

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL* DENGAN BANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 2 TENGGARONG SEBERANG

Meliana Sukmawati

Universitas Mulawarman
melianasukma167@gmail.com

Sudarman

Universitas Mulawarman
sudarman@fkip.unmul.ac.id

Vitria Puri Rahayu

Universitas Mulawarman
vitria.puri@fkip.unmul.ac.id

Abstract

This research aims to determine whether or not there is an influence from the use of the experiential learning model with the help of PowerPoint learning media on student learning outcomes in economics subjects for class X SMA Negeri 2 Tenggaraong Seberang. The method used in this research is a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The research subjects were students in class X 6 as the control class and X 7 as the experimental class with a total of 66 students. The data collection technique used is a written test in the form of multiple choice and documentation. Analysis of learning outcomes using the t-test which showed a value of $0.008 < 0.05$. This means that there is a significant difference between student learning outcomes in the experimental class and the control class, so it can be concluded that there is an influence of the use of the experiential learning model with the help of PowerPoint learning media on student learning outcomes in economics subjects for class X SMA Negeri 2 Tenggaraong Seberang.

Keywords: model of experiential learning, powerpoint media, and learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi untuk kelas X SMA Negeri 2 Tenggaraong Seberang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain quasi eksperimen dengan jenis *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X 6 sebagai kelas kontrol dan X 7 sebagai kelas eksperimen yang total siswanya berjumlah 66 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan dokumentasi. Analisis data hasil belajar menggunakan uji *t-test* yang menunjukkan nilai $0,008 < 0,05$. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi untuk kelas X SMA Negeri 2 Tenggaraong Seberang.

Kata Kunci: model pembelajaran *experiential*, media *powerpoint*, dan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu aspek penting dalam rutinitas kegiatan interaksi antara guru dengan siswa di sekolah sebab semua aktivitas pembelajaran dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman siswa setelah proses pembelajaran selesai (Djamaluddin & Wardana, 2019). Wujud nyata setelah pembelajaran selesai akan memunculkan perubahan yang ditunjukkan siswa antara lain berupa perilaku, kecakapan, ataupun kebiasaan baru. Semakin tinggi jenjang sekolah yang ditempuh, maka kegiatan pembelajarannya akan semakin diarahkan untuk mengembangkan kemampuan siswa ke arah yang lebih spesifik lagi melalui mata pelajarannya.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu pelajaran Ekonomi. Pelajaran ini termasuk ruang lingkup dari pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang berfokus dalam menelaah peristiwa dan masalah ekonomi sehingga siswa diharapkan mampu untuk memahami fakta dari peristiwa ekonomi yang terjadi di lingkungannya. Pembelajaran ekonomi memiliki pengajaran yang sifatnya dinamis dan berdampingan dengan kehidupan siswa, sehingga diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dan mengatur hidupnya sendiri serta mampu merubah tingkah laku kearah yang lebih baik (Subagyo, dkk, 2021: 46).

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang pada 23 Februari 2023, terungkap bahwa hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada kelas X masih belum optimal karena pada salah satu kelas sebanyak 32 siswa atau sebesar 89% dari jumlah siswa di kelas masih mendapatkan nilai yang berada dibawah KKM. Guru juga mengungkapkan dalam proses pembelajaran masih belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran yang berbasis pada pengalaman siswa itu sendiri.

Padahal pengalaman dapat menjadi dasar dalam proses pembelajaran dan memiliki peran penting karena dapat membantu guru dalam menghubungkan isi materi pembelajaran dengan keadaan yang ada di dunia nyata, sehingga dari pengalaman nyata yang dilakukan para siswa, mereka dapat mengingat dan memahami lebih dalam pembelajaran yang mereka dapat dalam proses pendidikan (Purnami & Rohayati, 2016: 100). Oleh karena itu, peran guru untuk merencanakan proses pembelajaran yang matang sangat penting untuk dilakukan, sehingga akan berpeluang tinggi untuk membuahkan hasil belajar yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Selain itu, guru juga belum memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi digital yang disediakan sekolah secara optimal seperti *LCD projector* yang dapat digunakan untuk menunjang penggunaan media pembelajaran *powerpoint* pada pembelajaran ekonomi. Guru sudah merasa cukup dalam menjelaskan materi dengan mengandalkan buku mata pelajaran serta menulis di papan tulis. Padahal penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat menjadi alat bantu dalam menunjang penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Ayu & Cahyono, 2016: 3).

