

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Teori-teori terkait yang digunakan dalam penelitian ini meliputi

Pengertian pembelajaran, Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran, Model pembelajaran, Ciri-ciri model pembelajaran, Metode dan tahapan, kelebihan kekurangannya *experiential learning*, Pengertian guru, dan karakter rasa ingin tahu siswa dalam sekolah dan mata pelajaran PPKN beserta fungsi dan tujuannya.

1. Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat (20) mengemukakan bahwa "Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar"¹. Proses interaksi dalam konteks pembelajaran adalah kunci utama dalam pembentukan lingkungan belajar yang efektif. Interaksi ini mencakup beberapa komponen penting yang berperan dalam memengaruhi hasil pembelajaran. Jenis interaksi yang mencakup hubungan antar siswa, yaitu interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Semua bentuk interaksi ini berperan untuk membentuk pengalaman pembelajaran siswa dan memengaruhi pemahaman serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran interaksi dalam lingkungan belajar sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Demikian juga pandangan dari iSusanto menyatakan bahwa pembelajaran adalah iproses untuk imembantuipeserta didik agar dapat belajar idengan baik². Sedangkan Anitah yang mengungkapkan

Pembelajaran itu merupakan suatu lingkungan belajar yang mempunyai beberapa komponen yang meliputi sasaran, bahan pembelajaran, metodologi, aparatur, peserta didik dan instruktur. Pembelajaran

¹Undang-Undang Republik Indonesia. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Nomor 20 Tahun 2003)

²Susanto, A. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenada Media Grup, 2016), 19

dapat merupakan gabungan dua ukuran yang terdiri dari belajar dan mengajar yang harus disusun, diaktualisasikan dan dikoordinasikan untuk mencapai tujuan atau memperoleh sejumlah kompetensi dan petunjuk sebagai gambaran hasil belajar. Pengukuran tersebut merupakan koordinat untuk membuat suatu pola yang melibatkan guru dengan siswanya dan siswa dengan siswa lainnya untuk dijadikan pegangan pembelajaran.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Dalam latihan pembelajaran, ada beberapa variabel yang mempengaruhi pegangan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Variabel yang dapat berkontribusi terhadap prosesi dan hasil belajari adalah kondisi iinternal dan eksternal isiswa³. Kondisi internal merujuk pada aspek-aspek yang terkait dengan keadaan jiwa dan fisik siswa, sedangkan kondisi eksternal melibatkan faktor-faktor lingkungan yang berperan dalam merangsang atau mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, kondisi internal mencakup aspek-aspek internal individu, sementara kondisi eksternal melibatkan pengaruh dari faktor-faktor luar seperti lingkungan belajar.

Persiapan pembelajaran memerlukan balik atau sesuatu yang baik yang berasal dari diri siswa itu sendiri maupun pengaruh lingkungannya. Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil intuitif antara berbagai variabel yang mempengaruhi, baik variabel dalam maupun luar.

c. Model Pembelajaran

Peran guru adalah menyesuaikan dan memadukan model pembelajaran dalam suatu pegangan pembelajaran. Pertunjukan pembelajaran dapat berupa suatu sistem konseptual metode sistematis dalam mengorganisir pertemuan pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tertentu, dan kapasitas sebagai pedoman langsung dalam rencana pengajaran, serta bagi pengajar

³Rifa'i, A. & Catharina T.A. *Psikologi Pendidikan*. (Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES, 2012), 81.

pada saat menyusun dan melaksanakan latihan pembelajaran.⁴

Joyce & Weil dalam Huda menggambarkan pertunjukan mendidik sebagai suatu tatanan atau desain yang dapat dimanfaatkan untuk membentuk program pendidikan, merancang bahan ajar, dan mengarahkan proses pengajaran di dalam kelas atau dalam beberapa setting.⁵ Demonstrasi pembelajaran merupakan suatu sarana yang dapat memadukan persiapan pembelajaran yang mencakup beberapa komponen seperti pendekatan, metodologi, strategi dan strategi pembelajaran.

Kardi dan Nur dalam pembelajaran Majid juga menunjukkan ciri-ciri yang luar biasa, antara lain:⁶

1. landasan hipotesis yang konsisten yang disusun oleh pembuat atau insinyurnya;
2. dasar pemikiran untuk mempertimbangkan kira-kira apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai);
3. perilaku belajar yang diperlukan agar demonstrasi dapat teraktualisasi secara efektif;
4. lingkungan belajar yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam anggapan lain dikemukakan bahwa pertunjukan pembelajaran dapat berupa suatu rancangan atau desain yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun pembelajaran dalam pembelajaran atau tutorial. dan untuk menentukan perangkat-perangkat perbelajaran termasuk didalamnya referensi buku, komputer, film, kurikulum dan lain-lain.⁷

Fungsi dari model pembelajarani ini adalah sebagai pegangan atau pedoman bagi iparapengajarimaupunperancang pembelajaran pada hal perencanaani atau pelaksanaani kegiatan pembelajaran.⁸

⁴Majid A, strategi pembelajaran(bandung,remaja rosdakrya,2016,14.

⁵Huda,M. Model pembelajaran pengajaran dan pembelajaran.(yogyakarta:pustaka belajar,2014).37

⁶Majid,A. Strategipembelajaran,(bandung:remaja rosdakarya,2016),14.

