

The Effect of the Experiential Learning Model on Students' Learning Motivation in History

Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah

Hanifah Putri^{1a} Kaksim^{2b} Liza Husnita^{3b}

Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat

^a*hanifahputri157@gmail.com*

^b*kaksim010983@gmail.com*

^c*lizahusnita1977@gmail.com*

(*) Corresponding Author

kaksim010983@gmail.com

+62 85263519827

How to Cite: Putri.H., Husnita. L. (2026). The Effect of the Experiential Learning Model on Students' Learning Motivation in History (2026) .doi: **10.36526/js.v3i2.9458**

Received : 19-07-2026

Revised : 27-08-2026

Accepted : **30-09-2026**

Keywords:

Experiential Learning
model, learning
motivation, history
education

Abstract

This study was motivated by the low learning motivation of students, stemming from boredom with previously used instructional models; consequently, there was a need for a model capable of boosting motivation, such as the experiential learning model. The research problem addressed whether the experiential learning model influenced the history learning motivation of Phase E students at SMA Negeri 1 Solok Selatan. A quantitative quasi-experimental research design was employed, utilizing both control and experimental classes. The study population consisted of all 370 Phase E students at SMA Negeri 1 Solok Selatan, with Class X Phase E.10 serving as the control group and Class X Phase E.11 as the experimental group. Data collection instruments included questionnaires and documentation. Data analysis encompassed descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, N-Gain tests, and hypothesis testing (t-test). Normality test results indicated that all data were normally distributed (significance value > 0.05), and homogeneity test results showed the data to be homogeneous (significance value > 0.05). Hypothesis testing using the Paired Sample Test yielded a significance value (sig. 2-tailed) of 0.000 (< 0.05), meaning the alternative hypothesis (Ha) was accepted and the null hypothesis (H0) was rejected. Thus, it can be concluded that the experiential learning model applied in the experimental class had a positive impact by increasing students' motivation to learn history. This conclusion is further supported by the N-Gain test results, where the experimental class's average score (0.35878) was higher than that of the control class, indicating a moderate level of improvement in student learning motivation within the experimental group.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung yang dapat kita lihat dari kegiatan tatap muka maupun melalui interaksi secara tidak langsung, yaitu menggunakan berbagai media. Pembelajaran yaitu sebuah proses yang membelajarkan peserta didik atau subjek dengan suatu proses yang sudah direncanakan, dilaksanakan serta dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun dengan efektif (Kasmianti, 2021). Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara guru dan peserta didik, yang mana tujuan akhirnya adalah untuk membuat peserta didik dari yang tidak tau menjadi tau, dari yang tidak memiliki ilmu pengetahuan

menjadi memiliki ilmu pengetahuan berdasarkan perencanaan yang telah disusun sedemikian rupa agar tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal dan efisien.

Proses pencapaian tujuan pendidikan yang telah disusun sedemikian rupa, tentunya peserta didik mengalami berbagai masalah pada prosesnya, salah satunya motivasi belajar. Hal ini disebabkan karena motivasi belajar berperan sangat penting sebagai faktor pendorong atas berlangsungnya proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai pendorong atau penggerak untuk melakukan suatu pekerjaan yang berasal dari dalam diri ataupun dari luar. Motivasi juga merupakan suatu motif yang dapat menggerakkan atau mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya (Pramono et al., 2020). Jadi dapat disimpulkan motivasi dalam proses pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan supaya tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran sejarah merupakan suatu ilmu pengetahuan yang di dalamnya mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan segala peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu. Sejarah sangat penting dalam kehidupan umat manusia, karena masa sekarang dihasilkan dari proses masa lalu, sedangkan masa sekarang memberikan gambaran akan masa depan. Pembelajaran sejarah merupakan suatu hal yang dapat menghubungkan antara masa lalu dengan masa kini yang tujuannya agar dapat memahami nilai-nilai historis yang positif dari peristiwa sejarah masa lalu yang dapat dijadikan acuan dalam kehidupan masa kini dan masa depan (Muhammad Ilham Syaputra et al., 2022). Setiap peristiwa sejarah yang dialami manusia berlangsung dalam ruang dan waktu, yang mana rentang waktunya dari masa sejak manusia ada hingga sekarang merupakan rentang yang sangat panjang dan tentunya mengalami proses perkembangan yang sesuai dengan taraf kehidupan manusia (Kaksim, 2025).

