

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

Penelitian ini penulis menggunakan teori-teori yang dapat dijadikan sebagai acuan atau landasan dalam membahas permasalahan yang ada. Teori yang penulis gunakan adalah teori-teori seperti berikut ini:

1. Teori kognitif

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan maksud memperoleh pengetahuan serta untuk meningkatkan keterampilan yang dimiliki seseorang, kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja, dimana kegiatan belajar tersebut harus berlandaskan pada teori-teori dan prinsip-prinsip belajar agar bisa mencapai tujuan dari kegiatan belajar tersebut. Seperti menurut Gagne dalam Dahar (2011:2) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Teori kognitif menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Perubahan tingkah laku seseorang didasari pada pemahamannya terhadap situasi yang terjadi selama proses belajar. Dalam teori kognitif, ilmu pengetahuan dibangun pada dalam diri seorang individu dengan lingkungannya. Makna belajar dalam ranah kognitif bukan hanya menekankan kepada hasil belajar saja, akan tetapi pada proses belajar selama pembelajaran berlangsung. Menurut Ausubel dalam Yahya dkk

(2005:20) berpendapat bahwa, terdapat dua proses yang terlibat dalam pembelajaran kognitif yaitu; proses penerimaan yang digunakan dalam pembelajaran verbal, dan proses pengalaman yang membentuk konsep dan penyelesaian masalah.

Pembelajaran tentang proses berpikir, siswa tidak hanya menerima kepada hasil akhir dari materi pembelajaran saja, akan tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuannya sendiri. Menurut Fathurrohman (2017:49) berpendapat bahwa dalam pembelajaran berpikir proses pendidikan di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, akan tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri.

Teori belajar juga membahas dan menjelaskan bagaimana individu atau kelompok belajar dengan maksud memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai dari suatu proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2009:106) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersikap pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Seperti yang dikemukakan oleh menurut Bloom (dalam buku Kurikulum 2006:137) mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, psikomotor. Aspek kognitif Bloom

menyebutkan enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, pengertian, aplikasi, analisa, sintesa, dan evaluasi. Ranah hasil belajar dari aspek kognitif tersebut semuanya mengandalkan aktivitas otak atau berpikir.

Teori Kognitif menurut Bruner dalam (Suharto, 2017:11) mendeskripsikan bahwa, belajar pada dasarnya merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif dalam belajar yaitu; proses pemerolehan informasi baru, proses mentransformasikan informasi yang diterima, dan menguji atau mengevaluasi relevansi dan ketepatan pengetahuan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa aktivitas belajar maupun proses dalam pembelajaran ditentukan pada proses internal dalam berpikir atau pengolahan informasi, dengan kata lain pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

2. Model Pembelajaran Experiential Learning

Experiential learning theory (ELT), yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran experiential learning, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam experiential learning, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar.

Penekanan inilah yang membedakan ELT dari teori-teori belajar lainnya. “Istilah “experiential” di sini untuk membedakan anatara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisi lebih daripada afektif. Dan teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar” (Kolb dalam Baharudin dan Esa, 2007: 165).

Model Experiential Learning adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, Experiential Learning menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Experiential learning dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri. Tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu; 1) mengubah struktur kognitif siswa, 2) mengubah sikap siswa, dan 3) memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang telah ada. Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan memengaruhi secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada, maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif.

Salah satu model pembelajaran yang tepat ialah dengan menggunakan model pembelajaran Experiential Learning, dimana model pembelajaran ini menekankan bahwa semua siswa dapat belajar dari

pengalamannya. Menurut Kolb dalam Baharuddin dan Wahyuni (2007: 65) berpendapat bahwa, model Experiential Learning adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung.

Fathurrohman (2015:134-135) mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran Experiential Learning adalah sebagai berikut:

1. Concrete Experience (feeling) yaitu belajar dari pengalaman-pengalaman yang spesifik, atau peka terhadap situasi.
2. Reflective observation (waching) yaitu mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda.
3. Abstrct conceptualitation (thinking) yaitu analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
4. Active experimentation (doing) yaitu kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan resiko. Implikasi itu yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangannya dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

Menurut Hamalik (2001:213) mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran Experiential Learning sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

- a. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu..
- b. Guru bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.

