

PERBEDAAN MOTIVASI BELAJAR DITINJAU DARI PEMBELAJARAN BERBASIS PENGALAMAN (STUDI PADA MAHASISWA KELAS PSIKOMETRI, FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ESA UNGGUL)

Yuli Asmi Rozali

Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebun Jeruk, Jakarta 11510
yuli.azmi@esaunggul.ac.id

Abstrak

Perbedaan Motivasi Belajar ditinjau dari Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Studi Pada Mahasiswa Kelas Psikometri, Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul). Perubahan paradigma dalam pembelajaran dari metode pengajaran dari metode *Teacher Centered Learning* (TCL) menjadi *Student Centered Learning* (SCL). Perubahan paradigma ini adalah salah satu cara dalam meningkatkan kompetensi lulusan. Salah satu metode pembelajaran dalam SCL adalah metode pembelajaran berbasis pengalaman. Metode pembelajaran berbasis pengalaman adalah suatu metode pembelajaran dengan cara mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Ketika individu terlibat aktif dalam proses belajarnya maka individu tersebut akan belajar jauh lebih baik. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *statistic group design* atau *nonequivalent posttest only design* karena tidak dilakukan randomisasi untuk membentuk kelompok eksperimen (KE). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh yaitu 32 mahasiswa yang mengikuti kelas psikometri. Teknik pengambilan data dilakukan melalui alat ukur berupa kuesioner. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas pada alat ukur motivasi belajar diperoleh 30 aitem valid, dengan tingkat *alpha* (α) sebesar = 0,964. Berdasarkan hasil uji *paired sampel t-test* diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar pada mahasiswa kelas psikometri setelah dilakukan intervensi metode pembelajaran berbasis pengalaman ($t = -12,285$, sig (p) = $0,000 < 0,01$). Metode pembelajaran berbasis pengalaman dalam penelitian ini dapat menjadi model intervensi untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi lainnya yang sejenis.

Kata Kunci: *student centered learning, teacher centered learning, pembelajaran berbasis pengalaman*

Pendahuluan

Universitas Esa Unggul yang telah berdiri sejak tahun 1993, hingga saat ini telah memiliki 20 program studi strata satu dan 4 program studi strata dua. Dalam rangka meningkatkan kualitas mutu lulusan, Universitas Esa Unggul sejak tahun ajaran Ganjil 2011/2012 yang lalu telah mengacu kepada Kurikulum Berbasis Kompetensi secara bertahap di seluruh program studi yang ada di Universitas Esa Unggul. Langkah awal dilakukan dengan perubahan metode pembelajaran di kelas. Selama ini metode pembelajaran yang banyak digunakan cenderung pada metode pembelajaran yang bersifat *Teacher Centered Learning* atau disingkat menjadi TCL, yaitu metode yang berpusat pada guru atau dosen, dimana mahasiswa sebagai peserta pasif (dalam Santrock, 2008). Untuk mendukung terciptanya kompetensi lulusan yang berkualitas, dari metode pembelajaran TCL diubah menjadi metode pembelajaran *Student Centered Learning* atau SCL. SCL adalah metode pembelajaran yang berpusat

pada siswa itu sendiri. Pada metode SCL, siswa dituntut untuk membangun informasinya sendiri, aktif mencari informasi guna memenuhi informasi yang telah dimilikinya. Walaupun demikian, bukan berarti peran dosen di SCL tidak diperlukan lagi, tetapi lebih sedikit dan cenderung berfungsi sebagai fasilitator (dalam Santrock, 2008).

Di dalam Santrock (2008) dikatakan bahwa di dalam metode *Student Centered Learning*, memiliki 7 sampai dengan 8 jenis metode pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Pembelajaran berbasis pengalaman menurut Mardana (2005), adalah suatu proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Ia meyakini bahwa, jika seseorang terlibat aktif dalam proses belajar maka orang tersebut akan belajar jauh lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar yang diikutinya, membuat orang tersebut belajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian

memikirkan bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajarinya ke dalam situasi nyata.

