

Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Aplikasi Matematis Pada Siswa SMK

Agung Muhammad Yunus¹, Puji Budi Lestari², Elly Retnaningrum³,
¹²³Program Studi Pendidikan Matematika FKIP, Universitas Langlangbuana

Article Info

Keywords

*Model Experiential Learning,
Kemampuan Aplikasi Matematis*

Abstract

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya kemampuan aplikasi matematis pada siswa SMK. Pada proses pembelajaran ekspositori siswa cenderung diarahkan untuk menghafal dan menimbun informasi, sehingga peserta didik pintar secara teoritis tetapi miskin aplikasi. Akibatnya kemampuan aplikasi matematis menjadi beku, bahkan menjadi susah untuk dikembangkan. sehingga untuk meningkatkan kemampuan aplikasi matematis dalam penelitian ini menerapkan model Experiential Learning. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X program keahlian Teknik Mesin Pekakas di SMK Negeri 2 Kota Bandung, dengan menggunakan Purposive Sampling yaitu memilih dua kelas yang sudah terbentuk berdasarkan pertimbangan sekolah. Penelitian ini menggunakan disain kelompok kontrol non-ekivalen (The Non-Equivalent Control Group Design). Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep matematis siswa digunakan instrument tes. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji-t. Hasil penelitian diperoleh sebagai berikut. Terdapat pengaruh penerapan Model Experiential Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Aplikasi Matematis pada Siswa SMK, yang dirinci oleh peneliti sebagai berikut (1) Terdapat peningkatan kemampuan aplikasi matematis siswa setelah diterapkan model pembelajaran Experiential Learning. (2) peningkatan kemampuan aplikasi matematis dengan model Experiential Learning lebih baik dari pada metode pembelajaran ekspositori.

Correspondence Author

²pujibudilestari@yahoo.co.id
³retnaningrum612@gmail.com

How to Cite

Yunus, A. M., Lestari, P. B., Retnaningrum, E. (2016). Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Aplikasi Matematis Pada Siswa SMK. Educare, Vol. 14, No. 2, Des. 2016, 10-17.

PENDAHULUAN

Lemahnya proses pembelajaran disebabkan juga oleh rendahnya kemampuan aplikasi peserta didik. Jika diperhatikan dalam didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Pada proses pembelajaran ekspositori peserta didik cenderung diarahkan untuk menghafal dan menimbun informasi, sehingga peserta didik pintar secara teoritis tetapi miskin aplikasi. Akibatnya kemampuan aplikasi matematis menjadi beku, bahkan menjadi susah untuk dikembangkan. Fenomena seperti ini juga terjadi pada pembelajaran Matematika yang dilaksanakan di sekolah, dewasa ini masih bersifat hafalan kering dan kurang mengembangkan proses berpikir peserta didik

Oleh karena itu pembelajaran Matematika di sekolah tidak cukup hanya mengetengahkan fakta-fakta atau konsep saja, tetapi dibutuhkan pengalaman-pengalaman yang diaplikasikan langsung oleh peserta didik dan memahami bagaimana fakta atau konsep tersebut diperoleh. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SMK Negeri 2 Bandung, Bapak Asep Suryana beliau berkata bahwa "Matematika mata pelajaran yang sangat penting dan multak dipelajari peserta didik SMK, apalagi pada beberapa materi tertentu sangat berkaitan langsung pada kompetensi peserta didik dalam mata pelajaran kejuruan", dan pernyataan guru matematika tersebut diperkuat oleh guru mata pelajaran kejuruan SMK Negeri 2 Bandung, kurangnya kemampuan siswa dalam mengaplikasikan gambar kerja siswa sangat kesulitan apalagi dalam mengaplikasikan tirus, dan radius" maka Kemampuan aplikasi matematika merupakan salah satu kemampuan yang penting dan harus dimiliki oleh siswa SMK, karena mengaplikasikan konsep dalam matematika merupakan hal yang paling penting dalam memahami matematika. Agar peserta didik tidak hanya belajar untuk

