

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Experiential Learning berasal dari dua suku kata, yaitu *Experiential* berasal dari kata *experience* yang artinya pengalaman dan *learning* yang berarti belajar.¹ Sedangkan *Experiential Learning* dapat diartikan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Sehingga model *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman. Model *Experiential Learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb. Adapun menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

a. David Kolb

Menurut David Kolb dalam buku Muhammad Fathurrohman mengatakan bahwa model *Experiential Learning* adalah proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman.²

b. Abdul Majid dan Chairul Rochman

Model *Experiential Learning* merupakan suatu model belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung.³

c. Muhammad Fathurrohman

Model *Experiential Learning* adalah proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik.⁴

¹ [https://translate.google.com/experiential learning](https://translate.google.com/experiential%20learning), diakses pada tanggal 20 januari 2018, pada pukul.23:00

² Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013;Strategi Alternatif pembelajaran di Era Global*, (Yogyakarta: Kalimedia,2015), hlm. 242

³ Abdul Majid & Chaerul Rochman, *Pendekatan Ilmiah: dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.141

⁴ Muhammad Fathurrohman, *Op. Cit*, hlm.244

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Experiential learning* merupakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman. Karena pengalaman mempunyai peran utama dalam proses pembelajaran, karena pengalaman dapat digunakan sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Model *experiential learning* merupakan proses belajar dimana proses perubahan menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber pada dari buku atau guru, tetapi juga bisa dari pengalaman siswa. *Experiential learning* (belajar berdasarkan pengalaman) membantu siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan keadaan nyata, sehingga dengan pengalaman nyata tersebut siswa dapat mengingat dan memahami informasi yang didapatkan dalam pendidikan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. *Experiential learning* memiliki tiga aspek, yaitu Pengetahuan (konsep, fakta, informasi), Aktivitas (penerapan dalam kegiatan) dan Refleksi (Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu).⁵ Adapun tujuan dari model *Experiential learning* adalah untuk menambah kepercayaan diri, meningkatkan kemampuan siswa dalam partisipasi aktif dan menciptakan interaksi sosial yang positif guna memperbaiki hubungan sosial dalam kelas.⁶

⁵ Muhammad Fathurrohman, *Op.,Cit*, hlm.246

⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara,2006), hlm.212

2. Karakteristik Model *Experiential Learning*

Menurut Kolb yang dikutip oleh Muhammad Fathurrohman menyatakan bahwa *Experiential learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut :⁷

- a. Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses. Tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai.
- b. Belajar adalah suatu proses yang kontinue yang didasarkan pada pengalaman.
- c. Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan.
- d. Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Menurut Hamalik yang dikutip oleh Muhammad Fathurrohman, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *Experiential learning* adalah sebagai berikut:⁸

- a. Model *Experiential learning* berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada aktivitas.
- b. Model *Experiential learning* menekan pada proses, dan bukan pada hasil belajar semata.
- c. Guru dapat menggunakan Model *Experiential learning* di dalam kelas maupun di luar kelas.

3. Tahapan model *Experiential learning*

Teori pembelajaran Kolb yang dikutip oleh Abdul Majid dan Chaerul Rochman terdiri dari empat tahap yaitu:⁹

- a. Pengalaman nyata (*Concrete Experience*)
Pada tahap ini siswa disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas. Aktivitas ini bisa berangkat

⁷ Muhammad Fathurrohman, *Op.Cit.*, hlm. 244

⁸ *Ibid.*, hlm.255

⁹ Abdul Majid & Chaerul Rochman, *Op.Cit.*, hlm.146

dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal maupun informal atau situasi yang realistis. Aktivitas yang disediakan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi atau kelompok.

b. Refleksi observasi (*Reflective Observation*)

Pada tahap ini siswa mengamati pengalaman atau aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indra maupun bantuan alat peraga. Selanjutnya siswa merefleksikan pengalamannya dan dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran. Dalam hal ini proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong murid untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengomunikasikan kembali dan belajar dari pengalaman tersebut.

c. Penyusunan konsep abstrak (*Abstract Conceptualization*)

Setelah melakukan observasi dan refleksi, maka pada tahap pembentukan konsep abstrak siswa mulai mencari alasan, hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya siswa mulai mengonseptualisasikan suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya.

d. Tahap eksperimen aktif /implementasi (*active experimentation*).