Model pembelajaran yang lebih aplikatif, sebagai sarana proses transformasi pengetahuan teoretis yang telah dimilikinya. Melalui pembelajaran berbasis pengalaman proses belajar yang diikuti oleh subyek akan menjadi lebih berkualitas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jannah dan Astra (2012), mengenai pengaruh model pembelajaran *problem posing* tipe *pre-solution* terhadap hasil belajar fisika dan karakter siswa SMA, bahwa hipotesa diterima. Artinya, bahwa model pembelajaran *problem posing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian lainnya mengenai *experiential learning* adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah (2011), dengan topik penelitian berupa penerapan pembelajaran *experiential learning* dalam meningkatkan penguasaan konsep materi sistem pencernaan pada siswa SMP. Penelitian ini menghasilkan bahwa penerapan model pembelajaran *experiential learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Di Thailand juga telah dilakukan penelitian mengenai model pembelajaran *experiential learning* yang dilakukan oleh Chanchaichavivat *et.al.* (2009), dengan judul, "*enhancing conceptual understanding and critical thinking with experiential learning*". Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* terutama dalam pembentukan dan penguasaan konsep serta kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhasanah (2011), Chanchaichavivat, *et.al* (2009), dan Lestari (2012) dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan subyek dalam memahami suatu konsep dalam proses pembelajaran yang diikutinya. Hasil penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *experiential learning* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik terutama siswa yang menjadi responden penelitian memahami suatu konsep dari materi yang dipelajarinya.

Menurut Atherton (2002), *experiential learning*, cocok digunakan sebagai model pembelajaran pada pelajaran yang menuntut keterampilan para peserta didik di akhir pelajarannya nanti. Jurusan atau program studi yang menginginkan para lulusannya mahir atau terampil di dalam bidang pekerjaannya, model pembelajaran *experiential learning* dapat dijadikan salah satu acuan untuk mencapai misinya. Fakultas Psikologi, Universitas Esa Unggul memiliki misi salah satunya adalah memiliki kompetensi lulusan yang mahir dalam bidang keilmuan psikologi, konselor non

klinis serta berjiwa *entrepreneurship*. Keinginan ini terlihat dari beberapa mata kuliah yang menunjang ketercapaian misi yang diinginkan tadi. Selain dari besaran bobot SKS, juga terlihat pada kompetensi umum dan kompetensi dasar yang dimiliki oleh beberapa mata kuliah. Oleh karena program studi psikologi memiliki keinginan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dalam bidang ilmunya, maka model pembelajaran *experiential learning* dapat digunakan untuk beberapa mata kuliah yang ada di program studi psikologi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti beberapa waktu yang lalu, diperoleh gambaran bahwa salah satu keahlian dari seorang Sarjana Psikologi, adalah mampu menghasilkan, mengembangkan, dan menganalisa suatu tes. Baik tes yang mengukur kepribadian maupun tes yang mengukur potensi (prestasi). Mata kuliah yang terkait dengan keahlian tersebut adalah mata kuliah psikometri. Psikometri adalah ilmu pengukuran dalam psikologi. Kompetensi akhir yang ingin dicapai dari mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu dan terampil dalam menganalisis suatu tes. Materi yang tercakup di dalamnya adalah analisis item tes, reliabilitas validitas suatu tes, dan norma. Kompetensi yang diinginkan sulit akan tercapai apabila model pembelajaran yang digunakan hanya model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Tetapi diperlukan model pembelajaran yang melibatkan mahasiswa secara langsung, sehingga mahasiswa dapat langsung mempraktekkan atau melakukannya secara nyata, yaitu model pembelajaran *experiential learning*.

Model pembelajaran yang selama ini lebih banyak digunakan dirasakan oleh beberapa mahasiswa kurang mampu membantu mereka dalam memahami materi yang diberikan. Proses pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung pada ranah kognitif, dan hanya sedikit menyentuh ranah psikomotorik. Psikometri adalah salah satu mata kuliah di psikologi yang sangat berhubungan dengan angka-angka atau hitungan, padahal salah satu alasan mahasiswa memilih program studi psikologi adalah menghindari angka (Wawancara pribadi, 8 Maret 2013). Hal inilah salah satu yang membuat mahasiswa menjadi tidak termotivasi dalam mengikuti perkuliahan psikometri.