Mengingat pentingnya pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran maka dibutuhkan alternatif solusi agar proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar menjadi bukti nyata dari pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui efektif tidaknya suatu sistem pembelajaran yang diterapkan guru (Kharisma, 2020: 49). Upaya yang dapat dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu implementasi model *experiential* dalam pembelajaran berbantuan dengan media pembelajaran *powerpoint*.

Model tersebut dipilih karena menurut Zan, dkk (2015: 333) proses belajar yang efektif adalah yang mampu menyediakan sebanyak mungkin pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman praktis dan konkret. Model pembelajaran *experiential* ini diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dalam ingatannya. Hal tersebut dikarenakan melalui model pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar tentang konsep materi saja karena siswa akan dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa mengalami apa yang telah dipelajarinya (Martono, dkk, 2018: 162).

Selain itu, didukung juga dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi pelajaran dengan tampilan yang menarik sehingga dapat merangsang minat pikiran dan peranan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Harianja, dkk, 2020: 95). Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih praktis kepada siswa yang diajarnya sehingga dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) penerapan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* pada kelas X di SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang, (2) perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* dan yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas X di SMA

Negeri 2 Tenggara Seberang. (3) pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X di SMA Negeri 2 Tenggara Seberang.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi eksperimen dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tenggara Seberang yang dimulai pada tanggal 25 Juli 2023 sampai dengan tanggal 6 September 2023. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini kelas X yang diambil dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas X 6 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 33 siswa dan kelas X 7 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 33 siswa. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa yang didapatkan melalui alat pengumpul data berupa tes berbentuk pilihan ganda. Dari tes tersebut menghasilkan data berupa skor hasil belajar siswa.

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan. Tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) tahap persiapan penelitian, yaitu melakukan observasi di SMA Negeri 2 Tenggara Seberang, menyiapkan modul dan media pembelajaran, membuat instrumen tes berupa soal pilihan ganda beserta kunci jawabannya; (2) tahapan pelaksanaan penelitian, yaitu memberikan tes awal pada siswa kelas eksperimen dan kontrol, pengolahan data hasil *pretest*, pelaksanaan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan memberikan tes akhir pada kelas eksperimen dan kontrol; (3) tahap pengujian penelitian, yaitu mengolah data hasil belajar siswa untuk membuat kesimpulan berdasarkan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada masing-masing kelas dengan setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit. Kelas kontrol maupun kelas eksperimen diajarkan materi yang sama, yaitu Kelangkaan, Skala Prioritas dan Biaya Peluang. Namun, perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran ekonomi yang menerapkan model *experiential learning* dengan bantuan media *powerpoint*, sedangkan perlakuan untuk kelas kontrol adalah pembelajaran ekonomi tanpa menggunakan model konvensional. Berikut hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan:

1. Penerapan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* pada kelas X di SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang

Pembelajaran dalam kelas eksperimen yang dilakukan menggunakan model *experiential learning* selalu mengaitkan pengalaman siswa dengan materi pembelajaran. Siswa diminta menjelaskan suatu fenomena yang mereka alami dalam kehidupan sehari-harinya dimana setiap siswa pada waktu mengalami (mengenal) peristiwa di dalam lingkungannya akan menemukan cara untuk menyatukan kembali peristiwa tersebut dalam pikirannya, sehingga akan mempengaruhi perkembangan intelektual siswa seperti lebih cepat memahami suatu keadaan karena telah mengalaminya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fathurrohman (2015: 128) bahwa model pembelajaran berbasis pengalaman mendefinisikan belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Penerapan model pembelajaran ini melalui empat tahapan yaitu pengalaman konkret, pengamatan dengan refleksi pengalaman, penciptaan ide-ide abstrak dan Eksperimen proaktif (Sitthimongkolchai, dkk, 2022: 26). Tahapan kegiatan dalam model ini memberikan pengalaman langsung bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi.