mengetahui konsep dan rumus tetapi dapat digunakan pada kehidupan sehari – hari. . Pembelajaran MIPA khususnya Matematika tidak bisa hanya dengan memaparkan content atau pengetahuan, akan tetapi pembelajaran Matematika harus direncanakan melalui suatu proses yang melibatkan peserta didik untuk aktif menemukan pengetahuan. Hal tersebut harus diubah agar pembelajaran Matematika dapat memberdayakan dan memperkaya pengalaman belajarnya (*learning to do*), sehingga dapat membangun pengetahuan yang memadai (*learning to know*). Pengalaman langsung yang lebih dikenal dengan *learning by doing* dapat diperoleh peserta didik melalui suatu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik akan memperoleh pengalaman sesuai kebutuhan, baik fisik maupun psikis yang pada akhirnya mengarahkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan kemampuan aplikasi matematis siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model *experiential learning Kolb*. Model ini terdiri dari empat tahapan: pertama, tahap pengalaman konkrit (*concrete experience*), tahap kedua pengamatan reflektif (*reflective observation*), ketiga, konsepsi abstrak (*abstract conceptualization*) dan diselesaikan melalui percobaan aktif (*active experimentation*). Untuk mendapatkan hasil penelitian yang diinginkan tentunya dibutuhkan pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan konsep sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Pengalaman ini dapat membantu peserta didik dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuan tentang konsep, sehingga model ini cocok diterapkan pada materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu konsep yang terdapat dalam materi ajar Matematika di sekolah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga banyak pengalaman yang didapatkan oleh peserta didik sebelum pembelajaran

dilaksanakan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* terhadap Peningkatan Kemampuan Aplikasi Matematis pada Siswa SMK”.

KAJIAN LITERATUR

Model experiential learning dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an dalam buku *Experiential learning: experience as the source of learning and development* (1984). Metode ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam experiential learning, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Penekanan inilah yang membedakan EL dari teoriteori lainnya. Istilah Bagian ini berisi kajian literatur yang dijadikan sebagai penunjang konsep penelitian “experiential” disini untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kondisi lebih daripada afektif, dan teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar.. Teori ini mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (experience). Pengetahuan merupakan hasil dari memahami dan mentransformasi pengalaman. Tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi peserta didik dengan tiga cara, yaitu mengubah struktur kognitif peserta didik, mengubah sikap peserta didik, dan memperluas keterampilan-keterampilan peserta didik yang ada.

Experiential learning menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri peserta didik untuk berhasil dalam belajarnya. Motivasi ini didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai dan metode belajar yang dipilih. Keinginan untuk berhasil tersebut dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik terhadap perilaku belajarnya dan mereka akan merasa dapat mengontrol perilaku

tersebut. Model experiential learning memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengalami keberhasilan dengan memberikan kebebasan peserta didik untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar ekspositori dimana peserta didik menjadi pendengar pasif dan hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan peserta didik.

Tahapan Pembelajaran Experiential Learning Kolb (Kolb, 1984: 21) berlangsung melalui 4 tahap yang diperoleh setiap individu adalah :

1. 1. Individu memperoleh pengalaman langsung yang konkrit.
2. 2. Lalu mengembangkan observasinya dan memikirkan atau merefleksikannya
3. 3. Dari itu dibentuknya generalisasi dan abstraksi.
4. 4. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikannya sebagai pegangannya dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru..

Kemampuan aplikasi matematis dapat diartikan sebagai Kemampuan kognisi yang mengharapakan siswa mampu mendemonstrasikan pemahaman mereka berkenaan dengan sebuah abstraksi matematika melalui penggunaannya secara tepat ketika mereka diminta untuk itu. Menurut Tyler (1949), dalam jurnal Pendidikan Penabur (2012- 72) “memperingatkan agar dibedakan antara konten pelajaran dengan pengalaman belajar. Menurut Tyler, pengalaman belajar adalah pengalaman yang diperoleh dan dialami peserta didik sebagai hasil belajar dan interaksi mereka dengan konten dan kegiatan belajar”. Untuk menunjukkan kemampuan tersebut seorang siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara)

secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.

Kemampuan aplikasi matematis adalah salah satu kemampuan yang dikembangkan pada tahun 1956 oleh seorang psikolog bidang pendidikan yang bernama Benjamin Bloom, dalam kemampuan yang dikembangkan oleh Bloom dalam Russeffendi (2006: 222), "Aplikasi adalah kemampuan seseorang menggunakan apa yang telah diperolehnya (generalisasi, abstraksi, aturan, prosedur dan metode) dalam situasi yang khusus yang baru dan kongkrit", dalam hal ini siswa dapat mengaplikasikan pemahamannya untuk digunakan dalam situasi yang baru sesuai dengan kebutuhan dan keadaan sekitarnya.