2. Tahap Inti

- a. Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil atau keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman dan bukan dalam situasi pengganti.
- b. Kemudian para siswa ditempatkan di dalam situasi nyata pemecahan masalah.
- c. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri ataupun kelompok, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.

3. Tahap Akhir

Pada kegiatan penutup, Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dipelajari sehubungan dengan materi yang diajarkan untuk memperluas belajar dan pemahaman guru melaksanakan pertemuan yang membahas macam-macam pengalaman tersebut.

Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan tersebut, peserta didik dituntut untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan bertanggung jawab terhadap teman kelompoknya, sebab setiap kelompok diharuskan untuk mampu menganalisis dan harus mampu untuk memaparkan dan mempertanggung jawabkan yang setiap kelompok dapatkan.

Adapun Kelebihan dan Kekurangan Model Experiential Learning yaitu Model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, begitu juga sama hal nya dengan model experiential learning. Kolb dalam Silberman (2014:43) model experiential learning memiliki kelemahan dan kelebihan dalam proses pembelajarannya. Kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

1. Kelebihan Model Experiential Learning

Kelebihan model experiential learning adalah Pada model experiential learning hasilnya dapat dirasakan bahwa pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal.

2. Kelemahan Model Experiential Learning

Kelemahan dari model experiential learning yaitu, Kelemahan model experiential learning ini terletak pada bagaimana Kolb menjelaskan teori ini masih luas cakupannya dan tidak dapat dimengerti secara mudah sehingga masih sedikit yang mengaplikasikan model pembelajaran ini.

Berdasarkan definisi diatas, dapat penulis simpulkan bahwa model experiential learning memiliki kelebihan yang dapat membantu peserta lebih aktif dalam suatu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan semangat karena pembelajaran aktif dan dinamis sehingga demikian hasil belajar dapat dilihat secara langsung. Karena pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif digunakan dan dapat mencapai tujuan dari suatu pembelajaran itu sendiri. Namun di dalam kekurangan model experiential ini karena masih luas cakupannya dan tidak dapat dimengerti secara mudah, sehingga tantangan yang terkait dengan penerapan model ini terkadang tidak mengenal kompromi. Dan dengan kekurangan model ini sehingga menuntut guru sebagai seorang pendidik harus kreatif dalam meminimalisir serta berusaha mencari solusi untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut.

3. Hasil Belajar

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Menurut Sudjana (2016:22) hasil belajar adalah “Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Suprijono (2016:7) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Menurut Rusman (2015:67) “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Hamalik (dalam Rusman, 2015:67) menyatakan bahwa “Hasil belajar itu dapat terlihat dari

terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”.

Hasil belajar merupakan bentuk penguasaan ilmu pengetahuan yang dapat diukur melalui alat tes, sehingga dapat diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru di kelas. “Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi pelajaran” (Sinar, 2018:20).

Gagne (dalam Suprijono, 2016:5) menyebutkan ada lima kategori hasil belajar yaitu:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Kemampuan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hal yang penting bagi siswa maupun bagi guru karena hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Hasil belajar dalam penelitian ini lebih difokuskan kepada hasil belajar pada ranah kognitif. Tujuan dari ranah kognitif merupakan hal yang yang sangat penting diketahui oleh pendidik sebelum melaksanakan evaluasi. Adapun tujuan dari ranah kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan, kemampuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual (Dimyanti 2015:201). Hasil belajar di dalam bidang kognitif memiliki beberapa tipe menurut (Sudjana 2017: 23) adalah sebagai berikut:

1. Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (Knowledge)
Respon belajar siswa pengetahuan itu perlu dihafal, diingat, agar dapat dikuasai dengan baik.
2. Tipe hasil belajar pemahaman
Tipe belajar hasil pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan.
3. Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)
Kesanggupan menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru.
4. Tipe hasil belajar analisis
Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi.
5. Tipe hasil belajar sintesis
Sintesis adalah lawan analisis, bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.
6. Tipe hasil belajar evaluasi
Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi, dan terkandung semua tipe hasil belajar yang telah dijelaskan sebelumnya.