Pembelajaran sejarah tidak hanya mempelajari masa lalu saja, tetapi bagaimana membuat peserta didik dapat berfikir kritis guna menyongsong masa depan yang lebih baik. Pembelajaran sejarah di sekolah pada umumnya masih bersifat *teacher-centered* atau ceramah. Hal inilah yang kemudian menyebabkan pembelajaran sejarah hanya dianggap sebagai rutinitas saja dan bersifat membosankan dikarenakan pembelajaran sejarah yang dipelajari di kelas tidak pernah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari maupun di alami sebelumnya. Peserta didik juga beranggapan belajar sejarah hanya fokus pada hafalan seperti tokoh, tanggal dan tahun sebuah peristiwa yang terjadi pada masa lampau saja. Hal ini yang kemudian membuat motivasi belajar peserta didik menjadi rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melaksanakan kegiatan PLK periode Juli hingga Desember 2025 di SMA Negeri 1 Solok Selatan. Peneliti berasumsi rendahnya motivasi belajar peserta didik diduga karena peserta didik bosan dengan model pembelajaran yang digunakan. Hal ini dapat terlihat dari ditemukannya permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas X Fase E1 disaat peneliti mengajar di kelas tersebut dengan jumlah peserta didik 36 orang. Pada akhir proses pembelajaran periode semester ganjil terdapat beberapa orang peserta didik yang tidak melengkapi penilaian atau tugasnya selama 1 semester, baik itu tugas formatif maupun tugas sumatif. Terlihat dari data jumlah peserta didik kelas X Fase E1 yang mengerjakan tugas atau penilaiannya secara lengkap hanya 23 orang peserta didik dan yang tidak lengkap tugasnya sebanyak 13 orang peserta didik selama periode semester ganjil. Artinya dari data tersebut dapat disimpulkan dari 36 orang peserta didik hampir separohnya tidak mengerjakan tugas dengan lengkap. Hal ini terlihat ditengah-tengah proses pembelajaran berlangsung semangat belajar peserta didik mulai menurun tidak sama seperti awal pembelajaran dimulai. Akibatnya peserta didik tidak tekun dalam mengerjakan tugas, sehingga tugas menumpuk dan bahkan ada yang tidak selesai.

Peserta didik dalam mengerjakan tugasnya juga masih belum bisa dikatakan mandiri, karena mereka masih banyak yang bergantung pada temannya dalam menyelesaikan tugasnya. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik belum bisa dikatakan ulet saat menghadapi kesulitan pada proses pembelajaran, karena sebagian masih banyak yang bergantung pada temannya dalam mengerjakan tugas dan belum percaya pada kemampuan masing-masing. Ditambah lagi dengan lingkungan kelas yang kurang kondusif menyebabkan peserta didik sulit berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Dari data menunjukkan rendahnya ketekunan belajar peserta didik

terutama dalam mengerjakan tugas. Data tersebut juga menunjukkan rendahnya minat siswa terhadap materi sejarah. Berdasarkan permasalahan di atas diperoleh informasi bahwa penerapan model pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik fase E SMA Negeri 1 Solok Selatan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Solok Selatan masih terdapat kendala. Jadi, perlu rasanya ada pembaharuan atau pengembangan bahan ajar agar tujuan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Solok Selatan dapat ditingkatkan. Salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *experiential learning*, yang mana pada proses pembelajaran sebelumnya guru masih menggunakan model konvensional. Model pembelajaran *experiential learning* ini digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan kembali motivasi dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas Fase E SMAN 1 Solok Selatan.

Model pembelajaran *experiential learning* ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran sejarah, yang mana sebelumnya guru dalam proses pembelajaran hanya masih menggunakan model konvensional (model ceramah), hal ini membuat peserta didik tentunya sangat bosan dalam pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah, dimana sebelumnya mereka belajar sejarah hanya akan menghafal nama, tanggal dan tahun. Oleh karena itu model pembelajaran *experiential learning* ini hadir untuk menciptakan suasana belajar yang baru bagi peserta didik yang diperoleh melalui pengalaman belajar langsung. Pada proses pembelajaran berlangsung peserta didik diberikan pengalaman melalui video pembelajaran yang dapat diperoleh langsung melalui panca indra mereka sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif. Berbeda dengan proses sebelumnya yang hanya terfokus pada guru, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan materi panjang lebar dan hal itulah yang kemudian membuat motivasi peserta didik menurun ditengah-tengah proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran *experiential learning* ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran sejarah, karna dalam belajar sejarah pasti ada sumber-sumber sejarah yang dapat dikunjungi oleh peserta didik untuk membuat pengetahuannya lebih meningkat. Yang mana sebelumnya pembelajaran hanya dilakukan di dalam kelas, namun dengan model ini peserta didik dapat belajar langsung dari pengalaman baru yang mereka peroleh. Contohnya yaitu peserta didik melakukan pembelajaran di luar lingkungan sekolah, dengan melakukan kunjungan ke situs-situs sejarah yang ada disekitar lingkungan tempat tinggal mereka atau sekolah, dan pada saat itulah peserta didik akan memperoleh pengalaman baru dari apa yang telah mereka amati pada saat kunjungan ke situs bersjarah tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model *Experiential Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah." Didasarkan pada perkembangan pembelajaran di sekolah yang saat ini masih mengalami kendala, dan perlu adanya pembaharuan pada pengembangan bahan ajar agar tujuan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Solok Selatan dapat ditingkatkan. Salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning*. Penelitian ini diharapkan dapat mengkaji model pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif tipe eksperimen semu (*quasi experimental design*) yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut Sugiono (2016:71) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2016). *Quasi experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *nonequivalent Control*