Keterkaitan antara Model Experiential Learning dengan Kemampuan Aplikasi Matematis

Model Experiential Learning memiliki keterkaitan dengan Kemampuan Aplikasi Matematis matematis, dimana pada model Experiential Learning guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran dengan merefleksikan, mendemonstrasikan pengalaman-pengalaman yang pernah dilakukan oleh peserta didik untuk mengaitkan dan menjelaskan terhadap materi yang sedang dipelajari setelah itu mensimulasikan dan mencoba dalam situasi yang baru dan berbeda sehingga siswa akan mudah mengaplikasikan konsep, teori dan aturan matematika yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan perkembangan kemampuan kognitif siswa kelas SMK (15-19 tahun) memasuki tahap operasi formal, menurut Piaget dalam Russeffendi (2006: 147-148)

METODE PENELITIAN

. Penelitian yang sesuai dengan tujuan tersebut adalah penelitian eksperimen. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh

Russeffendi (2010) bahwa penelitian eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan. Namun sampel penelitian tidak diambil secara acak (non random) pada tahap pelaksanaannya, tetapi ditentukan oleh pihak satuan pendidikan yang dijadikan sebagai lokasi penelitian. Dengan demikian, penelitian ini lebih cocok termasuk ke dalam jenis penelitian kuasi eksperimen. Seperti yang dikemukakan oleh Ruseffendi (2010: 52) bahwa "pada kuasi eksperimen ini subjek tidak dikelompokkan secara acak, tetapi peneliti menerima keadaan subjek seadanya". Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Desain Kelompok Kontrol Non-Ekivalen (The Non-Equivalent Control Group Design). Desain ini, menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak diambil secara acak, namun dipilih dua kelompok yang homogen. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Ruseffendi (2010: 52-53) bahwa "eksperimen macam ini mensyaratkan kelompok-kelompok yang akan dibandingkan serupa, sehingga untuk mencapai kondisi tersebut banyaknya kelompok bisa diperbanyak lebih dari dua buah".

Kelompok eksperimen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model experiential learning, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang mendapatkan pembelajaran ekspositori. Sebelum diberikan perlakuan yang berbeda, terlebih dahulu setiap kelompok diberikan pretes untuk mengukur kemampuan awal aplikasi matematis setiap siswa pada kedua kelompok tersebut, dan sesudahnya, setiap kelompok diberi postes untuk dibandingkan dengan hasil pretes. Adapun gambar disainnya adalah sebagai berikut (Ruseffendi, 2010: 53). Pengumpulan data kemampuan aplikasi matematis terdiri dari pretes dan postes. Pretes digunakan untuk mengukur kemampuan aplikasi matematis siswa sebelum diberi perlakuan. Sedangkan postes

digunakan untuk mengetahui kemampuan aplikasi matematis siswa setelah diberikan perlakuan dan untuk melihat peningkatan yang terjadi. Tes merupakan soal uraian yang memuat kisi – kisi dari indikator kemampuan kreatifitas matematis.

Sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen test diujicobakan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda dan indeks kesukaran dari instrument tersebut. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung koefisien validitas korelasi butir soal adalah rumus produk momen memakai angka kasar (raw score). Adapun perhitungan untuk rumus ini adalah sebagai berikut Russefendi (2010: 166):

Untuk koefisien reliabilitas yang menyatakan derajat keterandalan alat evaluasi dinyatakan dengan r_{11} . Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas alat evaluasi dapat digunakan tolok ukur yang dibuat oleh Guilford dalam Russefendi, (2010: 166)

Daya pembeda dari sebuah butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan soal tersebut untuk membedakan antara testi yang mengetahui jawabannya dengan teliti yang tidak dapat menjawab soal tersebut dengan benar, Suherman (2003:159).

Indeks kesukaran butir soal merupakan bilangan yang menunjukkan derajat atau tingkat kesukaran butir soal dalam Suherman (2003: 170). Untuk menghitung indeks kesukaran digunakan nilai rata-rata setiap butir soal (X) dan nilai maksimum (SMI) dari setiap butir soal,

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Apabila hasil pengujian menunjukan bahwa sebaran data berdistribusi normal maka dalam menguji perbedaan dua rata – rata digunakan uji-t

Dalam penelitian ini, pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk.

Uji homogenitas varians digunakan

untuk menguji kesamaan varians pada kedua kelompok. Apabila hasil pengujian menunjukkan kesamaan varians maka untuk uji perbedaan dua rata-rata digunakan uji t (apabila berdistribusi normal) dan digunakan varians gabungan. Apabila hasil pengujian menunjukkan tidak homogen maka untuk uji kesamaan dua rata-rata digunakan uji t (apabila berdistribusi normal) dan tidak digunakan varians gabungan. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas menggunakan uji levene.