Kesimpulan dari definisi-definisi yang digunakan pada hasil belajar adalah perubahan suatu perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil dalam suatu pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan

sebagaimana yang dijelaskan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

A). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Kemudian guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Munadi (dalam Rusman, 2015:67) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor internal

- 1) Faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan, cacat jasmani.
- 2) Faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

b. Faktor eksternal

- 1) Faktor lingkungan, meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
- 2) Faktor instrumental, berupa kurikulum, sarana dan guru.

Slameto (2015:54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya ialah:

1. Faktor intern

- a) Faktor jasmaniah, diantaranya faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor psikologis, diantaranya inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- c) Faktor kelelahan

2. Faktor ekstern

- a) Faktor keluarga, diantaranya cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah, diantaranya metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat, diantaranya kegiatan siswa dengan masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan sebuah penelitian yang pernah dibuat sebelumnya dan dianggap relevan dan mempunyai keterkaitan tema, topik, dan judul yang akan diteliti dengan tujuan menghindari pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama serta menghindari duplikasi atau plagiat.

Dibawah ini akan dituliskan karya penelitian sebelumnya yang ada relevansinya dengan masalah penulis teliti sebagai berikut:

1. Nama : Mar'atu Solihah, Sugeng Utaya, Singgih Susilo

Judul : Pengaruh model pembelajaran Experiential terhadap kemampuan berpikir siswa SMA

Hasil Penelitian :

Hasil dari jurnal penelitian Mar'atu solihah, Sugeng Utaya, Singgih Susilo, Program Studi Pendidikan Geografi, Program Pasca sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang yang

terbit tahun 11 November 2016 ini yaitu pengaruh model *Experiential Learning* terhadap kemampuan berpikir siswa SMA ini bahwa,

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model *Experiential Learning* yang dikembangkan oleh teori *Kolb* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* yang dilakukan di SMA Assa'adah Gresik. Populasi siswa kelas X IS semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Sampel yang digunakan sebanyak 2 kelas yang bersifat homogen. Metode pengumpulan data menggunakan soal tes kemampuan berpikir kritis serta menggunakan lembar observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan membandingkan rata-rata perolehan nilai kemampuan berpikir kritis kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Nilai rata rata kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* lebih tinggi, yaitu sebesar 80,9, sedangkan kelas kontrol sebesar 71,2. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi tentang penerapan dan manfaat model *Experiential Learning* dalam pembelajaran Geografi dan supaya lebih bermakna bagi siswa.

Persamaan dari jurnal ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan penulis yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*. Sedangkan perbedaannya yaitu jika pada jurnal ini menggunakan metode penelitiannya Tindakan Kelas (PTK), sedangkan

penulis menggunakan metode penelitiannya Experimen Kuantitatif. Dan juga bedanya penelitian jurnal ini variabelnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir, sedangkan penelitian yang penulis telti adalah tentang hasil belajar siswa.

2. Nama : Suryani, Ely Rudyatmi, Tyas Agung pribadi

Judul : Pengaruh Experiential Learning kolb melalui kegiatan praktikum terhadap hasil belajar biologi siswa

Hasil Penelitian :

Pada jurnal Suryani, Ely Rudyatmi, Tias Agung pribadi Program Studi Pendidikan Biologi, Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang terbit pada Agustus 2014 yaitu Pengaruh Experiential Learning kolb melalui kegiatan praktikum terhadap hasil belajar biologi siswa ini bahwa, Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan model experiential learning kolb melalui kegiatan praktikum meningkatkan hasil belajar biologi siswa materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMA Negeri 1 Ngawen. Penelitian ini merupakan penelitian quasi-experimental dengan desain nonequivalent control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI-IPA (1, 2, dan 3). Sampel ditentukan secarapurposive sampling (siswa kelas XI-IPA1 sebagai kontrol dan XI-IPA2 sebagai eksperimen). Data penelitian berupa peningkatan hasil belajar siswa, tanggapan siswa, dan tanggapan guru. Peningkatan hasil belajar siswa ditentukan denganN-gain, sedangkan perbedaan hasil belajar

berdasarkan uji t. Tanggapan siswa dan guru ditentukan menggunakan angket dan wawancara. Peningkatan hasil belajar siswa yang tinggi pada kelas eksperimen 57%, sedangkan kontrol 25%. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 83,92, sedangkan kontrol 75,99. Hasil uji t rata-rata hasil belajar siswa antarkelas eksperimen dengan kontrol menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,05 > 1,67$. Artinya ada perbedaan yang signifikan. Tanggapan siswa dan guru terhadap penerapan pembelajaran baik. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model experiential learning kolb melalui kegiatan praktikum meningkatkan hasil belajar biologi siswa materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMA Negeri 1 Ngawen.