Siswa dibuatkan kelompok belajar diawal pembelajaran dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang didalamnya. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat melakukan kegiatan bertukar pikiran dan informasi yang dimilikinya dengan siswa lainnya. Pembelajaran menggunakan model *experiential learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan berbicara dengan siswa yang lainnya, sehingga siswa akan bekerjasama dengan orang sekitar dan lebih jujur dalam mengungkapkan sesuatu Hariri & Yayuk (2018: 13).

Pelaksanaan kegiatan diskusi seperti ini, akan lebih memudahkan siswa dalam membangun pemahaman apabila dapat mengkomunikasikan gagasannya dengan siswa lain ataupun guru. Sejalan dengan Wina Sanjaya (dalam irawati, 2015: 3) yang menyatakan bahwa siswa belajar secara langsung (*experiential learning*) dalam proses pembelajarannya, konsep dan prinsip selain diberikan melalui pengalaman nyata contohnya seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri, dan dapat juga dengan dilakukan dalam bentuk kerjasama dan interaksi dalam kelompok.

Selain itu, penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini memberikan banyak manfaat, diantaranya yaitu membantu keterlaksanaan

pembelajaran menjadi lebih efisien daripada menggunakan papan tulis sehingga membuat siswa lebih tertarik dan mudah melihat materi. Pandangan siswa lebih terpusat pada materi di *powerpoint* berupa tulisan-tulisan yang ditata sedemikian rupa dengan perpaduan warna yang disesuaikan dan ditambah gambar-gambar yang berhubungan dengan materi membantu dalam merangsang ingatannya terhadap pengalamannya.

Hal tersebut sejalan dengan Nuritta (2018: 171) yang menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selanjutnya dapat meningkatkan efisiensi, motivasi dan minat belajar sehingga siswa dapat menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan lebih baik sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Model pembelajaran *experiential* mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Hal ini terlihat pada setiap pertemuan dilaksanakannya penelitian, situasi kelas eksperimen diamati secara langsung saat pembelajaran cenderung fokus menyimak penjelasan sembari memperhatikan media *powerpoint*. Siswa juga cepat dalam memberikan tanggapannya terhadap materi yang tengah dijelaskan sehingga terdapat interaksi yang baik antara guru dan siswa. Ketika kegiatan berdiskusi juga sebagian besar siswa mengikuti dengan baik.

Kondisi tersebut dikuatkan oleh Suryani, dkk. (2014: 102) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *experiential* dapat meningkatkan semangat dan gairah belajar, membantu terciptanya suasana kondusif dan memunculkan kegembiraan dalam proses belajar, sehingga siswa menjadi lebih terbuka, terlibat langsung, berbagi pengalaman dan mendorong siswa mengembangkan proses berpikir kreatif.

Berbeda jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional terlihat kurangnya antusias saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung menjadi penerima materi tanpa disertai dengan tanggapan yang cepat sehingga guru harus memancing terlebih dahulu agar siswa bisa lebih aktif dalam bertanya maupun memberikan tanggapannya. Fokus belajar siswa juga lebih kurang jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Ketika kegiatan berdiskusi hanya sebagian dari anggota kelompok yang mengikuti dengan baik.

Kusmianti (2017: 108) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model konvensional lebih didominasi oleh kegiatan guru untuk memberikan penjelasan teori

melalui instruksi atau ceramah selama proses pembelajaran berlangsung dan peran siswa lebih banyak hanya mengikuti kegiatan yang sudah dirancang sedemikian rupa oleh guru. Pengalaman siswa tidak dijadikan dasar pada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran semacam ini cenderung membentuk siswa sebagai penerima dan agak sulit untuk mengembangkan konsep pemahamannya.

Berdasarkan hasil dan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* dapat mempengaruhi bagaimana kondisi belajar pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Tenggara Seberang. Siswa menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap perlakuan yang diberikan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* dan yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas X SMA Negeri 2 Tenggara Seberang

Pencapaian hasil belajar siswa melalui *posttest* menunjukkan perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar siswa memiliki perbedaan yang signifikan. Adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut disebabkan oleh perbedaan perlakuan antara kedua kelas tersebut. Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel. 1 Hasil Perhitungan *Pretest* dan *Posttest* Siswa