Perhitungan indeks gain bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi matematika siswa. Perhitungan tersebut diperoleh dari nilai pretes dan postes masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, indeks gain akan digunakan apabila rata-rata postes kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda. Peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran menurut Meltzer dihitung dengan rumus g-faktor (N-Gain)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Kuantitatif

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan Aplikasi matematis siswa dengan berbantuan model pembelajaran Experiential Learning. Dalam penelitian ini, dipilih dua kelas untuk dijadikan penelitian. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan model Experiential Learning sedangkan kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan Metode Pembelajaran Ekspositori. Data yang disajikan merupakan data kemampuan Aplikasi matematis siswa kelas eksperimen yang berjumlah 36 orang dan kelas kontrol yang memiliki jumlah siswa 36 orang. Data tersebut diperoleh dari hasil tes awal (pretes) dan tes akhir (postes) yang diberikan pada masing – masing – masing kelompok.

Perolehan skor pretes pada kelas kontrol, jumlah skor total adalah 1065.

Dengan rata – rata 29,583. Pada kelas eksperimen, jumlah skor total adalah 980 dengan rata-rata 27,222. Didapatkan bahwa skor maksimum pretes kelas kontrol adalah 55,00 dan skor minimum pretes adalah 5,00 sedangkan skor maksimum pretes kelas eksperimen adalah 60,00 yang diperoleh dan skor minimum pretes adalah 5,00.

Nilai signifikansi untuk kelas kontrol sebesar 0,573 dan kelas eksperimen 0,369. Dari data tersebut diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 , maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan H_0 diterima. Dapat disimpulkan Dapat disimpulkan bahwa data pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,831. Dari data tersebut diperoleh bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 , maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa varians data pretes untuk kelas yang memperoleh pembelajaran dengan model Experiential Learning dan kelas yang akan memperoleh pembelajaran metode ekspositori. Karena kelas berasal dari populasi berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir aplikasi matematis pada kedua kelas atau tidak, dilakukan uji perbedaan rata – rata dengan uji t, yaitu Independent sample T-Test. dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 18.0 for windows untuk uji perbedaan rata-rata skor pretest diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,420. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka menurut kriteria uji perbedaan rata-rata H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan Aplikasi matematis pada siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Analisis data postes kemampuan aplikasi

matematis pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda. Rata – rata nilai postes kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan selisih 7,222 . Akan tetapi untuk melihat perbedaan tersebut cukup berarti atau tidak maka digunakan uji statistik Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah model Experiential Learning yang mana dirancang untuk membantu guru secara efektif untuk mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran dengan merefleksikan, mendemonstrasikan pengalaman – pengalaman yang pernah dilakukan oleh peserta didik untuk mengaitkan dan menjelaskan terhadap materi yang sedang dipelajari setelah itu mensimulasikan dan mencoba dalam situasi yang baru dan berbeda sehingga siswa akan mudah mengaplikasikan konsep, teori dan aturan matematika yang terjadi di kehidupan sehari – hari.

Dalam proses pembelajaran kelas peneliti merancang teknis pengajaran secara berkesinambungan dengan lebih mengutamakan merefleksikan dan mendemonstrasikan pengalaman siswa yang dikaitkan langsung oleh peneliti dengan materi yang sedang diajarkan sehingga siswa lebih mudah untuk mengaplikasikan materi pelajaran yang sedang dipelajarinya. Namun waktu penelitian yang relatif singkat sehingga peneliti harus mengelola waktu sebaik mungkin dan menjelaskannya sehingga proses pembelajaran dibagi menjadi 4 tahap. Tahap pertama siswa merefleksikan pengalaman yang pernah mereka alami dan berhubungan langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Tahap kedua siswa dibantu peneliti mengaitkan pengalaman siswa dengan materi yang sedang dipelajari, siswa mengamati peneliti dalam menyelesaikan permasalahan pengalaman siswa yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Tahap ketiga siswa mengambil kesimpulan mengenai permasalahan pengalaman yang sedang

dipelajarinya. Tahap keempat siswa mencoba menyelesaikan permasalahan dengan situasi yang baru.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melakukan penelitian disekolah diperoleh fakta bahwa kondisi kemampuan awal siswa beragam dalam hal kemampuan aplikasi matematis, ada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi, sedang, ataupun rendah.

Dari hasil tes membuktikan bahwa terdapat pengaruh penerapan Model Experiential Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Aplikasi Matematis pada Siswa SMK mengakibatkan peningkatan kemampuan aplikasi matematis dengan menggunakan model Experiential Learning. Dan peningkatan kemampuan aplikasi matematis dengan model Experiential lebih baik dari pada metode pembelajaran ekspositori. Hal ini dapat dilihat dari pembahasan kedua hipotesis yang peneliti uraikan berikut:

Terdapat peningkatan kemampuan aplikasi matematis siswa setelah diterapkan model pembelajaran Experiential Learning.