Pada tahap ini siswa mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan model atau teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya. Pada tahap aplikasi akan terjadi proses belajar bermakna karena pengalaman yang diperoleh siswa sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam tahap model *Experiential Learning* dimulai dari sebuah pengalaman konkret (*Concrete Experience*) yang dialami oleh siswa, pengalaman tersebut kemudian direfleksikan, proses refleksi ini siswa berusaha memahami apa yang terjadi atau apa yang dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar konseptualisasi atau proses pemahaman prinsip-prinsip mendasari pengalaman yang dialami serta perkiraan kemungkinan aplikasi dalam situasi atau konteks yang lain (baru). Proses implementasi merupakan situasi atau konteks yang memungkinkan penerapan konsep yang sudah dikuasai.

4. Manfaat Model *Experiential Learning*

Manfaat model *Experiential Learning* adalah sebagai berikut.¹⁰

- a. Meningkatkan kerjasama dalam kelompok, antara lain adalah:
 - 1) Mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antara sesama anggota kelompok.
 - 2) Meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
 - 3) Mengidentifikasi dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan.
 - 4) Meningkatkan empati dan pemahaman antara sesama anggota kelompok.
- b. Manfaat secara individual, antara lain adalah:
 - 1) Meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri.
 - 2) Meningkatkan kemampuan komunikasi, perencanaan dan kemampuan pemecahan masalah.
 - 3) Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk.
 - 4) Menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antara sesama anggota kelompok.
 - 5) Menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerjasama dan kemampuan untuk berkompromi.
 - 6) Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab.
 - 7) Menumbuh dan meningkatkan kemauan untuk memberi dan menerima bantuan.
 - 8) Mengembangkan ketangkasan, kemampuan fisik, dan koordinasi.

B. Kemampuan Pemecahan Masalah

1. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Efendi Zakaria yang dikutip dari kamus matematika, masalah merupakan sesuatu yang memerlukan penyelesaian, perkara, soal ataupun persoalan yang memerlukan jawaban.¹¹ Pada pembelajaran matematika, masalah dapat disajikan dalam bentuk soal tidak rutin dapat berupa soal cerita, penggambaran fenomena atau kejadian, ilustrasi gambar atau teka –

¹⁰ Muhammad Fathurrohman, *Op.Cit.*, hlm.256-257

¹¹ Efendi Zakaria, Dkk, *Trend Pengajaran dan Pembelajaran Matematika*, (Kuala Lumpur: PRIN-AD SBN.BHD, 2007), hlm.113

teki, masalah tersebut kemudian disebut masalah matematika karena mengandung konsep matematika. Belajar pemecahan masalah pada hakikatnya adalah belajar berpikir, bernalar, dan menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki.

Pemecahan masalah menurut Polya yang dikutip oleh Afendi Zakaria bahwa pemecahan masalah merupakan suatu cara mencari jalan keluar dari suatu kesukaran atau satu cara mengatasi sesuatu halangan dan mencapai suatu matlamat yang tidak boleh diperoleh secara serta-merta.¹² Sedangkan menurut Beyer yang dikutip oleh Afendi Zakaria bahwa pemecahan masalah sebagai mencari jawaban atau penyelesaian sesuatu yang menyusahkan.¹³

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan jalan keluar atau solusi dari suatu permasalahan dengan menerapkan berbagai ilmu matematika yang telah diperoleh sebelumnya.

Proses pemecahan masalah matematika berbeda dengan proses penyelesaian soal matematika. Perbedaan tersebut terkandung dalam istilah masalah dan soal. Menyelesaikan soal atau tugas matematika belum tentu sama dengan memecahkan masalah matematika. apabila suatu tugas matematika dapat segera ditemukan cara menyelesaikannya, maka tugas tersebut tergolong pada tugas rutin dan bukan merupakan suatu masalah. Suatu tugas matematika digolongkan sebagai masalah matematika apabila

¹² *Ibid, hlm.113*

¹³ *Ibid., hlm.114*

tidak dapat segera diperoleh cara menyelesaikannya namun harus melalui beberapa kegiatan lainnya yang relevan.¹⁴

2. Langkah-langkah Pemecahan Masalah Matematis

Menurut George Polya terdapat empat langkah dalam pemecahan masalah yaitu:¹⁵

a. Memahami masalah (*Understanding the problem*)

Diantaranya adalah:

- 1) Apakah yang tidak diketahui?
- 2) Data apa yang diberikan?
- 3) Apakah kondisi yang diberikan cukup untuk mencari apa yang ditanyakan?

b. Membuat rencana (*Devising a Plan*)

Langkah ini menyangkut beberapa aspek diantaranya sebagai berikut:

- 1) Teori mana yang dapat digunakan dalam masalah ini?
- 2) Perhatikan apa yang ditanyakan? Atau coba pikirkan soal yang pernah dikenal dengan pertanyaan yang sama.
- 3) Dapatkan hasil dan metode yang lalu digunakan disini?
- 4) Apakah semua data dan kondisi sudah digunakan?
- 5) Sudahkan diperhitungkan ide-ide penting yang akan digunakan dalam soal tersebut?

c. Melaksanakan rencana (*Carrying out the Plan*)

langkah ini ditekankan pada pelaksanaan rencana penyelesaian. Prosedur yang ditempuh adalah:

- 1) Memeriksa setiap langkah apakah sudah benar atau belum?,
- 2) Bagaimana membuktikan bahwa langkah yang dipilih sudah benar?.

¹⁴ Heris Hendriana dan Utari Soemarmo, *penilaian pembelajaran matematika*, (Bandung:PT. Refika Aditama, 2014), hlm.22

¹⁵ George Polya, *How to Solve It*, (New Jerse: Princeton University Press, 1973), hlm.xvi

d. Melakukan pengecekan kembali (*Looking Back*)

Polya menekankan pada bagaimana cara memeriksa kebenaran jawaban.

Prosedur yang harus diperhatikan adalah:

- 1) Dapatkah diperiksa sanggahanya?
- 2) Dapatkah jawaban tersebut dicari dengan cara lain?

C. Kemampuan Awal

1. Pengertian Kemampuan Awal

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu. Sedangkan arti dari kata ” kemampuan” adalah kesanggupan, kecakapan dan kekuatan melakukan sesuatu.¹⁶ Kemampuan awal siswa merupakan faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Setiap individu mempunyai kemampuan belajar yang berlainan. Kemampuan awal siswa adalah kemampuan yang telah dipunyai oleh siswa sebelum ia mengikuti pelajaran yang akan diberikan.¹⁷

Kemampuan awal merupakan salah satu peran penting dalam kelancaran suatu kegiatan pembelajaran. Kemampuan awal siswa penting untuk diketahui guru sebelum ia mulai dengan pembelajarannya, karena dengan demikian dapat diketahui apakah siswa telah mempunyai kemampuan awal yang merupakan prasyarat untuk mengikuti

¹⁶ <https://kbbi.web.id/mampu> diakses pada tanggal 27 februari 2018, pada pukul 16:20

¹⁷ Witri Lestari, Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Analisis Pembelajaran Matematika Unindra* , ISSN:2549-5135, Vol.3(1)(2017), hlm.77

pembelajaran dan untuk melihat sejauh mana siswa telah mengetahui materi apa yang akan disajikan.¹⁸

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa Kemampuan awal yang dimiliki siswa sangat mempengaruhi proses belajar matematika di dalam kelas. Oleh karena itu guru harus mengetahui Kemampuan awal yang dimiliki oleh masing-masing siswa untuk mempermudah terjadinya proses pembelajaran yang baik. Dalam penelitian ini kemampuan awal siswa dikelompokkan ke dalam siswa yang berpengetahuan awal rendah, sedang dan tinggi. Adapun kriteria pengelompokan kemampuan pengetahuan siswa sebagai berikut.¹⁹

Pada penelitian ini pengelompokan awal siswa berdasarkan tinggi, sedang dan rendah bertujuan untuk melihat model pembelajaran lebih baik digunakan pada kelompok siswa berkemampuan awal rendah, kemampuan awal sedang, atau siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi. Untuk itu peneliti mengambil suatu kriteria untuk menentukan kemampuan awal siswa sebagai berikut.