⁷Budiningsih. Belajar dan Pembelajaran. (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 67

⁸Thamrin Tayeb,“Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran”, Alauduna :Vol.4 No. 2 (2017), 48.

Di bawah ini terdapat beberapa kesimpulan mengenai makna tayangan pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli, antara lain:

A. Sependapat dengan Agus Suprijino, tayangan pembelajaran dapat merupakan suatu rancangan yang dijadikan tolak ukur dalam menyelenggarakan pembelajaran di dalam kelas.

B. Sependapat dengan Trianto, demonstrasi pembelajaran dapat berupa suatu rancangan atau desain yang dapat digunakan untuk merencanakan desain. Mendidik secara tatap muka di dalam kelas atau menyelenggarakan latihan pembelajaran, dan menentukan bahan atau alat pembelajaran, termasuk buku, film, macam-macam, program media komputer, dan modul pendidikan.⁹

C. Kesimpulan lain dari Saefudin mengemukakan bahwa demonstrasi pembelajaran dapat merupakan suatu sistem konseptual yang menggambarkan suatu tatanan yang teratur untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai arahan bagi guru atau pencipta instruktif dalam menyusun dan melaksanakan latihan pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan sejumlah pandangan yang telah diungkapkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola rancangan yang sistematis yang digunakan oleh guru sebagai panduan untuk merencanakan dan melaksanakan pengalaman belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran. Model pembelajaran membantu guru dalam merancang strategi pengajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Ada 2 jenis model pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

A. Model Pembelajaran Konvensional

a) Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran tradisional yang salah satu di antaranya adalah metode ceramah. Menurut Djamarah metode ceramah adalah metode yang boleh di katakan tradisional karena sejak dulu metode ini telah di gunakan sebagai alat

⁹Trianto, model pembelajaran terpadu (pt bumi aksar, jakarta, 2011), 52

¹⁰Abdul majid, strategi pembelajaran (pt remaja rosdakrya, bandung, 2013), 28

komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik ketika proses belajar dan mengajar.¹¹ Pembelajaran model konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan.

- b) Keunggulan dan kelemahan model pembelajaran konvensional :

Metode ini memiliki keunggulan sebagai berikut :

- 1) Guru mudah menguasai kelas
- 2) Mudah mengorganisasikan
- 3) Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar
- 4) Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya
- 5) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik

Metode ini memiliki kelemahan sebagai berikut :

- 1) Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata)
- 2) Yang mempunyai sifat visual menjadi rugi, yang auditorif lebih besar menerimanya.
- 3) Ketika digunakan terlalu lama akan membosankan ke peserta didik
- 4) Akan menyebabkan siswa menjadi pasif.

B. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

- a) Metode *experiential learning* merupakan metode pembelajaran melalui pembentukan pengalaman peserta didik. Metode *experiential learning* memberikan peluang kepada peserta didik untuk mencapai keberhasilan dengan memberi kebebasan untuk peserta didik guna menentukan pengalaman apa yang akan mereka fokuskan, keterampilan yang peserta didik ingin tingkatkan.
- b) Keunggulan dan kelemahan model pembelajaran *experiential learning* :

Metode ini memiliki keunggulan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran yang dihasilkan dapat dirasakan bahwa pembelajaran lebih menarik.

¹¹Djamarah, model pembelajaran konvensional (2010:97)

2) Tujuan pembelajaran idealnya dapat tercapai.

Metode ini memiliki kelemahan sebagai berikut :

- 1) Wacana tersebut tidak mudah ditangkap.
- 2) Cakupan hipotesis masih luas.

C. Karakteristik/Ciri-ciri Model Pembelajaran

Di bawah ini adalah beberapa ciri-ciri pembelajaran yang mencakup:

- a. Pertunjukan pembelajaran harus didasarkan pada hipotesis instruktif dan berdasarkan hipotesis pembelajaran dari spesialis tertentu.
- b. Pertunjukan pembelajaran mengandung misi atau tujuan instruktif tertentu.
- c. Tayangan pembelajaran dapat dijadikan pedoman dalam mengambil langkah-langkah mendidik dan latihan pembelajaran di dalam kelas.
- d. Memiliki model yang telah menunjukkan bagian yang dinamakan
- e. Memiliki susunan langkah-langkah pembelajaran atau struktur kalimat
- f. Ada aturan respon
- g. Memiliki kerangka sosial
- h. Memiliki sistem pendukung
- i. Terdapat dampak-dampak tertentu yang timbul dari pelaksanaan pembelajaran ini berupa:
 1. Hasil pembelajaran dapat diukur
 2. Adanya dampak jangka panjang dari pembelajaran tersebut.
 3. Membuat rencana pengarahan berdasarkan demonstrasi pembelajaran yang telah dipilih.

2. Metode *Experiential Learning*

a. Pengertian Metode *Experiential Learning*

Experiential Learning Theory (ELT), yang kemudian menjadi premis acara experiential learning, diciptakan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Strategi ini menekankan pada demonstrasi pembelajaran yang mencakup semua dalam pegangan pembelajaran. Dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman, keterlibatan memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran.