Model pembelajaran berbasis pengalaman mendefinisikan belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Menurut Mardana (2005) belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seseorang terlibat aktif dalam proses belajar maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar

tersebut pembelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Atherton (2002) mengemukakan bahwa dalam konteks belajar pembelajaran berbasis pengalaman dapat dideskripsikan sebagai proses pengalaman pembelajar yang direfleksikan secara mendalam sehingga dapat muncul pemahaman baru atau proses belajar. Pembelajaran berbasis pengalaman memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi pembelajar terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan serta sikap.

Kolb (1994) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis pengalaman memiliki empat tahapan yakni: 1. pengalaman konkret (*concrete experience*), 2. refleksi observasi (*reflective observation*), 3. konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan 4. eksperimen (*experiment*). Siklus belajar menurut pembelajaran berbasis pengalaman dimulai dari sebuah pengalaman konkret dilanjutkan dengan proses refleksi dan observasi terhadap pengalaman tersebut. Hasil refleksi ini akan diasimilasi/diakomodasi dalam struktur kognitif (konseptualisasi abstrak) dan selanjutnya dirumuskan suatu hipotesis baru untuk diuji kembali pada situasi baru (eksperimen). Hasil dari tahap eksperimen akan menuntun kembali pembelajar menuju tahap pengalaman konkret.

Lebih rinci tahapan-tahapan dari model pembelajaran berbasis pengalaman dijelaskan sebagai berikut : 1. Pengalaman konkret. Pada tahap ini pembelajar disediakan aktivitas yang mendorong mereka melakukan aktivitas. Aktivitas ini bisa berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal maupun in formal atau situasi yang realistik. Aktivitas yang disediakan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi atau kelompok. 2. Refleksi observasi. Pada tahap ini pembelajar mengamati pengalaman dari aktivitas matematika yang dilakukan dengan menggunakan panca indera maupun dengan bantuan alat peraga. Selanjutnya pembelajar merefleksikan pengalamannya dan dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran. Dalam hal ini proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong siswa untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali dan belajar dari pengalaman tersebut. 3. Konseptualisasi abstrak. Setelah melakukan observasi dan refleksi, maka pada tahap konseptualisasi abstrak pembelajar mulai mencari alasan, hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya pembelajar mulai mengkonseptualisasi suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya.

Pada fase ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses belajar pada diri pembelajar atau tidak. Jika terjadi proses belajar, maka 1. pembelajar akan mampu mengungkapkan aturan-aturan umum untuk mendeskripsikan pengalaman tersebut. 2. pembelajar menggunakan model yang ada untuk menarik simpulan terhadap pengalaman yang diperoleh, dan 3. pembelajar mampu menerapkan teori yang terabstraksi untuk menjelaskan pengalaman tersebut. 4. Eksperimen Aktif. Pada tahap ini pembelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan model atau teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya (Kolb, dalam Mardana, 2005). Pada tahap eksperimen aktif akan terjadi proses belajar bermakna karena pengalaman yang diperoleh pembelajar sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.

Pembelajaran berbasis pengalaman terjadi ketika pembelajar, 1. berpartisipasi dalam suatu aktivitas, 2. menyelidiki secara kritis aktivitas pengalaman untuk diklarifikasi, 3. menarik pemahaman yang berguna dari analisis terhadap pengalaman yang diperoleh, dan 4. menggunakan pengalaman yang telah diperoleh untuk bekerja pada situasi yang baru.

Motivasi dapat berfokus dalam berbagai tujuan atau aktivitas, tidak terkecuali belajar. Motivasi yang fokus pada kegiatan belajar lazim disebut motivasi belajar. Lumsden (1999) mendefinisikan motivasi belajar sebagai nilai jangka panjang dari pembelajaran dengan komitmen siswa pada proses pembelajaran. Sementara itu, menurut Uno (2007), motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dan pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur pendukung.

