* atau ada pengukuran tahap I dan tahap II (Nisfiannoor, 2008). Menentukan kriteria pengujian dengan: Hipotesis nul diterima jika  $t$  hitung  $< t$  tabel, atau  $sig > \alpha$ . Sebaliknya, hipotesis ditolak jika  $t$  hitung  $> t$  tabel, atau  $sig < \alpha$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Normalitas

Setelah uji reliabilitas dan validitas dilakukan, analisis statistik dilanjutkan dengan uji normalitas sebaran data variabel penelitian ini terdistribusi normal ( $p = 0.33 > 0.05$ ;  $sig p = 0.1 > 0.05$ ). Perhitungan uji normalitas data dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan *SPSS for windows versi 17.0*.

### Uji T

Berdasarkan hasil uji  $t$ , diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran berbasis pengalaman ( $t = 2,789$  dan  $p = 0.000 < 0.01$ ). Penelitian ini membuktikan bahwa metode *experiential learning model* mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Peningkatan motivasi belajar disebabkan karena metode pembelajaran *pembelajaran berbasis pengalaman* memberikan pengalaman langsung kepada para mahasiswa dalam membentuk pemahamannya.

Di dalam penelitian terlihat bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar pada subyek penelitian, misalnya saja jumlah subyek dengan motivasi belajar rendah pada saat *pretest* berjumlah 15 orang subyek, dan subyek dengan motivasi belajar tinggi berjumlah 5 orang subyek. Namun pada saat *posttest* subyek dengan motivasi belajar rendah berkurang menjadi 7 orang subyek, dan subyek

dengan motivasi belajar tinggi meningkat menjadi 11 orang subyek. Walaupun pada saat *posttest* tidak terdapat subyek dengan motivasi belajar sangat tinggi, namun subyek dengan motivasi belajar tinggi bertambah cukup signifikan.

#### **PENUTUP**

Penelitian ini telah membuktikan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah intervensi model dilakukan ( $t = 2,789$ , sig  $P = 0.000 < 0.01$ ). Perbedaan ini terjadi karena proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis pengalaman melakukan proses pengalaman pada subyek dalam memahami materi yang dipelajarinya.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Azwar, S. 2005. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  
Nisfiannoor. 2009. *Statistika Modern*. Jakarta: Salemba Humanika.  
Santrock, J. W. 2008. *Educational Psychology*. 4<sup>th</sup> ed. New York: McGraw-Hill.  
Seniati, et.al. 2002. *Handbook of Self Regulation*. Academic Press.  
[www.suaramahasiswa.com](http://www.suaramahasiswa.com)