Penekanan inilah yang membedakan rangkaian metode dengan hipotesis pembelajaran lainnya. Istilah "*eksperiensial*" digunakan di sini untuk membedakan antara spekulasi

pembelajaran kognitif yang lebih mengutamakan kognisi daripada spekulasi emosional, dan spekulasi pembelajaran perilaku yang mematkan bagian pertemuan subjektif dalam persiapan pembelajaran.¹²

Pertunjukan pembelajaran *Experiential Learning* dapat menjadi pertunjukan pelatihan mendidik dan pembelajaran yang memberdayakan peserta didik untuk membangun informasi dan keterampilan melalui pertemuan terkoordinasi.¹³ Kolb dalam Silberman mencirikan pembelajaran sebagai suatu persiapan di mana informasi dibuat melalui perubahan keterlibatan. Informasi dianggap sebagai kombinasi pemahaman dan perjumpaan yang berubah. Namun, sependapat dengan Silberman, Pembelajaran Eksperiensial melibatkan siswa dalam aktivitas nyata yang memberdayakan mereka untuk menghadapi apa yang mereka pelajari dan memiliki kesempatan untuk merefleksikan latihan tersebut.¹⁴

Menyinggung anggapan Wisnubrata, sependapat dengan Hera Lestari Mikarsa¹⁵ pendekatan *Experiential Learning* "dapat berupa pengaturan kesempatan dari satu atau lebih tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yang memerlukan penyertaan siswa secara dinamis dalam salah satu hal yang dipelajari dalam pengaturan itu. Lesson ditampilkan, diilustrasikan, disorot, dan didukung melalui inklusi siswa.

Prinsip pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah bahwa seseorang belajar paling baik ketika dia melakukannya." Mengambang diungkapkan (Hera Lestari Mikarsa, 2007 7.21)¹⁶ bahwa *Experiential Learning* terjadi ketika siswa secara pribadi bertanggung jawab atas metode pengetahuan, keterampilan, dan

¹²Rita Irawati. *Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul*. (2015). Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.

¹³Silberman, Mel. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. (Bandung : Nusa Media, 2016). 43

¹⁴Silberman, Mel. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. (Bandung : Nusa Media, 2016). 43

¹⁵Hera Lestari Mikarsa. (2007:7.21). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

¹⁶Hera Lestari Mikarsa. (2007:7.21). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

perilaku dalam lingkungan pembelajaran yang ditandai dengan tingkat keterlibatan yang sangat aktif, baik secara kognitif, afektif, dan bahkan psikomotorik. Jadi *Experiential Learning* menekankan:

- 1) Kewajiban individu siswa untuk menghafalkan apa yang diinginkannya dari pembelajaran
- 2) Lebih dari adil termasuk bentuk-bentuk kognitif;
- 3) Siswa secara efektif dilibatkan secara fisik dan mental dalam pembelajaran.

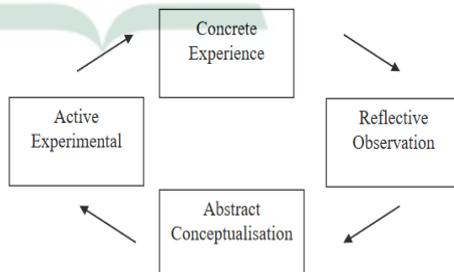
Dalam persiapan pengajaran dan pembelajaran, guru sengaja melaksanakan prosedur pembelajaran yang mencakup perencanaan dari awal hingga penilaian akhir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun saat ini, ada kecenderungan dimana proses pembelajaran masih sering berpusat pada pihak instruktur, yang seringkali melibatkan penyampaian informasi melalui alamat atau bercerita kepada siswa. Akibatnya, siswa sering kali kurang memiliki inklusi dinamis dalam persiapan pembelajaran, karena guru kewalahan sebagai sumber belajar yang mendasar.

b. Tahapan *Experiential Learning*

Menurut Kolb dalam Majid mengungkapkan ada empat tahapan dalam *experiential learning*, yaitu :

1. Keterlibatan konkrit (concrete keterlibatan);
2. Persepsi cerdas (refleksi persepsi);
3. Konseptualisasi unik (susunan konsep-konsep unik);
4. Eksperimen dinamis (aplikasi).

Keempat tahap tersebut digambarkan dengan bagan yang menunjukkan siklus sebagai berikut:



Gambar 2.1¹⁷ Bagan Siklus *Experiential Learning*

Dari *Experiential Learning Cycle Chart* di atas dapat diperjelas bahwa:

A. Pertemuan konkret mengorganisir (perjumpaan konkret).

Pada organisasi ini siswa diberikan dorongan yang memberdayakan mereka untuk melakukan hal-hal yang mereka alami beberapa waktu terakhir, baik dalam keadaan formal, santai, atau praktis.

B. Persepsi cerdas mengatur (refleksi persepsi).

Pada tahap ini siswa menyaksikan keterlibatan latihan yang dilakukan dengan menggunakan fakultas atau dengan bantuan alat bantu visual. Siswa yang lain melakukan refleksi atas perjumpaannya, dari hasil refleksi tersebut mereka mengambil pelajaran. Dalam hal ini, pegangan refleksi akan terjadi jika guru mampu memberdayakan siswa untuk menggambarkan pengalaman yang mereka peroleh, mengomunikasikan pengalaman mereka dan belajar dari pengalaman tersebut.