Menurut McClelland (dikutip dalam Munandar, 2001), individu-individu yang memiliki dorongan prestasi yang tinggi akan terlihat beda dengan yang lainnya. Mereka selalu berkeinginan kuat untuk melakukan hal-hal yang lebih baik daripada sebelumnya. Selain itu, mereka juga selalu mencari kesempatan-kesempatan yang memberikan peluang untuk memperoleh tanggung jawab pribadi dalam menemukan jawaban-jawaban terhadap masalah-masalah. Artinya, mereka yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan lebih menyukai pekerjaan-pekerjaan yang memungkinkan memiliki tanggung jawab pribadi dan memperoleh efek dari tugas-tugas pekerjaannya yang memiliki resiko yang sedang (*moderate*).

Stoner dan Winkle (2004) menjelaskan bahwa orang yang memiliki motivasi berprestasi:

akan nampak dari karakteristik khusus yang sangat unik dalam dirinya, antara lain: 1. ingin mengambil tanggungjawab untuk menyelesaikan masalah, pekerjaan dan tugas; 2. cenderung menentukan tujuan sendiri dan mengambil resiko yang telah diperhitungkan untuk mencapai tujuan, dan 3. sangat mementingkan umpan balik mengenai seberapa baik melakukan sesuatu.

Menurut McClelland (Theresia, 2010), ada enam aspek yang terkandung dalam motivasi berprestasi, sebagai berikut: pertama, tanggung jawab. Individu yang mempunyai motivasi yang tinggi akan merasa dirinya bertanggung jawab terhadap tugas yang dikerjakannya, dan akan berusaha sampai berhasil menyelesaikannya. Berbeda pada individu yang mempunyai motivasi yang rendah, mempunyai tanggung jawab yang kurang terhadap tugas yang diberikan kepadanya, dan bila mengalami kesukaran dalam menjalankan tugasnya ia cenderung akan menyalahkan hal-hal lain di luar dirinya sendiri. Kedua, mempertimbangkan resiko yang akan dihadapinya sebelum memulai suatu kesukaran yang sedang menantang namun memungkinkan untuk dapat diselesaikan. Kebalikan pada individu yang memiliki motivasi rendah.

Ketiga, umpan balik. Individu yang mempunyai motivasi tinggi sangat menyukai umpan balik karena menurut mereka umpan balik sangat berguna sebagai perbaikan bagi hasil kerja mereka di masa yang akan datang, sebaliknya bagi individu yang memiliki motivasi rendah tidak menyukai umpan balik karena dengan adanya umpan balik mereka merasa telah memperlihatkan kesalahan-kesalahan mereka dan kesalahan tersebut akan terulang lagi.

Keempat, kreatif dan inovatif. Individu yang mempunyai motivasi yang tinggi akan kreatif mencari cara baru untuk menyelesaikan tugas seefektif dan efisien mungkin dan mereka juga tidak menyukai pekerjaan rutin yang sama dari waktu ke waktu. Sedangkan individu yang mempunyai motivasi rendah justru sangat menyukai pekerjaan yang sifatnya rutinitas karena dengan begitu mereka tidak usah memikirkan cara lain dalam menyelesaikan tugasnya. Kelima, waktu penyelesaian tugas. Individu dengan kebutuhan berprestasi yang tinggi akan berusaha menyelesaikan setiap tugas dalam waktu yang cepat, sedangkan individu dengan kebutuhan berprestasi yang rendah kurang tertantang untuk menyelesaikan tugas secepat mungkin, sehingga cenderung memakan waktu yang lama, menunda-nunda dan tidak efisien.