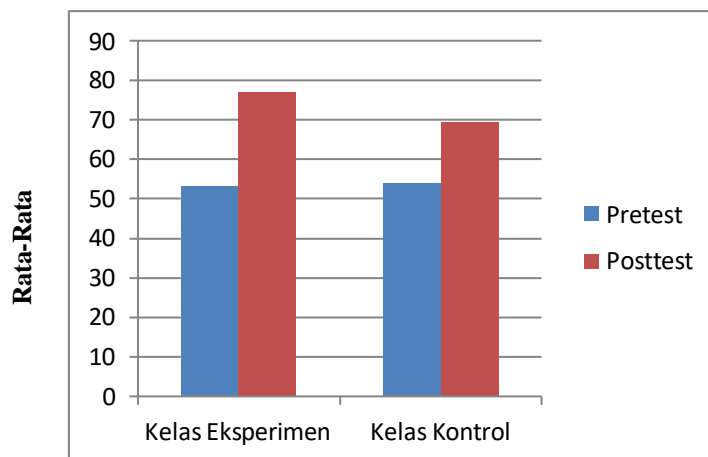
Statistik	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Nilai	1760	1780	2545	2290
Mean	53,33	53,94	77,12	69,39
Median	50	55	75	70
Modus	45	40	75	60
Nilai Maksimum	85	85	100	95
Nilai Minimum	15	20	60	50
Standar Deviasi	17,574	15,898	10,971	11,843

Sumber : Hasil Penelitian Diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 1 diatas dapat terlihat bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas kontrol ketika *pretest* rata-ratanya sebesar 53,94 dan *posttest* sebesar 69,39. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,33 dan nilai *posttest*

sebesar 77,12. Hal tersebut menunjukkan rata-rata hasil *pretest* siswa kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen namun tidak mempunyai selisih yang jauh. Selisih hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol hanya sebesar 0,61. Berbeda dengan hasil *posttest*, rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selisih hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 7,73. Secara keseluruhan, perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada bagan 1 berikut ini:

Bagan 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen dan Kontrol



Peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 23,79, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 15,45. Ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang cukup jauh. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media *powerpoint* pada kelas eksperimen lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Keunggulan model pembelajaran *experiential* dibanding model pembelajaran konvensional dalam hal hasil belajar didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Laraswati, dkk., (2019) yang menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *experiential learning* lebih tinggi dibandingkan siswa yang dibelajarkan secara konvensional karena pengalaman melalui model pembelajaran *experiential* memberikan wawasan, pemahaman serta cara-cara penyampaian materi yang sulit dijelaskan melalui aktivitas pembelajaran yang hanya bersifat konvensional.

Berdasarkan hasil dan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan

media pembelajaran *powerpoint* lebih unggul dibandingkan pencapaian hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kelas X di SMA Negeri 2 Tenggaraong Seberang.

3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X di SMA Negeri 2 Tenggaraong Seberang

Penggunaan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 2 Tenggaraong Seberang setelah melalui beberapa proses pengujian menunjukkan hasil yang berpengaruh positif. Sejalan dengan pernyataan Utami, dkk. (2013: 3) bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru dapat menerapkan model pembelajaran inovatif yang disertai dengan penggunaan media pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Maisyaroh & Sabri (2018: 1) juga menyatakan bahwa penerapan model *experiential learning* dapat membuat siswa terlibat secara aktif sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran selesai. Meningkatnya hasil belajar siswa disebabkan karena adanya pengaruh dalam diri siswa yang termotivasi untuk belajar dengan usaha memecahkan dan membuat konsep pemahaman sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya selama proses pembelajaran.

Hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 2 Tenggaraong Seberang pada kelas eksperimen dari 33 siswa memperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 53,33 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 77,12. Terdapat kenaikan dari nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen, sehingga dapat diketahui adanya pengaruh berupa peningkatan yang signifikan terhadap hasil kognitif siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint*. Kemudian untuk hasil uji hipotesis menggunakan menggunakan bantuan SPSS 25 menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel. 2 Hasil Perhitungan Uji t-test

Variabel	T	Df	Nilai Sig. (2-tailed)	Keterangan
Hasil Belajar	2,75	64	0,008	Hipotesis diterima

Sumber : Hasil Penelitian Diolah (2023)

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil *uji independent sample t-test* dengan taraf kepercayaan 95% diperoleh hasil *Equal Variances Assumed* memiliki nilai

Sig. (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penggunaan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* yang diberikan kepada siswa dalam proses kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar berupa peningkatan pada siswa kelas X di SMAN 2 Tenggarong Seberang.

Besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran *experiential* terhadap hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil perhitungan N-Gain menunjukkan hasil sebesar 0,51 sehingga termasuk ke dalam kategori memiliki pengaruh yang sedang. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Kolb (dalam Irawati, 2015: 7) yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang terjadi dalam diri individu dengan melibatkan seluruh domain yang ada, diantaranya yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar termasuk ke dalam domain kognitif yang terpengaruh dengan diterapkannya model pembelajaran *experiential* dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil dan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang. Siswa menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap perlakuan yang diberikan dilihat dari hasil belajar yang diperolehnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penulis menarik kesimpulan yang didasarkan pada hasil pengumpulan data dan pembahasannya sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *experiential* membuat siswa lebih aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran dibandingkan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu dengan bantuan penggunaan *powerpoint* membuat waktu pelaksanaan pembelajaran juga terkesan lebih efektif dan efisien karena dapat memvisualisasikan materi yang disampaikan, terlebih di dalamnya terdapat gambar maupun contoh nyata peristiwa yang dapat dijelaskan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.
2. Hasil belajar mata pelajaran ekonomi yang didapatkan dari kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih besar jika dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas

eksperimen adalah sebesar 77,12 dan nilai tersebut lebih tinggi daripada kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,39.

3. Penerapan model pembelajaran *Experiential* dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas X di SMA Negeri 2 Tenggara Seberang yang dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikannya sebesar $0,008 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, S. T. R., & Cahyono, H. (2016). Studi Penggunaan Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Uang Dan Bank Kelas X Sma Negeri 1 Magetan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3), 1–6.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Harianja, sorta dameraia, Elindra, R., & Siregar, eva yanti. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Time Token Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Mathematic Eduation Journal*, 3(3), 90–98.
- Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 1–15. www.diknas.net
- Irawati, R. (2015). *Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kharisma, C. (2020). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Smk Piri Sleman Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 47–64. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v3i1.34974>
- Kusmianti. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential terhadap Konsep Diri dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA. *Jurnal Ganec Swara*, 11(2), 100–110.
- Laraswati, Prasetyo, T., & Andriatna, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman IPA Kelas III SDN Parakanmuncang 02 Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor. *Jurnal Sosial Humaniora*, 2(4), 1–10.
- Maisyaroh, U., & Sabri, T. (2018). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 06 Pontianak Kota. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(12), 1–9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i12.30560>
- Martono, W. C., Heni, H., & Karolin, L. A. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning sebagai Bagian dari Program Sekolah Ramah Anak. *Seminar Nasional Dan Call for Paper “Membangun Sinergitas Keluarga Dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas*, 159–167.

- Nuritta, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purnami, R. S., & Rohayati, R. (2016). Implementasi Metode Experiential Learning Dalam Pengembangan Softskills Mahasiswa Yang Menunjang Integrasi Teknologi, Manajemen Dan Bisnis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 98–104. <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3511>
- Sitthimongkolchai, N., Viriyavejakul, C., & Tuntiwongwanich, S. (2022). Blended Experiential Learning with e-Portfolios Learning to Enhance Creative Imagination. *Emerging Science Journal*, 6(Special), 25–39. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.28991/ESJ-2022-SIED-03>
- Subagyo, H., Ekonomi di SMAN, G., Jalan Kyai Banjaran Bedali Kuripan, W., & Km, W. (2021). Problematika Pembelajaran Ekonomi Di Sma N 1 Watumalang Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, 1(2), 44–50.
- Suryani, Rudyatmi, E., & Pribadi, T. A. (2014). Unnes Journal of Biology Education. *Unnes Journal of Biology Education*, 3(2), 220–228.
- Utami, S., Agung, A. A. G., & Sudiana, I. W. (2013). Pengaruh Model Experiential Learning Berbantuan Media Benda Asli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.920>
- Zan, G. De, Toni, A. F. De, Fornasier, A., & Battistella, C. (2015). A Methodology for The Assessment of Experiential Learning Lean. *European Journal of Training and Development*, 39(4), 332–354. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1108/EJTD-05-2014-0040>