C. Susunan konseptualisasi teoritis (*theoretical Concept*).

Pada tahap ini, konsep-konsep teoritis terbentuk, siswa mulai mencari alasan dan hubungan yang sesuai dari pertemuan yang mereka ambil. Selanjutnya, siswa mulai membuat konsep hipotesis atau bukti dari pengalaman yang diambil, dan mengoordinasikannya dengan pertemuan sebelumnya. Pada tahap ini dapat diputuskan apakah terjadi pemahaman atau pegangan pembelajaran yang tidak terpakai pada siswa atau tidak.

D. Susunan eksplorasi (aplikasi) dinamis.

Pada tahap ini siswa mencoba menyusun bagaimana cara menguji kelayakan pertunjukan atau hipotesis untuk memperjelas pertemuan-pertemuan yang belum terpakai yang akan diperoleh lagi. Pada tahap penerapan, proses pembelajaran yang penting akan terjadi, karena perjumpaan yang telah diambil siswa dapat dihubungkan dengan perjumpaan modern siswa.

Dalam *experiential learning theory*, agar proses belajar mengajar efektif, seorang siswa harus memiliki 4 kemampuan. Kemampuan siswa dalam iproses belajar

dalam *iexperientiali learningi theory* iakan disajikan idalamitabel berikut:¹⁸

Tabel 2.1
Kemampuan Siswa dalam Proses Belajar Teori
ExperientialLearning

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>ConcreteExperience</i>	Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
<i>ReflectionObservation</i>	Siswa mengobservasi dan merefleksi atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi	<i>Watching</i> (mengamati)
<i>AbstractConceptualization</i>	Siswa menciptakan konsep -konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (berpikir)
<i>ActiveExperimentation</i>	Siswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan	<i>Doing</i> (berbuat)

c. Kelebihan dan Kelemahan *ExperientialLearning*

Peragaan *ExperientialLearning* direncanakan dalam pembelajaran untuk memudahkan siswa memperoleh materi berdasarkan pengalaman klaim siswa. Demonstrasi pembelajaran ini dipilih karena beberapa pilihan yang memudahkan siswa dalam memahami materinya.

Kelebihan pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah:

¹⁸Rita Irawati. *Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul*. (2015). Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.

1. Pembelajaran yang dihasilkan dapat dirasakan bahwa pembelajaran lebih menarik.

2. Tujuan pembelajaran idealnya dapat tercapai.

Peragaan *Experiential Learning* dianggap sebagai suatu susunan permasalahan dalam latihan pembelajaran. Meskipun demikian, tidak dapat disangkal bahwa pembelajaran *Experiential Learning* menunjukkan adanya kekurangan dalam penggunaannya. Instruktur harus mengetahui kekurangan tayangan pembelajaran *Experiential Learning* dalam menyusunnya untuk menemukan pengaturan dalam penerapannya.

Kekurangan *Experiential Learning* yang dapat ditemukan instruktur dalam latihan pembelajaran adalah:

- a. Wacana tersebut tidak mudah ditangkap.
- b. Cakupan hipotesis masih luas.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tayangan *Experiential Learning* mempunyai kelebihan yang dapat dimanfaatkan dan kekurangan yang harus diatasi. Ada dua kekurangan dari demonstrasi *Experiential Learning* yang dapat merusak latihan pembelajaran, yaitu dialog tidak tertangkap dengan baik dan cakupan hipotesis dalam latihan masih luas.

1. Karakter Siswa Sekolah Dasar

Piaget dalam Susanto menyatakan bahwa peningkatan kognitif dibagi menjadi empat tahap, yaitu: (1) susunan mesin berwujud (umur 0-2 tahun); (2) rencana pra-operasional (2-7 tahun yang lalu); (3) rencana operasional konkrit (umur 7-11 tahun); (4) organisasi operasional formal (kuno 11-15 tahun).¹⁹

Dilihat dari kemajuan kognitif Piaget, anak sekolah dasar (SD) termasuk dalam sistem operasional konkrit (7-11 tahun lalu). Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun) merupakan tahap peningkatan kognitif siswa dimana pada tahap ini siswa mampu mengoperasikan alasan-alasan yang berbeda, namun masih dalam bentuk benda konkrit dan tidak berbentuk benda konkrit. namun mampu berpikir secara unik. Dalam sistem ini siswa masih melakukan tes atau kegiatan dengan cara coba-coba.

¹⁹Susanto, A. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenada Media Grup, 2016). 77

Pengujian ini menemukan banyak kejanggalan antara satu dengan yang lain. Namun, siswa tidak dapat secara rasional mempertimbangkan berbagai kemungkinan hasil untuk memahami suatu masalah. Siswa juga belum mengoptimalkan informasi mereka secara koheren seputar objek unik. Mereka masih berpikir konkrit mengenai permasalahan yang mereka hadapi.

Selain ciri-ciri kemajuan kognitif, ada juga ciri-ciri yang menonjol, yaitu ciri-ciri peningkatan semangat anak. Perasaan akan tercermin dalam tingkah laku dan kegiatan yang ditunjukkan dalam kegiatan dan sikap yang ditunjukkan oleh siswa. Setiap orang mempunyai perasaan, salah satunya adalah anak usia sekolah dasar dengan tingkatan yang berbeda-beda dan meningkat.

Dalam pendidikan karakter, menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, terdapat 18 nilai, khususnya yang meliputi:

1. Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleransi terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.

3. Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5. Kerja Keras

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

6. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

7. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan iberbagai tugas-tugasnya.

8. Demokrasi

Cara iberpikir dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban idirinya dan iorang lain.