Keenam, keinginan untuk menjadi yang terbaik. Individu dengan kebutuhan berprestasi yang tinggi senantiasa menunjukkan hasil kerja yang

sebaik-baiknya dengan tujuan agar meraih predikat yang terbaik. Sebaliknya, pada individu dengan motivasi yang rendah menganggap bahwa peringkat terbaik bukan merupakan tujuan utama dan hal ini membuat individu tidak berusaha seoptimal mungkin dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

Beberapa karakteristik individu yang mempunyai kebutuhan berprestasi tinggi tercermin dalam perilaku: 1. lebih mempunyai kepercayaan dalam menghadapi tugas yang berhubungan dengan prestasi, 2. mempunyai sifat yang berorientasi ke depan dan lebih menanggukuhkan pemuasan untuk mendapatkan penghargaan pada waktu mendatang, 3. memilih tugas dengan kesukaran yang sedang, 4. tidak suka membuang-buang waktu, 5. dalam mencari pasangan lebih suka memilih orang yang mempunyai kemampuan dari pada orang yang simpatik, dan 6 lebih tangguh dalam menyelesaikan tugas (McClelland, dalam Martinah, dalam Widiawati, 2010).

Metode Penelitian

Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen quasi. Eksperimen dilakukan terhadap kelompok sampel. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *experiential learning*.

Desain dalam penelitian ini menggunakan *statistic group design* atau *nonequivalent posttest only design* (Christensen dalam Seniati, dkk, 2005) karena tidak dilakukan randomisasi untuk membentuk kelompok eksperimen (KE).

Pada desain ini, peneliti hanya dapat memberikan variasi tertentu pada KE, pengelompokan subyek penelitian ke sebagai kelompok eksperimen hanya berdasarkan kelompok (kelas) yang sudah. Oleh karena itu, desain tergolong ke dalam desain penelitian eksperimen kuasi (Seniati, dkk, 2005).

Desain dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Artinya bahwa penelitian akan menggunakan 1 kelompok eksperimen yang akan dijadikan kelompok kontrol sekaligus sebagai kelompok eksperimen atau kelompok yang akan diberikan manipulasi (Seniati, dkk, 2005), seperti yang tergambar dalam alur diagram berikut:

Pre – Test	Treatment	Post – Test
X1	T	X2

Untuk memperoleh data yang diinginkan maka teknik pengumpulan data melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre –test* dilakukan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa sebelum dilakukan

treatment. Teknik analisis data dilakukan untuk uji hipotesis dengan uji-t, yang diawali dengan uji normalitas.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa fakultas psikologi, Universitas X, yang sedang menyusun skripsi. Peneliti menggunakan *non probability sampling* untuk menentukan sampel penelitian. Teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel yang didasarkan pada penilaian peneliti bahwa sampel dapat mewakili populasi. Berdasarkan asumsi ini,

maka sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi, Universitas X, peserta kelas psikometri yang berjumlah 32 mahasiswa yang terdiri dari berbagai angkatan.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala Likert yang disesuaikan dengan teori motivasi belajar McClelland yang akan diberikan kepada kelompok eksperimen. Pada tabel 1 dapat terlihat kisi-kisi atau *blueprint* dari instrument penelitian ini.

Tabel 1
Kisi-kisi Alat Ukur Motivasi Belajar

Dimensi/Komponen	Indikator	Fav	Item Unfav
Tanggung Jawab	a. Menyelesaikan tugas	8, 46	3, 32
Mempertimbangkan Resiko	b. Ketaatan	14, 23*, 26*	17, 19*, 44*
	a. Memikirkan akibat atas tindakan yang dilakukan	18, 24	11*, 41
Umpan Balik	b. Mengetahui hukuman	4*	36
	a. Menerima nasihat dan pujian	2*	21, 25*, 48*
Kreatif Inovatif	b. Menyukai hasil evaluasi	43	9*
	a. Mengembangkan cara-cara baru	6, 12*, 35	7, 30, 45
Waktu Penyelesaian Tugas	b. Mencari alat bantu pembelajaran	20	1*, 38
	a. Tidak menunda waktu	5	13
Keinginan Menjadi Yang Terbaik	b. Memanfaatkan waktu luang	22*, 31, 39*, 42	16*, 28*
	a. Giat belajar	10, 27, 34*, 37*, 49	15*, 40, 47
	c. Mencari tantangan	33*, 50	29

*Item gugur

Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui validitas suatu alat ukur, maka skor item dan skor total harus dikorelasikan untuk memperoleh koefisien korelasi skor item dan skor total (*inter item validity*), dengan korelasi *Pearson Product Momen*.

