

Analisis Implementasi Model *Experiential Learning* untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan pada Program *Green Life* Siswa Kelas II SD Alam Lukulo

Ega Listianingsih, Rokhmaniah, Ngatman

Universitas Sebelas Maret
egalistianingsih@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/3/2024

approved 1/4/2024

published 27/5/2024

Abstract

The study aimed to describe the implementation of *Experiential Learning* to create fun learning in *Green Life* program to second grade students of SD Alam Lukulo. It was a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques were observation, interviews, questionnaires, and document studies. Data analysis included data reduction, data presentation, and verification. The results indicated that: (1) Implementation of *Experiential Learning* met a good category: (a) Planning included well-designed lesson plans were provided; (b) Implementation of *Experiential Learning* including introduction, concrete experience, observation, and reflection worked well; (c) Evaluation had good achievement. (2) The constraints were: (a) the teacher had difficulty to control the students, (b) the time was limited, and (c) the tools and materials were insufficient. (3) The efforts to overcome the obstacles were: (a) giving challenges to the students and (b) reminding the parents to bring the needed tools and materials. It concludes that the implementation of *Experiential Learning* met a good category. The faced constraints have been controlled by the teachers.

Keywords: Implementation of *Experiential Learning*, *Green Life* Program, Fun Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *green life* siswa kelas II SD Alam Lukulo. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan studi dokumen. Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan: (1) implementasi model *experiential learning* dilaksanakan dengan kategori baik: (a) perencanaan berjalan dengan baik. (b) Pelaksanaan model *experiential learning* meliputi pengantar, pengalaman konkret, observasi, dan refleksi berjalan cukup. (c) Evaluasi tercapai dengan baik. (2) Kendala yang dihadapi yaitu: (a) ketertiban siswa kurang, (b) keterbatasan waktu, (c) ketersediaan alat dan bahan yang kurang lengkap. (3) Upaya untuk mengatasi kendala yaitu (a) memberi tantangan pada siswa, (b) selalu mengingatkan orangtua. Kesimpulan penelitian ini implementasi model *experiential learning* dilaksanakan dengan kategori baik. Kendala yang terjadi dapat diatasi dengan baik oleh guru.

Kata Kunci: implementasi *experiential learning*, program *green life*, pembelajaran yang menyenangkan



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dan guru yang dilakukan dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan siswa. Pembelajaran yang baik dapat tercipta dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, ilmu pengetahuan tidak hanya disalurkan dari guru ke siswa namun terjadi timbal balik antara keduanya. Komunikasi dua arah ini akan terjadi apabila pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*). Pembelajaran yang berpusat pada siswa menekankan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran dan peran guru sebagai fasilitator (Gunarto: 2013: 3-4). Dalam kegiatan pembelajaran, terkadang siswa merasa bosan dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Untuk menghindari hal tersebut guru dapat menggunakan pola pembelajaran, model pembelajaran dan sumber belajar yang bervariasi (Prastowo dalam Pujaningtyas. dkk: 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Diva (2017: 3) menunjukkan hasil bahwa pemilihan model pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan konsep *student center* dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran *experiential learning*. Model pembelajaran *experiential learning* adalah suatu model pembelajaran yang membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung (Apriovilita dan Yayuk, 2017: 3). Model pembelajaran *experiential learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir siswa dalam menemukan sesuatu melalui pengalaman langsung. Pembelajaran yang dilakukan melalui pengalaman langsung dapat membuat siswa aktif dan mendorong terciptanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Dewi, 2017).

Lembaga pendidikan yang melekat dan sesuai dengan model pembelajaran *experiential learning* adalah sekolah alam. Sekolah alam merupakan salah satu lembaga pendidikan di Indonesia yang memiliki ciri dekat dengan alam. Proses pendidikan yang dilaksanakan seringkali memanfaatkan alam sebagai sumber belajar. Selain mata pelajaran wajib yang sesuai dengan kurikulum pemerintah di sekolah alam ini juga dikembangkan mata pelajaran tambahan, salah satunya program *green life*. Program *green life* merupakan bagian dari reaksi masyarakat terhadap masalah lingkungan yang sering terjadi (Purnamasari, 2016: 102).

Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II SD Alam Lukulo pada tanggal 15 Januari 2020 memperoleh hasil bahwa siswa sering merasa bosan dan kurang bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Namun, berbeda saat siswa mengikuti pembelajaran pada program *green life*. Program ini menerapkan model *experiential learning* yang mengarahkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Program *green life* yang dilakukan pada semester ini adalah bercocok tanam menanam kangkung. Pada program *green life* siswa dianggap lebih bersemangat dan lebih *enjoy* saat mengerjakan setiap tugas yang diberikan. Secara tidak langsung program ini menciptakan suasana yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hal tersebut di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Analisis Implementasi Model *Experiential Learning* untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan pada Program *Green life* Siswa Kelas II SD Alam Lukulo". Tujuan Penelitian dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan implementasi model *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *green life* siswa kelas II SD Alam Lukulo, (2) mengetahui kendala implementasi model *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *green life* siswa kelas II SD Alam Lukulo dan (3) upaya

untuk mengatasi kendala implementasi model *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *green life* siswa kelas II SD Alam Lukulo

METODE

Penelitian pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Penelitian ini mengambil subjek penelitian yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas II, dan siswa kelas II, orang tua siswa kelas II. Menurut Peneliti memilih siswa kelas II sebagai subjek penelitian karena kelas II termasuk siswa SD tingkat rendah yang memiliki karakteristik sifat fisik yang aktif dan memiliki kemampuan berpikir logis dengan bantuan benda-benda nyata, pada tahap ini guru harus menciptakan proses belajar yang menyenangkan agar siswa mampu menyalurkan keaktifannya secara positif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan analisis dokumen. Uji Validitas yang digunakan adalah triangulasi data dan sumber. Analisis data menggunakan model analisis yang meliputi reduksi data, penyajian data dan verifikasi untuk mendeskripsikan implementasi model *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *green life* siswa kelas II SD Alam Lukulo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan pada Program *Green life*

a. Perencanaan

Program *green life* ini memiliki silabus khusus yang disebut dengan *weekly*. *Weekly* berisi rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dan disampaikan kepada orang tua setiap satu pekan sekali melalui WA Grup. Program *green life* di SD Alam Lukulo meliputi kegiatan berkebun dan pembuatan kompos, wirausaha, pencegahan pencemaran lingkungan dan pengolahan sampah. Hal ini sejalan dengan pendapat Purnamasari (2016:102) yang menyebutkan bahwa program *green life* adalah pelajaran khas kurikulum SD alam yang terdiri dari beberapa materi, yaitu: konsep dasar lingkungan hidup, perilaku hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari, mengenal *greenlab*, membuat kompos sederhana, menanam dan memelihara, mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan, eksplorasi sumber daya lingkungan, berkebun dan beternak, Sampah dan 3R, teknologi sederhana, perbanyak tanaman, sampah menjadi pupuk organik, sikap siaga bencana, kesadaran lingkungan, media tanam, biopori dan biogas serta dasar bioekotek.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada *green life* tidak dibuat sendiri tetapi disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari di kelas. Guru tidak membuat RPP khusus untuk *green life*.

Guru selalu aktif melakukan koordinasi dengan orang tua baik secara langsung maupun melalui WA grup. Rangkaian kegiatan *green life* memerlukan dukungan orangtua. Saat kegiatan *green life* di sekolah orang tua berperan ikut mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Kegiatan *green life* juga dilakukan di rumah seperti berkebun dan merawat hewan peliharaan. Guru selalu membagikan dokumentasi kegiatan *green life* di sekolah melalui WA grup yang bisa dilihat oleh orangtua siswa.

b. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, model pembelajaran *experiential learning* meliputi langkah kegiatan pengantar, pengalaman konkret dan refleksi.

Langkah kegiatan pembelajaran pengantar menunjukkan kategori sangat baik. Guru selalu memberikan materi pada awal pembelajaran. Guru dan siswa berinteraksi untuk menyatukan pemahaman sebelum praktik secara langsung. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pada awal pembelajaran guru selalu memberikan materi namun siswa tidak selalu mencatat materi tersebut. Guru selalu menyediakan waktu untuk berdiskusi dan tanya jawab sebelum praktik langsung dilaksanakan. Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas II menunjukkan bahwa guru selalu memberikan materi di awal pembelajaran. Sebelum praktik biasanya siswa dan guru duduk melingkar untuk mendengarkan penjelasan guru dan tanya jawab. Kegiatan ini membuat siswa lebih bisa memahami materi yang akan praktikkan secara langsung. Hal ini sejalan dengan Apriovilita dan Yayuk (2017:13) yang menyebutkan bahwa penjelasan yang diberikan oleh guru kepada siswa pada awal pembelajaran mempermudah siswa dalam menerima gambaran materi yang akan dipelajari.