9. Rasa Ingin Tahu

Sikap idan tindakan yang selalu iberupaya untuk mengetahui ilebih idan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat idan didengar.

10. Semangat Kebangsaan

Sikap idan tindakan yang menempatkan ikepentingan bangsa idan negaraidiatas kepentingan ipribadi atau individu idan golongan.

11. Cinta Tanah Air

Sikap idan perilaku yang imencerminkan rasa ibangga, setia, peduli, idan penghargaan yang itinggi terhadap bahasa, ibudaya, ekonomi, ipolitik dan sebagainya. iSehingga tidak mudahi menerima tawaran ibangsa lain yang idapat merugikan ibangsa sendiri.

12. Menghargai Prestasi

Sikap idan tindakan yang mendorong idirinyaiuntukmenghasilkani sesuatu yang berguna bagi masyarakat serta mengakui dan menghargaiikeberhasilani orang lain.

13. Komunikatif

Tindakan yang memperlihatkan irasa senang iberbicara, bergaul dan bekerja samai dengan iorang lain.

14. Cinta Damai

Sikap, iperkataan, dani tindakan yang imenyebabkaniorang lain merasai senang dan iaman atas ikehadiran dirinya.

15. Gemar Membaca

Kebiasaani menyediakan waktu untuk membacai berbagai ibacaan yang imemberikankebijakani bagi dirinya.

16. Peduli Lingkungan

Sikap idan tindakan yang selalu berupayai menjaga dan melestarikan ilingkungan sekitar.

17. Peduli Sosial

Sikap dan perbuatan yang imencerminkan kepedulian terhadap orang laini maupun masyarakat yang imebutuhkannya.

18. Tanggung Jawab

Sikap idan perilaku seseorangi dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, ibaik yang berkaitan idengan diri sendiri, isosial, masyarakat, ibangsa, negara imaupun agama²⁰.

2. Rasa Ingin Tahu

Minat dapat menjadi dorongan yang kuat untuk membutuhkan, merasa haus atau keinginan untuk mengetahui, melihat dan dapat menjadi inspirasi untuk bertanya tentang perilaku untuk mendapatkan data-data yang tidak terpakai yang bersumber dari ketidakstabilan dalam diri siswa sehingga menimbulkan pergulatan konseptual dalam diri siswa. Dalam ruang kognitif, ia memiliki keunggulan dalam membuat pemikiran dasar dan imajinatif bagi siswa. Minat merupakan salah satu sikap logis siswa. Mengukur logika berpikir siswa sekolah dasar dapat didasarkan pada pengumpulan sikap sebagai alat ukur suasana hati yang kemudian dijadikan penanda keadaan pikiran untuk masing-masing dimensi sehingga memudahkan dalam menyusun item-item instrumen sikap logis. Setuju dengan Dinas Pendidikan Nasional, karakter minat adalah suatu cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan minat dan ketertarikan terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengarkan dan dipertimbangkan secara lebih mendalam.

Minat juga mencakup keinginan untuk meneliti dan memperoleh wawasan istimewa tentang alam. Hal ini sering kali merupakan dorongan yang terus-menerus mendorong seseorang untuk terus mencari informasi modern dan mengembangkan keterlibatan mereka melalui pembelajaran. Minat juga mencerminkan keadaan pikiran dan kegiatan untuk terus mengembangkan dan menumbuhkan pemahaman terhadap apa yang telah dipelajari dan ditemukan selama persiapan pembelajaran.

Minat manusia dapat diaktifkan oleh berbagai faktor, termasuk kebutuhan intrinsik manusia dan minat yang tinggi. Karena minatnya yang tinggi, manusia telah menciptakan dan menemukan berbagai hal yang mempunyai manfaat bagi kehidupannya dan hewan lainnya. Manusia mempunyai kapasitas berpikir yang menarik, yang memungkinkan mereka

²⁰Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013). 7

terus-menerus bertanya dan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan seperti “apa”, “bagaimana”, dan “mengapa”. Selain itu, masyarakat juga mempunyai kemampuan untuk menggabungkan informasi yang mereka miliki dengan informasi yang belum terpakai, sehingga menghasilkan informasi yang lebih semangat dan terkini. Kemampuan ini memberdayakan kemajuan informasi dan kemajuan di berbagai bidang.

Seringkali siswa tertentu kadang-kadang muncul minat, pengalaman, dan bahkan cenderung meragukan. Seorang siswa yang tidak pernah merasa puas dengan apa yang diketahuinya kini terus menerus menimbulkan rasa ketertarikan. Beberapa dari mereka memenuhi minat mereka dengan cara mereka sendiri, yang lain ingin mencapainya dengan bertanya kepada guru atau orang dewasa. Minat merupakan awal dari perolehan informasi. Sebaliknya, siswa yang minatnya biasanya tidak aktif, kurang bersosialisasi, dan memiliki keterbatasan informasi.

Menurut iHerbert J. Klausmeier, hasrati ingin tahu ialah adalah isesuatu yang iadadidalam benak, yang imendorong adanya kegiatan nyata itanpamengharapkani bantuan atau penghargaan dariipihak lain²¹.