Koefisien korelasi yang diperoleh dikatakan valid bila koefisien korelasinya (r_{xy}) dengan $r > 0,3$ (Azwar, 2007). Instrumen motivasi belajar pertama kali diuji validitasnya dengan item total korelasi kepada 30 mahasiswa psikologi, di Universitas X. Hasil uji validitas tersebut menunjukkan hasil bahwa terdapat 20 butir item yang gugur, sehingga diperoleh 30 butir item valid.

Uji Reliabilitas

Setelah menentukan item melalui analisis item, dilakukan pengukuran reliabilitas dengan menggunakan *Alpha Cronbach*. Uji reliabilitas instrumen motivasi belajar ini diberikan kepada 30 mahasiswa psikologi, Universitas X, dengan menggunakan analisis teknik

Cronbach Alpha. Hasilnya menunjukkan hasil koefisien reliabilitas setelah item tidak valid dibuang sebesar (α) = 0,935, yang berarti bahwa dalam perhitungan uji reliabilitas kuesioner motivasi belajar termasuk dalam kategori sangat reliabel. Banyaknya butir atau item yang gugur adalah 20 buah butir dari 50 butir, artinya alat ukur motivasi belajar memiliki 30 buah butir valid dan juga reliabel.

Uji Hipotesis

Uji paired sampel t-test adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji apakah ada tidaknya perbedaan mean untuk dua kelompok yang berpasangan. Subyek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, ada *pre test* dan *post test* atau ada pengukuran tahap I dan tahap II (Nisfiannoor, 2008).

Menentukan kriteria pengujian dengan:

H0 diterima jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, atau $\text{sig} > \alpha$

H0 ditolak jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, atau $\text{sig} < \alpha$

Hasil dan Pembahasan

Uji Normalitas

Setelah uji reliabilitas dan validitas dilakukan, analisis statistik dilanjutkan dengan uji normalitas sebaran data variabel penelitian ini terdistribusi normal ($p = 0.31 > 0.05$; sig. (p) = $0.104 > 0.05$). Perhitungan uji normalitas data dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan *SPSS for windows versi 17.0*.

Uji Paired Sample T Test

Berdasarkan hasil uji *paired sampel t test*, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran berbasis pengalaman ($t = -12,285$ dan $p = 0.000 < 0.01$).

Uji Kategorisasi Motivasi Belajar

Pretest

Uji kategorisasi dilakukan dengan menggunakan 0.5σ berdasarkan total skor masing-masing subyek dengan tingkatan dari Sangat Rendah, Rendah, Sedang, Tinggi dan Sangat tinggi. Berdasarkan hasil uji kategorisasi *pretest* diketahui bahwa subyek yang memiliki motivasi belajar sangat rendah tidak ada (0%), motivasi belajar rendah 10 orang (31,3%), motivasi belajar tinggi 5 orang (5%), dan motivasi belajar sangat tinggi 3 orang (9,4%).

Uji Kategorisasi Posttest

Uji Kategorisasi Posttest, dengan penjelasan seperti berikut: subyek yang memiliki motivasi belajar tinggi sejumlah 11 orang (34,4%), motivasi belajar rendah 7 orang (21,9%), dan subyek dengan motivasi belajar sedang sejumlah 14 orang (43,8%). Rekapitulasi hasil uji kategorisasi pre test dan post test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Hasil Uji Kategorisasi Pretest dan Posttest

Kategorisasi	Pretest	Posttest
Sangat Tinggi	3 (9,4%)	0 (0%)
Tinggi	5 (15,5%)	11 (34,4%)
Sedang	14 (43,8%)	14 (43,8%)
Rendah	10 (31,3%)	7 (21,9%)
Sangat Rendah	0 (0%)	0 (0%)
Total	32 (100%)	32 (100%)