¹⁸ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), hlm 184

¹⁹ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), hlm.233

TABEL II.1
KRITERIA PENGELOMPOKAN KEMAMPUAN AWAL

Kriteria Kemampuan Awal	Keterangan
$KAM \geq (\bar{x} + s)$	Siswa Kelompok Tinggi
$(\bar{x} - s) < KAM < (\bar{x} + s)$	Siswa Kelompok Sedang
$(\bar{x} - s) \leq KAM$	Siswa Kelompok Rendah

Sumber: Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata skor/ nilai siswa

=

s = Simpangan baku dari skor/nilai siswa siswa

D. Hubungan Model *Experiential Learning*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemampuan Awal Matematika

Model *Experiential Learning* merupakan model proses belajar-mengajar yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman. Dalam hal ini, *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.²⁰

Proses belajar dimulai dari pengalaman konkret yang dialami siswa. Pengalaman tersebut kemudian direfleksikan. Dalam proses refleksi siswa akan berusaha memahami apa yang terjadi ataupun apa yang dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar konseptualisasi atau proses pemahaman prinsip-prinsip yang mendasari pengalaman yang dialami serta perkiraan kemungkinan aplikasinya dalam situasi atau konteks yang lain/baru. Proses

²⁰Abdul Majid & Chaerul Rochman, *Op.Cit.*, hlm.141

implementasi merupakan situasi atau konteks yang memungkinkan penerapan konsep yang sudah dikuasai.

Salah satu manfaat dari model *Experiential Learning* adalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.²¹ Kemampuan pemecahan masalah berkaitan dengan masalah nyata akan memberikan pengalaman kepada siswa, sehingga siswa menyadari bahwa matematika berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah.²² Begitu juga dengan model *Experiential Learning* menghubungkan antara pengetahuan dengan dunia nyata, dengan demikian pembelajaran dianggap sebagai bagian integral dari kehidupan.²³

Model *Experiential Learning* merupakan pembelajaran yang melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan memecahkan masalah yang dihadapi secara bersama-sama. Proses pemecahan masalah ini dikembangkan melalui pertanyaan atau masalah yang diberikan guru. Model *Experiential Learning* mampu mengaktifkan siswa secara kelompok maupun individu, pengalamannya membuat pemahaman lebih bermakna dan mudah memecahkan masalah matematik. Dengan bersandar pada pengalaman nyata siswa dapat dengan mudah memahami, merencanakan dan memecahkan masalah matematik. Sebagaimana hasil penelitian oleh Ikfi Mubarokah dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dengan Model *Experiential Learning* pada Siswa Kelas

²¹ Muhammad Fathurohman, *Op., Cit*, hlm.257

²² Sriwahyuni Latif dan Irwan Akib, *Mathematical conection ability in solving mathematics problem based on initial abilities of students at SMPN 10 Bulukumba, Jurnal Daya Matematis*, vol.4 No.2 juli 2016, hlm.209

²³ Abdul Majid & Chaerul Rochman, *Op.Cit.*, hlm.140

VIII SMP Negeri 9 Kota Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2014, menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pembelajaran dengan model *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Ini merupakan salah satu bukti bahwa model experiential learning berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kemampuan awal merupakan prasyarat awal untuk mengetahui adanya perubahan. Kemampuan awal disebut juga dengan *prior knowledge* (PK).²⁴ Dalam proses pembelajaran, untuk memahami hal-hal baru siswa memerlukan modal berupa kemampuan yang telah melekat padanya dan terkait dengan hal baru yang akan dipelajari selanjutnya. Sebelum mengoptimalkan dalam proses belajar, hal yang perlu diketahui yaitu mengetahui sejauh mana pengetahuan yang diperoleh siswa sebelum mereka menerima pengetahuan yang baru. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Gegne bahwa siswa yang mempunyai kemampuan awal yang baik akan lebih cepat memahami materi dibandingkan dengan siswa yang tidak mempunyai kemampuan awal dalam proses pembelajaran.²⁵

Kemampuan yang harus dimiliki agar siswa mampu dalam pemecahan masalah adalah kemampuan memahami dan menguasai materi-materi yang ada dalam pelajaran matematika. Tahap memahami masalah akan dikuasai oleh siswa jika dapat menghubungkan informasi yang telah dipelajarinya,

²⁴ Ratna Widiyanti Utami dan Misnasanti, Pengatahuan Awal Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa, Seminar Matematika dan Pendidikan UNY 2017, ISBN.978-602-73403-3-6, hlm.9

²⁵ Sriwahyuni Latif dan Irwan Akib . *Op.,Cit*, hlm.210

karena kemampuan pemecahan masalah melibatkan pengetahuan yang telah dimiliki (kemampuan awal) untuk diterapkan sebagai pemecahan masalah pada situasi baru. Oleh karena itu, apabila siswa memiliki kemampuan awal yang baik, maka siswa akan mampu memecahkan masalah pada materi selanjutnya.

E. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk menentukan bagaimana mengukur variabel dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat beberapa konsep yang akan dioperasionalkan, yaitu:

1. Model *Experiential Learning*

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan Model *Experiential Learning* ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

1. Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, dan Lembar aktivitas Siswa (LAS).
2. Mempersiapkan soal-soal tes.
3. Menentukan siswa yang berkemampuan awal tinggi, sedang dan rendah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui tes kemampuan awal.

b. Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru masuk ke kelas mengucapkan salam.

- b) Siswa berdoa bersama sesuai dengan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas.
- c) Guru mengabsen kehadiran siswa.
- d) Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, materi pokok dan tujuan pembelajaran.
- e) Motivasi
Diharapkan kepada siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.
- f) Guru menginformasikan model pembelajaran yang akan diterapkan adalah model *Experiential learning* dan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model *Experiential learning*.

2. Kegiatan Inti

- a) Tahap pengalaman nyata (*Concrete Experience*)
 - 1) Guru menyajikan masalah yang berhubungan dengan materi pembelajaran
 - 2) Guru mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Tahap refleksi observasi (*Reflective Observation*)
 - 1) Guru membagikan Lembar aktivitas siswa (LAS) pada setiap kelompok
 - 2) Guru berkeliling mengawasi siswa dan memberikan arahan pada kelompok yang mengalami kesulitan.
 - 3) Guru meminta perwakilan menyampaikan hasil kerja kelompoknya

c) Tahap konseptualisasi (*Abstract Conceptualization*)

1) Guru dan siswa sama-sama mengembang konsep materi yang telah dipelajari

2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

d) Tahap aplikasi (*active experimentation*).

Siswa menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan oleh guru.

3. Penutup

a) Guru mengajak siswa untuk merangkum pembelajaran yang sudah dipelajari

b) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya.

c) Guru mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan hamdalah dan salam.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Pemecahan masalah matematis siswa merupakan variabel terikat yang dipengaruhi oleh penerapan model *Experiential Learning* dan ditinjau dari kemampuan awal siswa. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dilihat dari indikatornya yaitu: Memahami masalah, Membuat rencana, Melaksanakan rencana dan memeriksa kembali.²⁶ Adapun rubrik penilaian terhadap soal tes kemampuan pemecahan masalah sebagai berikut.

²⁶ Dina Agustina, Edwin Musdi dan Ahmas Fauazan, Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 3(2) :1-2 (2014), hlm.20-21

TABEL II.1
PEDOMAN PENSKORAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Aspek yang dinilai	Reaksi terhadap soal atau masalah	Skor
Memahami masalah	Tidak menjawab sama sekali	0
	Tidak dapat mengidentifikasi kecukupan data/salah mengidentifikasi; tidak dapat menyelesaikan masalah	1
	Dapat mengidentifikasi kecukupan data; dapat menjelaskan; tidak dapat menyelesaikan permasalahan	2
	Dapat mengidentifikasi kecukupan data; dapat menjelaskan dengan tepat; penyelesaian kurang tepat	3
	Dapat mengidentifikasi kecukupan data ; dapat menjelaskan dengan tepat; dapat menyelesaikan permasalahan dengan tepat	4
Membuat rencana	Tidak menjawab sama sekali	0
	Membuat rencana pemecahan yang tidak dapat dilaksanakan, sehingga tidak dapat dilaksanakan	1
	Membuat rencana yang benar tetapi salah dalam hasil atau tidak ada hasilnya	2
	Membuat rencana benar tetapi belum lengkap	3
	Membuat rencana sesuai dengan prosedur dan mengarah pada solusi yang benar	4
Melaksanakan rencana	Tidak menjawab sama sekali	0
	Ada penyelesaian, tetapi prosedur tidak sesuai	1
	Menggunakan prosedur tertentu yang benar tetapi jawaban salah	2
	Menggunakan prosedur tertentu yang benar dan hasil benar tetapi sedikit kesilapan	3
	Menggunakan prosedur yang benar dan hasil benar	4
Memeriksa kembali.	Tidak menjawab sama sekali	0
	Tidak dapat memeriksa kembali hasil atau jawaban	1
	Dapat mengidentifikasi memeriksa kembali namun tidak dapat menjelaskan	2
	Dapat memeriksa kembali hasil jawaban namun penjelasan kurang tepat	3
	Dapat memeriksa kembali hasil jawaban serta membrikan penjelasan dengan tepat	4

Sumber: Diolah dari Effendi Zakaria dkk dan Asep Amam

3. Kemampuan Awal

Pada penelitian ini kemampuan awal berperan sebagai variabel moderator. Kemampuan awal siswa merupakan kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa dengan cara melakukan tes materi yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan. Kemampuan awal Matematika digunakan untuk mengelompokkan siswa berdasarkan kemampuan awal tinggi, sedang dan rendah.

F. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan Irlina Winata dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMPN 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi pada tahun 2011 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* lebih baik dari konvensional.²⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Yessy Anggraeni Kusuma dan Masriyah dengan judul Penerapan Model *Experiential Learning* Pada Materi Luas dan Keliling Persegi Panjang Di Kelas VII-1 SMP Negeri 22 Surabaya tahun 2014, menyimpulkan bahwa penerapan Model *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan persentase 83,33% menunjukkan bahwa ketuntasan belajar telah tercapai.²⁸

²⁷ Irlina Winata, Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMPN 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi, *Skripsi Serjana Pendidikan*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2014.

²⁸ Yessy Anggraeni Kusuma dan Masriyah, Penerapan Model *Experiential Learning* Pada Materi Luas dan Keliling Persegi Panjang Di Kelas VII-1 SMP Negeri 22 Surabaya tahun 2014, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol.3.No 1, 2014, hlm.280

Penelitian yang dilakukan oleh Ikfi Mubarokah dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dengan Model *Experiential Learning* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2014, menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pembelajaran dengan model *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat 16,6 dari siklus I sebesar 65,85 sampai siklus II sebesar 82,45. Dan rata-rata persentasi hasil respon positif siswa pada jurnal harian meningkat dari 78,55% pada siklus I menjadi 90,95% pada siklus II.²⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Nefita Octafiani dengan judul pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tahun 2015, menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* lebih tinggi terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis di MTs Negeri Pagedangan dengan skor rata-rata kemampuan berfikir kreatif matematis sebesar 62,27 sedangkan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional memiliki skor rata-rata sebesar 51,00.³⁰

²⁹ Ikfi Mubarokah, Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dengan Model *Experiential Learning* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Tangerang Selatan, *Skripsi serjana Pendidikan*, UIN Syarif Hidayatullah, 2014.

³⁰ Nefita Oktafiani, pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tahun 2015, *Skripsi Serjana Pendidikan*, UIN Syarif Hidayatullah, 2015

Penelitian yang dilakukan oleh Alfani Azizi, Susanto dan Didik Sugeng Pambudi dengan judul Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Pembahasan Unsur Lingkaran Siswa Kelas VIII SMP Salafiyah Miftahul Huda Jenggawah Tahun Ajaran 2012/2013, menyimpulkan bahwa siswa kelas VIII SMP Salafiyah Miftahul Huda Jenggawah mengalami peningkatan ketuntasan belajar dengan model Experiential Learning pokok bahasan Unsur Lingkaran dengan perolehan ketuntasan 87,88%.³¹

Adapun yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang relevan adalah peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Siswa”.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian diatas serta rumusan masalah maka penulis membuat suatu hipotesis sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang tidak menerapkan model *Experiential learning*

H_o : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah

³¹ Alfani Azizi, Susanto dan Didik Sugeng Pambudi, Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Pembahasan Unsur Lingkaran Siswa Kelas Viii Smp Salafiyah Miftahul Huda Jenggawah Tahun Ajaran 2012/2013, *Jurnal Kadikma*, Vol.4 No.3. 2013.

matematis antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang tidak menerapkan model *Experiential learning*.

2. H_a : Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa berkemampuan awal tinggi yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang tidak menerapkan model *Experiential learning*.

H_0 : Tidak Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa berkemampuan awal tinggi yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang tidak menerapkan model *Experiential learning*.

3. H_a : Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa berkemampuan awal sedang yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang tidak menerapkan model *Experiential learning*.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa berkemampuan awal sedang yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang tidak

menerapkan model *Experiential learning*.

4. H_a : Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa berkemampuan awal rendah yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang tidak menerapkan model *Experiential learning*.

H_o : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa berkemampuan awal rendah yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang tidak menerapkan model *Experiential learning*.