Langkah pengalaman konkret tergolong sangat baik. Pada langkah ini siswa menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan serta melaksanakan praktik langsung dengan didampingi guru. Hasil wawancara guru menyebutkan bahwa siswa menyiapkan alat dan bahan sendiri karena alat dan bahan yang dibutuhkan cukup sederhana. Dalam pelaksanaan praktik langsung siswa masih didampingi oleh guru, tujuannya agar lebih kondusif. Langkah pengalaman konkret ini dilakukan agar siswa mampu melaksanakan secara langsung teori yang dijelaskan oleh guru pada tahap sebelumnya. Hal ini sejalan dengan Martono (2018: 167) yang menyebutkan bahwa pada tahap pengalaman konkret, anak dapat melihat dan merasakan pengalaman secara langsung sehingga nantinya dapat bercerita atau berdiskusi tentang peristiwa yang terjadi.

Langkah observasi tergolong rendah. Pada langkah ini siswa mengamati hasil pekerjaan yang telah dilakukan, mendeskripsikan hasil praktik langsung yang telah dilakukan serta mengkomunikasikan pengalamannya. Hasil wawancara salah satu siswa kelas II menyebutkan bahwa siswa mengamati hasil pekerjaan yang telah dilakukan, contohnya dalam kegiatan menanam siswa selalu mengamati perkembangan tanamannya setiap hari. Siswa mendeskripsikan hasil praktik langsung yang telah dilakukan namun dengan bantuan guru. Siswa diberi kesempatan untuk mengkomunikasikan hasil pengalamannya, di semester ini pernah melakukan presentasi satu kali. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan hasil bahwa siswa melakukan pengamatan secara berkala, khususnya jika materi *green life* berupa menanam. Guru juga menjelaskan bahwa siswa diberi kesempatan mendeskripsikan hasil praktik langsung yang telah dilakukan, namun selama satu semester ini baru mendeskripsikan secara tertulis satu kali. Siswa juga diberi kesempatan mengkomunikasikan hasil pengalamannya, di semester ini pernah melakukan presentasi satu kali. Mendeskripsikan hasil praktik langsung dan kegiatan presentasi masih kurang maksimal karena keterbatasan waktu. Tahap observasi dilakukan agar anak dapat mengamati, mendeskripsikan dan mengkomunikasikan hasil pengalaman langsungnya. Siswa dapat mengamati dan berupaya mendeskripsikan hal apa yang terjadi serta mencari jawaban mengapa peristiwa tersebut bisa terjadi. Hal ini sesuai dengan Martono, dkk (2018: 167) yang menyebutkan bahwa pada model pembelajaran *experiential learning* tahap observasi siswa mulai berupaya mencari jawaban dan memikirkan mengapa suatu peristiwa bisa terjadi.

Langkah refleksi tergolong cukup. Pada langkah ini siswa mengolah informasi dari pengalaman yang telah dilakukan, siswa dan guru menarik kesimpulan bersama. Siswa tidak selalu diminta membuat laporan hasil

pengalaman langsung yang telah dilakukan karena keterbatas waktu dan kondisi siswa yang sudah tidak kondusif. Meskipun tidak membuat laporan secara tertulis namun pada akhir pembelajaran siswa selalu berdiskusi dengan guru untuk menarik kesimpulan bersama berdasarkan hasil praktik langsung yang telah dilakukan. Hal ini sejalan dengan Apriovilita dan Yayuk (2017:13) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran *experiential learning* setelah melakukan percobaan guru selalu membimbing siswa untuk mengambil kesimpulan yang tepat.

c. Evaluasi

Evaluasi dalam hal ini untuk mengetahui secara keseluruhan Implementasi model pembelajaran *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *green life* tergolong baik. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan presentase keberhasilan sebesar 88,2%. Indikator pembelajaran menyenangkan yang dilakukan meliputi terlibat langsung, berani, percaya diri, mandiri, motivasi, tercurah perhatian dan gembira. Secara keseluruhan sudah tercipta pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran *green life* di kelas II. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Diva (2017:73) yang menunjukkan hasil bahwa implementasi model pembelajaran *experiential learning* menyenangkan bagi siswa sehingga menginginkan agar model ini juga diterapkan pada materi pembelajaran yang lain.

2. Kendala dalam Implementasi Model pembelajaran *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *greenlife* siswa kelas II SD Alam Lukulo.

Dalam implementasi pembelajaran *experiential learning* yang menjadi kendala yaitu ketertiban siswa yang kurang, keterbatasan waktu dan ketersediaan alat dan bahan yang kurang lengkap.

Ketertiban siswa kurang terkondisikan karena pembelajaran *experiential learning* membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Nuriyanti, R. dkk (2019: 116) yang menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran *experiential learning* dapat membuat siswa lebih kreatif karena melibatkan siswa secara aktif.