Hipotesis pertama menyatakan bahwa Terdapat peningkatan kemampuan aplikasi matematis siswa setelah diterapkan model pembelajaran Experiential Learning.

Dengan demikian kemampuan aplikasi matematis dapat meningkat dengan menggunakan pembelajaran Experiential Learning karena belajar yang paling baik adalah belajar dari pengalamannya. Hal ini sejalan dengan Pengetahuan merupakan hasil dari memahami dan mentransformasi pengalaman. Tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi peserta didik dengan tiga cara, yaitu mengubah struktur kognitif peserta didik, mengubah sikap peserta didik, dan memperluas keterampilan-keterampilan peserta didik yang ada.

Pada pertemuan pembelajaran pertama kondisi siswa memang masih kurang tertib dalam proses pembelajaran terutama dalam membuka pemikiran siswa dalam pengaitan

materi yang sedang dipelajari dengan pengalaman siswa yang kongkrit, hal ini karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran Experiential Learning. Meski demikian berdasarkan hasil pengamatan observer kegiatan pembelajaran sudah tergolong sangat baik dengan tercapainya persentase keterlaksanaan kegiatan model pembelajaran Experiential Learning baik guru maupun siswa sebesar 100%. Peneliti dengan berbagai taktik dan gaya mengajar yang telah dirancang sebelumnya berusaha untuk mendorong siswa lebih tertib dan aktif, setiap siswa dengan kemampuan yang heterogen dituntut untuk merefleksikan apa yang mereka pernah alami untuk mengaitkan pengalamannya dengan materi yang sedang dipelajari sehingga dapat dilihat perubahan yang signifikan bahwa siswa menjadi lebih tertib pada pertemuan kedua. Pembelajaran ini diterapkan berkesinambungan hingga pertemuan terakhir. Disamping tuntutan partisipasi aktif, sehingga terbangun komunikasi banyak arak.

Peningkatan kemampuan aplikasi matematis dengan model Experiential lebih baik dari pada metode pembelajaran ekspositori.

Hipotesis kedua menyatakan bahwa peningkatan kemampuan aplikasi matematis dengan model Experiential lebih baik dari pada metode pembelajaran ekspositori.

Dengan demikian kemampuan aplikasi matematis lebih baik peningkatannya dengan menggunakan model Experiential Learning dari pada yang menggunakan metode pembelajaran ekspositori karena belajar yang paling baik adalah belajar dari pengalamannya. Karena Experiential Learning tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja, namun juga memberikan pengalaman yang nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di kelas X salah satu SMK di Kota Bandung tahun ajaran 2016-2017. Maka peneliti menarik kesimpulan. Terdapat pengaruh penerapan Model Experiential Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Aplikasi Matematis pada Siswa SMK, Kesimpulan tersebut dirinci sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kemampuan aplikasi matematis siswa setelah diterapkan model pembelajaran Experiential Learning.
2. Peningkatan kemampuan aplikasi matematis dengan model Experiential Learning lebih baik dari pada metode pembelajaran ekspositori.

REFERENSI

- Boy Scout of America (2009). *The Trainer's EDGE*. Amerika Serikat : Boy Scout of America
- David A Kolb,(1984) *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice Hall: Englewood Cliffs,
- Dirjen. PMPTK (2008) *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Departemen pendidikan nasional
- John Dewey, (1938) *Experience and Education*, New York, Collier Books
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Kencana Prenada Media Group
- Suherman, Erman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran Matematika*. Bandung : FPMIPA-UPI
- Ruseffendi. (2006). *Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito
- _____. (2010). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksata Lainnya*. Bandung: Tarsito

- Suherman, Erman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran Matematika*. Bandung : FPMIPA-UPI
- Trianto (2010). *Model – model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Turmudi. (2009). *Landasan Filsafat dan Teori pembelajaran Matematika (Berparadigma Eksploratif dan Investigative)*. Jakarta: PT. Leuser Cita Pustaka
- Wisnu. S, dkk. (2008) *Hasil Belajar Kimia siswa dengan model pembelajaran metode think – pair – share dan metode ekspositori*, *Jurnal FMipa: Universitas Negeri Semarang*
- Yuli Kwartolo (2012). *Multiple Intelligences dan Implementasinya dalam Taksonomi Bloom*. Jakarta : Jurnal Pendidikan Penabur