Cohen mengutip pendapat Maw and Maw, mengemukakan iciri-ciri orang iyangmemiliki rasa ingin itahu ialah :

1. Memberikan reaksi positif terhadap hal-hal yang baru dan misterius yang berada disekitarnya, yakni dengan jalan mengenal objek tersebut, mengeksplorasi dan memanipulasi.
2. Menunjukkan adanya kebutuhan atau kesukaan untuk tahu lebih banyak tentang dirinya atau lingkungannya.
3. Mengamati sekitarnya untuk memperoleh pengalaman baru
4. Tekun dan memiliki kemampuan dalam menguji stimuli dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut.²²

Rasa iingin tahu merupakani suatu dorongan yangi kuat akan ikebutuhan. Rasai haus atau hasrat untuk imengetahui, melihat idan adanya motivasiiprilaku penelaahan unteki mendapatkan informasi baru iyang berasal idariketidakpastian dalam diri i siswa yang menyebabkan ikonflik konseptual idalam diri siswa.

²¹Herbert, J.Klausmeier, *Learning and Human Ability Education Psychology* (New York: Harper and Row Publisher, 1973). 12

²²Cohen Louis, *Educational Research in Research in Class Room* (Glosgow: Harper and Row Publisher). 30

Rasa ingin tahu ialah salah satu dari isikapilmiahi siswa.

Indikator rasa ingin tahu yaitu:

- a. Keinginan untuk mempelajari yang baru,
- b. Sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dan
- c. Tertarik padahal yang baru.²³

3. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam perilaku kehidupan sehari-hari siswa sebagai individu dan anggota masyarakat dalam kehidupan iberbangsa dan ibernegara. Pendidikan iKewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran iyang memfokuskan pada ipembentukanidiri yang beragam idari segi agama sosio-kultural, ibahasa, usia dan isuku bangsa iuntuk menjadi warga iNegara Indonesia iyang cerdas, terampil, dan iberkarakter yang dilandasi oleh Pancasila idan UUD 1945.²⁴

Pendidikan ikewarganegaraan pada hakikatnya iadalah sebuah bentuk pendidikan iuntuk generasi penerus yang ibertujuan agar merekai menjadi warga negara yang berpikir tajam idan sadar mengenai hak dan kewajibannya idalam hidup bermasyarakat dan bernegara, jugaii bertujuan untuki membangun ikesiapan seluruh iwarga negara agar iimenjadi warga dunia ii(*globalsociety*) yang icerdas. Pendidikan iKewarganegaraanpenting i diberikan agar mahasiswa menjadi pribadi iyang paham tentang hak dan kewajibannya isebagai Warga Negara iIndonesia, berpikir kritis, ibertoleransi tinggi, ipribadi yang cinta damai, imenjadi sosok yang mengenal dan iberpartisipasi dalam kehidupan ipolitik lokal, nasional, dan

²³Tri Puspitasari. *Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Hasil Belajar Akutansi Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Metode Snowball Throwing Pada Siswa SMK Muhammadiyah 3 Gemolong*. Jurnal Tata Arta UNS. 1 (2015). 37

²⁴Heri Hidayat, dkk. *Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle*. Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 2, No. 1, (2020), 31

internasional. Hal ini sesuai dengan hakikat itujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) yaitu mengembangkan isiswa menjadi warga negara yang baik yang memiliki irasa kebanggaan terhadap Negara Indonesia, icinta tanah air, jujur, disiplin, tanggung ijawab, santun, ipeduli, dan percaya diri dalam iberinteraksi di ilingkungan rumah, isekolah, dan sekitarnyai serta berbangsa dan bernegara²⁵.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) sangat penting dalam meningkatkan kesadaran kewarganegaraan mahasiswa, karena jika didasarkan pada tujuannya, PKn atau dalam istilah lain lebih dikenal sebagai *civiceducation* mempunyai fungsi dan peran sebagai pendidikan kewarganegaraan.

Menurut Winataputra&Budimansyah dalam Kariadi mengatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan (*CivicEducation*) merupakan subjek pembelajaran yang mengemban misi untuk membentuk keperibadian bangsa, yakni sebagai upaya sadar dalam “*national andcharacterbuilding*”²⁶. Dalam konteks ini peran PKN bagi keberlangsungan ihidup berbangsa dan ibernegara sangat strategis. Suatu negarai demokratis pada akhirnya harus iberstandar pada ipengetahuan, keterampilan dan kebajikani dari warga negaranya dan orang-orangi yang mereka pilih untuk imenduduki jabatan publik. PKn bertujuan iuntukmempersiapkani peserta didik untuk menjadi warga inegara yang baik yang memiliki komitmen iyang kuat dalam mempertahankan ikebhinekaan di Indonesia dani mempertahankan integritasi nasional.

Sedangkan menurut Budimansyah& Suryadi dalam Kariadi “PKN merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan

²⁵Supriyanto, Anton. *Upaya Untuk Meningkatkan Keberanian Berpendapat Dan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Model Dilema Moral Mata Pelajaran PPKn*. Jurnal Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKn. (2018) Volume 5, No.2. 116-122.