Jenis Kelamin Subyek

Jumlah subyek pada penelitian ini adalah 32 subyek dengan subyek berjenis kelamin perempuan berjumlah 19 orang (59,4%) dan subyek berjenis kelamin laki-laki berjumlah 13 orang (40,6%). Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh hasil

bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah model intervensi dilakukan ($t = -12,285$, sig (p) = 0.000). Penelitian ini membuktikan bahwa metode *experiential learning model* mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa kelas psikometri. Penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang juga membuktikan bahwa *pembelajaran berbasis pengalaman* mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar disebabkan karena metode pembelajaran *pembelajaran berbasis pengalaman* memberikan pengalaman langsung kepada para pembelajar dalam membentuk pemahamannya.

Hasil ini juga sejalan dengan Atherton (2002) yang mengatakan bahwa konteks belajar dalam pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan pengalaman pembelajar yang diperoleh kemudian direfleksikan secara mendalam sehingga dapat muncul pemahaman baru atau proses belajar. Pembelajaran berbasis pengalaman selain memanfaatkan pengalaman baru juga menimbulkan reaksi pembelajar terhadap pengalamannya untuk kemudian termotivasi untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan serta sikap dalam pembelajarannya.

Menurut McClelland (dalam Widiawati, 2010) individu yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih menyukai pekerjaan-pekerjaan yang memungkinkan memiliki tanggung jawab pribadi dan memperoleh efek dari tugas-tugas pekerjaannya yang memiliki resiko yang sedang (*moderate*). Sehingga ketika individu bersedia untuk terlibat dalam pengalaman pembelajarannya secara langsung akan membentuk sikap tanggungjawab terhadap tugas-tugasnya, akan berpartisipasi dalam suatu aktivitas, menyelidiki secara kritis aktivitas pengalaman untuk diklarifikasi, menarik pemahaman yang berguna dari analisis terhadap pengalaman yang diperoleh, dan menggunakan pengalaman yang telah diperoleh untuk bekerja pada situasi yang baru.

Di dalam penelitian terlihat bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar pada subyek penelitian, misalnya saja jumlah subyek dengan motivasi belajar rendah pada saat *pretest* berjumlah 10 orang subyek, dan subyek dengan motivasi belajar tinggi berjumlah 5 orang subyek. Namun pada saat *posttest* subyek dengan motivasi belajar rendah berkurang menjadi 7 orang subyek, dan subyek dengan motivasi belajar tinggi meningkat menjadi 11 orang subyek. Walaupun pada saat *posttest* tidak terdapat subyek dengan motivasi belajar sangat tinggi, namun subyek dengan motivasi belajar tinggi bertambah cukup signifikan. Peningkatan motivasi belajar ini terlihat saat subyek

diberikan tugas untuk membuat alat ukur dan melakukan uji coba alat ukur, dan penghitungan validitas aitem, yang kemudian diikuti dengan pembuatan norma.

Pengalaman melakukan pengukuran secara langsung di lapangan selain memotivasi subyek juga mampu meningkatkan pemahaman subyek dalam mempelajari materi inti psikometri, yaitu teknik reliabilitas, validitas dan norma pengukuran. Selain itu pembelajaran berbasis pengalaman juga mampu menghilangkan kecemasan subyek terhadap angka. Subyek yang awalnya acuh tak acuh ketika diminta melakukan skorinnng secara manual, namun setelah subyek melakukan penghitungan langsung dengan menggunakan teknik SPSS menjadi terlihat lebih menikmati. Ini terlihat ketika jam belajar telah selesai namun subyek tetap ingin melanjutkan pengerjaannya. Kondisi ini juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbasis pengalaman pada kelas psikometri telah mampu mencapai seluruh fase atau siklus yang ada dalam pembelajaran berbasis pengalaman (Kolb, 1994).