Persamaan dari penelitian Suryani, Ely Rudyatmi, Tyas Agung pribadi dengan penelitian yang akan dilaksanakan penulis yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran Experiential Learning dan tentang hasil belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu jika Suryani, Ely Rudyatmi, Tyas Agung pribadi adalah untuk meningkatkan hasil belajar biologi, sedangkan penelitian yang dilaksanakan penulis yaitu untuk meningkatkan hasil belajar sejarah.

3. Nama : Yohanes Sulistyio (2011)

Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Artikulasi Dalam Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X 3 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011.

Hasil Penelitian :

Pada penelitian skripsi Yohanes Sulistyو Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang yang terbit pada tahun 2011 ini, menghasilkan penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Artikulasi dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran sejarah siswa kelas X 3. Melalui analisis data diperoleh bahwa hasil belajar sejarah siswa kelas X 3 sebelum tindakan diperoleh nilai rata-rata 64,83 dengan presentase klasikal 57,1%. Pada siklus I setelah diadakan penelitian diperoleh nilai rata-rata 69,86 dengan presentase ketuntasan klasikal 74,3%. Jadi ada peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 7,2% dengan presentase ketuntasan belajar juga mengalami kenaikan sebesar 23,1%.

Pada siklus I nilai rata-rata dan presentase ketuntasan klasikal sudah meningkat tetapi belum mencapai indikator, sehingga perlu diadakan siklus II. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata meningkat menjadi 80,43 meningkat 13,1% dari rata-rata pada siklus I. Presentase ketuntasan belajar klasikal juga meningkat sebesar 18,7% dari 74,3% pada siklus II menjadi 91,4%.

Persamaan pada penelitian Yohanes Sulistyو ialah terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah. Akan tetapi perbedaannya dengan penelitian penulis ialah terhadap model pembelajarannya, jika Yohanes Sulistyو menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Artikulasi*,

sedangkan penulis menggunakan model pembelajaran Experiential Learning.

C. Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam suatu penelitian merupakan hal yang sangat penting yang dapat membantu dalam proses pengumpulan sumber-sumber atau bukti dan juga membantu dalam mencari beberapa kebenaran terhadap masalah yang ditelitinya. Belajar adalah suatu usaha secara sadar yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif serta berlaku dalam waktu yang relatif sama. Selain itu belajar merupakan yang terjadi pada semua orang tanpa batasan umur, dan berlangsung seumur hidup. Dengan demikian hasil kegiatan belajar adalah berupa perubahan yang permanen pada seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar.

Pembelajaran adalah upaya yang secara sistematis dilakukan oleh seorang guru dalam mewujudkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dalam satu kali proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, guru harus berperan sangat besar dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut berhasil atau tidak. Tentunya proses pembelajaran tersebut berhasil atau tidak perlu adanya kontribusi dari peserta didik pula, dimana minat peserta didik dalam proses belajar sangat mempengaruhi aktivitas belajar dan hasil belajar.

Hasil Belajar adalah akhir dari proses belajar yang telah dilaksanakan, lalu diukur melalui alat yaitu berupa tes. Tes ini dirancang oleh guru untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam materi yang telah disampaikan. Nilai dari tes tersebut akan berbentuk hasil belajar yang nanti akan menentukan prestasi belajar dari siswa tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mempunyai kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif karena proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran experiential learning.
2. Penggunaan model pembelajaran experiential learning dalam pembelajaran sejarah diharapkan mampu meningkatkan pemahaman materi sejarah siswa.
3. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran experiential learning diharapkan dapat lebih baik.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan” (Sugiyono, 2018:96). Hipotesis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Experiential Learning dalam proses pembelajaran sejarah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019.