²⁶Kariadi, Dodik. *Generasi Yang Berwawasan Global Berkarakter Lokal Melalui Harmonisasi Nilai Kosmopolitan Dan Nasionalisme Dalam Pembelajaran Pkn*. Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. (2017). 1. No. 2.

bangsa”²⁷. Dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), materi-materi yang disajikan memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa mengenai aspek-aspek kewarganegaraan. Melalui pemahaman ini, diharapkan bahwa siswa akan mengembangkan kesadaran kewarganegaraan yang kuat. Kesadaran ini, pada gilirannya, diharapkan akan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam berbagai kegiatan kewarganegaraan baik dalam lingkup sekolah maupun dalam masyarakat yang lebih luas, seperti dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan demikian, PKN bukan hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan partisipasi siswa dalam menciptakan masyarakat yang lebih baik dan demokratis.

b. Fungsi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Fungsi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk membangun kesadaran kewarganegaraan terhadap bela negara, sesuai dengan amanah Undang-Undang Dasar Negara RI 1945 Pasal 30 ayat 1 dan ayat 2 menyatakan secara tegas dan jelas tentang bela negara bagi seluruh rakyat Indonesia, Pasal 30 ayat 1 “Tiap-tiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pertahanan dan keamanan negara”, kemudian dalam Pasal 30 ayat 2 “Usaha pertahanan dan keamanan negara dilaksanakan melalui sistem pertahanan dan keamanan rakyat semesta oleh TNI dan Polri sebagai kekuatan utama dan rakyat sebagai kekuatan pendukung”²⁸. Berdasarkan Undang-Undang No. 3 Tahun 2002 Tentang Pertahanan Negara, di pasal 9 diamanahkan secara jelas tentang aturan bela negara bagi masyarakat Indonesia, keikutsertaan warga negara dalam upaya bela negara dapat dilakukan melalui pendidikan kewarganegaraan, pelatihan dasar kemiliteran secara wajib dan kegiatan-kegiatan lain yang berkaitan dengan bela negara²⁹. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki tujuan yang

²⁷Kariadi, Dodik. *Generasi Yang Berwawasan Global Berkarakter Lokal Melalui Harmonisasi Nilai Kosmopolitan Dan Nasionalisme Dalam Pembelajaran Pkn*. Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. (2017). 1. No. 2.

²⁸Undang-Undang Republik Indonesia. *Tentang Bela Negara Bagi Seluruh Rakyat Indonesia*. Undang-Undang Republik Indonesia (Pasal 30 Ayat 1 & 2 Tahun 1945).

²⁹Undang-Undang Republik Indonesia. *Tentang Pertahanan Negara*. Undang-Undang Republik Indonesia. (Nomor 3 Tahun 2002).

sangat penting, yaitu membantu siswa dalam proses belajar yang efektif sambil membentuk mereka sebagai warga negara Indonesia yang utuh. Melalui pembelajaran ini, karakter bangsa diharapkan akan terbentuk dengan arah yang positif, di mana masyarakat dapat menerapkan prinsip demokrasi yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar (UUD), dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Tujuan utama dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah untuk menciptakan warga negara yang baik, yaitu individu yang memiliki kesadaran kewarganegaraan yang kuat dan berkontribusi positif dalam membangun masyarakat dan negara.

c. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan sebagaimana dimaksud dalam pasal 77J ayat (1) Peraturan Menteri Nomor 32 Tahun 2013 bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang mandiri, mandiri, dan mandiri dengan membantu mereka memahami konstiusionalitas UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Indonesia, berkomitmen pada Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan menjunjung tinggi nilai-nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika. patriot dewasa

Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar dan menengah menjadikan warga negara yang lebih baik dalam segala aspek. Diantaranya adalah:

- a. Sikap kewargaan seperti percaya diri, dedikasi, dan tanggung jawab (*civictrust, civiccommitment, andcivicresponsibility*);
- b. Pengetahuan kewarganegaraan; dan Kemampuan kewarganegaraan seperti kemampuan berpartisipasi dalam kehidupan bernegara (*civiccompetenceandcivicresponsibility*). Kursus seperti Kewarganegaraan bertujuan untuk mendidik siswa secara menyeluruh:
 - a. Menampilkan kepribadian yang menunjukkan rasa hormat, pemahaman, dan pengalaman terhadap prinsip dan cita-cita Pancasila, baik pada tingkat pribadi maupun masyarakat
 - b. Memiliki komitmen konstitusional yang didukung oleh pandangan pemahaman ahli tentang teks-teks dasar Indonesia 1945

- c. Memiliki rasa jati diri bangsa yang dalam dan kesetiaan terhadap Indonesia sebagai negara kesatuan berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Memiliki kecerdasanyang tajam, orisinalitas pemikiran, dan kesetiaan pada negara adalah ikualitas yang mengagumkan.

Berperan iaktif, tercerahkan, dan ibertanggung jawab sebagai warga negara, ipemimpin bangsa, dan anggota masyarakat, mencerminkani nilai mereka sebagai ciptaani Tuhan dalam dunia multikulturalikonfigurasi.

B. Penelitian terdahulu

Hasil penelitian sebelumnya di jadikan peneliti sebagai sumber dalam proses penelitian. Kemudian juga dapat dijadikan sebagai perbandingan adanya penelitian yang relevan antara keontetikan hasil penelitian sebelumnya.