Berbeda pada subyek dengan motivasi belajar yang rendah, mereka mengalami ketidakmampuan memaknai proses pengalaman yang diikutinya. Subyek tidak memiliki kreativitas, dan keinginan untuk bertanggungjawab terhadap tugas-tugasnya. Subyek menganggap bahwa peringkat terbaik bukan merupakan tujuan utama dan hal ini membuat individu tidak berusaha seoptimal mungkin dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Selain itu subyek cenderung memiliki sikap menunggu ketika subyek diserahkan tanggungjawab untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Subyek senang membuang atau menunda-nunda waktu, dan merasa cepat puas akan pengalaman dalam pembelajarannya.

Perilaku subyek dengan motivasi rendah dapat terlihat ketika batas pengumpulan tugas, subyek yang memiliki motivasi belajar yang tinggi menyerahkan sebelum waktu batas pengumpulan datang, berdiskusi selama proses penyelesaian berlangsung. Sedangkan subyek dengan motivasi belajar yang rendah biasanya akan menunggu batas waktu pengumpulan bahkan beberapa subyek mengumpulkan tugas di luar batas waktu pengumpulan. Ketika diwawancara subyek dengan motivasi belajar rendah akan memberikan bermacam alasan atas keterlambatannya dalam pengumpulan tugas. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Lumsden (1999), bahwa subyek dengan motivasi belajar yang rendah kurang menghargai waktu dan lebih menunggu reaksi dari teman-temannya. Atau dengan kalimat lain, subyek dengan motivasi belajar yang rendah tidak memiliki orientasi ke depan (*visioner*) dan kurang menikmati proses pembelajaran yang diikutinya.

Kesimpulan

Penelitian ini telah membuktikan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah intervensi model dilakukan ($t = 12,285$, sig (p) = $0.000 < 0.01$). Perbedaan ini terjadi karena proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis pengalaman melakukan proses pengalaman pada subyek dalam memahami materi yang dipelajarinya. Pembelajaran berbasis pengalaman memberikan sesuatu yang baru yang ditemui oleh subyek dalam memahami suatu materi yang selama ini sangat ditakuti yaitu materi yang berisi angka-angka. Di metode pembelajaran yang lain, subyek hanya sampai pada wilayah membayangkan saja tidak menyentuh secara langsung materi yang dipelajarinya. Sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi kurang kuat dan tidak menimbulkan pengalaman yang kuat pula, sedangkan pada metode pembelajaran berbasis pengalaman subyek membentuk pemahamannya dengan bereksperimen secara langsung sambil memaknai proses kognitif yang terjadi dari konkret menjadi abstrak. Melalui pengalaman yang dimilikinya dalam belajar membuat subyek menjadi bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran yang miliknya.

Daftar Pustaka

- Azwar, S., "Penyusunan skala psikologi", Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005.
- Atherton, J.S., "Learning and teaching: learning from experience", [http : // www.dmu.ac.uk/~jamesa/learning/experinece.html](http://www.dmu.ac.uk/~jamesa/learning/experinece.html), 2002.
- <http://modeexperientiallearning.blogspot.com/>, di akses tanggal 12 Maret 2012.
- Jannah dan Astra. "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* Tipe Pre Solutions Posing Terhadap Hasil Belajar Fisika dan Karakter Siswa SMA", Jurnal Pendidikan Indonesia, 8. ISSN: 1693-1246, 2012.
- Lumsden, L. "*Student Motivation: Cultivating A Love of Learning*". Eugene, OR: ERIC Clearinghouse on Educational Management, 1999.
- Munandar, Ashar Sunyoto. "*Psikologi Industri dan Organisasi*", UI. Press, Jakarta, 2001.
- Nisfiannoor. "Statistika modern", Salemba Humanika, Jakarta, 2009.

- Nurhasanah. "Penerapan Pembelajaran *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Materi Sistem Pencernaan pada Siswa SMP", 2011, http://repository.upi.edu/operator/upload/sbio_060672_bibliography.pdf, di akses tanggal 12 Maret 2013.
- Santrock, Jhon W. "*Educational psychology. 4th ed.*", McGraw-Hill, New York, 2008.
- Seniati, Liche., Yulianto, Aries, Yulianto., dan Boekaerts, M. Pintrich, P.R., Zeidner, M., "*Handbook of self regulation*", Academic Press, 2002.