Program *greenlife* yang menerapkan model pembelajaran *experiential learning* sering kali dilakukan di luar ruangan. Siswa tidak hanya mempelajari teori tetapi juga mempraktikannya secara langsung. Siswa masih perlu meningkatkan ketertiban agar pembelajaran bisa berjalan efektif sesuai waktu yang telah ditentukan. Kendala yang terjadi selanjutnya adalah ketersediaan alat dan bahan. Alat dan bahan yang digunakan sebagian besar harus dibawa oleh siswa dari rumah. Sebagian besar orang tua memiliki kesibukan lain yang menyebabkan orang tua tidak menyimak informasi mengenai alat dan bahan yang perlu dibawa padahal informasi tersebut sudah dishare oleh guru di grup WA.

3. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi model pembelajaran *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *greenlife* siswa kelas II SD Alam Lukulo

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi model pembelajaran *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *greenlife* siswa kelas II SD Alam Lukulo yaitu:

a. Memberi tantangan kepada anak

Waktu yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan *green life* terbatas. Pelaksanaan program *green life* menerapkan model pembelajaran *experiential learning* yang melibatkan siswa secara langsung, agar penggunaan waktu lebih efektif guru sering memberi tantangan kepada siswa lebih memperhatikan seperti

“ yang tertib akan mendapat tiket ngaji pertama”. Selain waktu yang lebih efektif hal ini juga bisa membuat siswa lebih tertib dalam pembelajaran.

- b. Mengingatkan orang tua untuk membawakan alat dan bahan yang diperlukan

Selain waktu yang terbatas kesediaan alat dan bahan juga menjadi kendala bagi pelaksanaan *green life*. Alat dan bahan seharusnya disiapkan dari rumah oleh siswa namun terkadang ada siswa yang tidak membawa. Alasannya lupa atau tidak tahu, padahal informasi tersebut sudah diberikan oleh guru dari hari sebelumnya. Untuk mengatasi hal tersebut guru selalu mengingatkan orangtua siswa agar menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka simpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

Implementasi model *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *green life* siswa kelas II SD Alam Lukulo dalam perencanaan meliputi pembuatan silabus berjalan baik, pembuatan RPP bernilai rendah karena jenis RPP yang berbeda dalam program *green life*, koordinasi dengan orangtua berjalan dengan baik. Pelaksanaan model *experiential learning* meliputi pengantar, pengalaman konkret, observasi, dan refleksi berjalan cukup. Evaluasi yang mengacu pada terciptanya pembelajaran yang menyenangkan meliputi terlibat langsung, berani, percaya diri, mandiri, motivasi tercurah perhatian dan gembira tercapai dengan baik.

Kendala dalam mengimplementasikan model *experiential learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada program *green life* siswa kelas II SD Alam Lukulo yaitu ketertiban siswa kurang, keterbatasan waktu dan ketersediaan alat dan bahan yang kurang lengkap.

Upaya untuk mengatasi kendala yaitu memberi tantangan pada siswa dan mengingatkan orangtua untuk membawa alat dan bahan yang diperlukan

Implikasi dari penelitian ini yaitu siswa seharusnya bisa lebih tertib dalam melaksanakan pembelajaran. Sekolah memberikan waktu yang lebih banyak untuk pelaksanaan program *green life* agar tujuan pembelajaran ini dapat tercapai dengan maksimal. Untuk peneliti selanjutnya hasil yang ada bisa digunakan sebagai referensi yang mendukung kegiatan penelitian selanjutnya dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriovilita, C. H. dan Yayuk, E. (2017). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1),1-15.
- Dewi, W. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ekosistem. *Jurnal Biologi Ilmiah*, 4(1), 14-17
- Diva, S. M. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Experiential dengan Pemanfaatan Media Video Compact Disc pada Tema Makananku Sehat dan Bergizi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV MIN Jantho Aceh Besar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Gunarto. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press
- Martono, W.C., Heni & Karolin, L.A. (2018). Implementasi Model Pembelajaran *Experiential Learning* sebagai Bagian dari Program Ramah Anak. *Seminar Nasional dan Call for Paper “Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas”*. 159-167.

- Nuriyanti, R., dkk (2019) *The Effect of Experiential Learning Models Toward Writing skills of Narration Primary School Student*. "Jurnal Internasional Sains dan Sains Terapan: Seri Konferensi". 109-118
- Pujaningtyas, S.W., Kartakusumah, B. dan Mulyana, A. (2019). Penerapan Model *Experiential Learning* pada Sekolah Alam untuk menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Tadbir Muwahhid*, 3 (1), 40-52.
- Purnamasari, M. S. (2016). *Implementasi Kurikulum Sekolah Alam dalam Menjaab Tantangan Abad 21*. Proceeding on International Conference on Economics, Education and Cultural Development of Moslem Society in ASEAN, 94-104.