Penelitian terdahulu yang penulis ambil dari sebagian sumber untuk dijadikan rujukan perbandingan, antara lain:

1. Penelitian dari Rita Irawati dengan judul skripsi “*pengaruh penerapan model experientiallearning terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV sd negeri seyeganpundongbantul*”. Penelitian ini ibertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *iexperientiallearning* terhadap hasil belajari pada mata pelajaran IPSi siswa kelas IV SDN SeyeganPundongiBantul. Penelitian ini menggunakan pendekatan *pre-experimentaldesign*. Subjek dari ipenelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri SeyeganiPundong Bantul yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, dokumentasi dan lembar observasi. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan soal tes. Tekniki yang digunakan untuk menganalisisi data menggunakan teknik iideskriptifi kuantitatif. Hasil penelitiani menunjukkan bahwa penerapan modell *experientiallearning* berpengaruh iterhadap hasil belajar IPS siswa kelas iIV SD Negeri SeyeganPundongi Bantul. Hal ini ditunjukkan idengan adanya peningkatan ihasil belajar mengenal perkembangan teknologii produksi, komunikasi, dan itransportasi serta pengalamani menggunakannya.
2. Penelitian dari Ayu Ratnaningsih, Subuh Anggoro, Pamujo dengan judul jurnal “*pengaruh model experientiallearning terhadap rasa ingin tahu siswa dan prestasi belajar IPA*”

sekolah dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model *experiential learning* terhadap rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain non equivalent (pretest dan posttest) control group design. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Larangan dengan jumlah sebanyak 40 siswa pada tahun ajaran 2018/2019. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes, dalam bentuk soal pretest, posttest dan non tes dalam bentuk angket. Analisis data yang dilakukan menggunakan uji t yang sebelumnya melalui tahap uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil penelitian pengujian hipotesis variabel rasa ingin tahu diperoleh nilai atau $3,383 > 2,024$ signifikansi 5% dan $dk=38$ maka ditolak dan diterima maka diketahui terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap rasa ingin tahu. Pengujian hipotesis untuk variabel prestasi belajar IPA diperoleh nilai $3,351 > 2,024$ signifikansi 5% dan $dk=38$ maka ditolak dan diterima maka diketahui terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap prestasi belajar IPA.

3. Jurnal dari Eva Sutriana dengan judul jurnal "*deskripsi penerapan model experiential learning dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas X SMAN 13 SINJAI*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) keterlaksanaan model *experiential learning* dalam pembelajaran matematika (2) aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model *Experiential Learning* (3) respons siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model *experiential learning* (4) hasil belajar siswa setelah menerapkan model *experiential learning*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan 5 siswa kelas X MIPA 1 yang dipilih berdasarkan data hasil belajar siswa yang terbagi atas 1 siswa yang berada pada kategori tinggi, 3 siswa yang berada pada kategori sedang, dan 1 siswa yang berada pada kategori rendah. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes hasil belajar dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) keterlaksanaan model *experiential learning* dilihat dari aktivitas guru mengacu pada RPP yang telah dibuat sudah terlaksana dengan baik, meskipun masih ada tahap-tahap model *experiential learning* yang belum maksimal diterapkan, 2) selam kegiatan

pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning*, siswa telah terlibat secara aktif sehingga dominasi guru dalam pembelajaran dapat berkurang. Pada urutan waktu terbanyak yang dihabiskan siswa yaitu aktivitas menerapkan konsep yang telah didapat dalam pemecahan masalah yaitu 17,77 % dari interval toleransi waktu ideal 17-27 %. Kemudian dilanjutkan pada aktivitas memperhatikan penjelasan guru yaitu 15,55% dari toleransi waktu ideal 6-16% hal ini berarti siswa memperhatikan arahan dan penjelasan yang disampaikan oleh guru sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan, 3) Respons siswa terhadap model yang diterapkan sangat baik, kelima subyek yang terpilih nampak senang, antusias dan paham dengan materi yang diajarkan, 4) Hasil belajar matematika siswa sebagai dampak dari penerapan model *experiential learning* sudah mencapai ketuntasan klasikal yakni 85%.

C. Kerangka berfikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁰ Pendidikan menuntut proses interaksi antara guru dan peserta didik, serta keduanya dengan unsur-unsur lainnya yang saling terkait. Dalam mengorganisasikan pendidikan, guru dan peserta didik menjadi komponen utama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang bertumpu pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, dan model yang tepat, dapat menjadikan pendidik lebih mantap dan terarah dalam menyajikan suatu pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya pembelajaran konstruktivistik dan berbasis pengalaman (*experiential learning*). Agar pembelajaran bukan sekedar pemindahan informasi dari guru kepada siswa, melainkan sebagai proses untuk mengubah gagasan yang ada melalui pengalaman siswa baik di dalam maupun luar kelas. Dengan kata lain dasar pemikiran konstruktivistik adalah pengajaran efektif menghendaki guru agar mengetahui bagaimana para siswa memandang fenomena yang menjadi subyek

³⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2014, cet. Ke-19, hlm. 388.

pengajaran atau bagaimana gagasan anak mengenai topic yang akan dibahas sebelum pembelajaran tersebut dimulai.

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 memberi kesempatan kepada murid untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka. Keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivistik dan experiential harus maksimal sesuai dengan langkah-langkah yang jelas sehingga berperan terhadap meningkatkan minat siswa, rasa ingin tau siswa, mengembangkan berfikir kreatif, mampu memecahkan masalah, mengembangkan intelektual siswa, serta mampu mengembangkan aplikasinya. Semua itu akan meningkatkan kemandirian belajar siswa. Kemandirian belajar siswa inilah yang nantinya akan menjadi dampak dari pembelajaran dengan pendekatan yang diterapkan.

Gambar 2.1 Kerangka berpikir