Group Design, terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang mana kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapat perlakuan (treatment) sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan (treatment). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Solok Selatan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X Fase E tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah sebanyak 370 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*, yaitu Teknik pengambilan sampel berdasarkan tujuan atau karakteristik tertentu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan (Liza Husnita et al., 2024). Adapun kriteria pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu terdiri dari kelas yang memiliki rata-rata ulangan harian (Ph) paling rendah diantara seluruh kelas populasi, kelas yang diusulkan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan dan kelas yang terbilang motivasi belajar sejarahnya bisa dikatakan masih terbilang rendah yaitu kelas yang menjadi lokasi penelitian. Berdasarkan teknik tersebut, sampel yang ditetapkan sebanyak 54 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas E.10 sebagai kelas kontrol dan E.11 sebagai kelas eksperimen.

Pada proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* menurut David Kolb terdapat empat langkah-langkah dalam proses pembelajarannya (sintak) dengan menggunakan metode diskusi dan tanya jawab. Materi pembelajaran sejarah yang digunakan dalam penelitian ini adalah Materi Peninggalan-Peninggalan Kerajaan Samudra Passai, dengan langkah-langkah sebagai berikut. Langkah pertama yaitu tahap pengalaman nyata (*concrete experience*) yang mana guru memberikan materi kepada peserta didik dengan melalui video pembelajaran terkait peninggalan-peninggalan kerajaan samudra pasai untuk membetuk membetuk pengalaman baru peserta didik. Langkah kedua peserta didik mengamati kegiatan yang dilakukan oleh panca indra (*reflective observation*), pada tahap ini guru menyuruh peserta didik untuk mengamati video pembelajaran tersebut dan menyimaknya secara seksama dengan tujuan untuk menghubungkan pengalaman menonton video dengan pengetahuan awal peserta didik. Langkah ketiga yaitu pada tahap ini pembelajaran membangun teori dari pengalaman yang telah diperoleh (*konseptualisasi abstrak*), pada ini guru menyuruh peserta didik untuk menyimpulkan dan membentuk konsep teori dari hasil refleksi. Dari video pembelajaran peninggalan kerajaan samudra pasai yang telah dilihat peserta didik melalui panca indranya, peserta didik disuruh untuk menganalisis apa kaitan koin emas atau dirham peninggalan kerajaan samudra pasai dengan masa kejayaan kerajaan samudra pasai dimasalalu. Langkah terakhir tahap pengimplementasian (*active experimentation*) yang mana peserta didik pada tahap ini dapat mengimplementasikan teori atau pemahaman baru yang telah diperoleh melalui pengalaman nyata. Peserta didik disuruh untuk membuat replika mata uang emas atau dirham peninggalan kerajaan samudra pasai dari kertas karton.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Instrumen berupa dokumentasi dan kuesioner atau angket motivasi belajar yang terdiri dari skala likert 1-4 yang terdiri dari 32 butir pernyataan dan terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari uji instrument dan uji prasyarat analisis. Uji instrument terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas, sedangkan uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji N-gain. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan uji shapiro-wilk (Suryani et al., 2019). Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dibandingkan berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau tidak. (Suryani et al., 2019). Jika data yang dibandingkan bersifat homogen maka bisa dilanjutkan ke tahap analisis selanjutnya yaitu uji hipotesis (t) untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji N-gain bertujuan untuk memberi gambaran perubahan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasi

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Solok Selatan tahun ajaran 2025/2026 pada tanggal 11 mei sampai selesai dengan materi akhir Peninggalan-Peninggalan Kerajaan Samudera Pasai. Subjek penelitian ini adalah kelas X. E10 dengan jumlah peserta didik 28 orang dan X E.11 dengan jumlah peserta didik 26 orang. Namun, sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba angket motivasi belajar pada kelas uji coba yaitu kelas X E.1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang sebelum diberikan pada kelas penelitian.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 pertemuan secara tatap muka, pertemuan pertama diberikan angket motivasi belajar kepada peserta didik kelas X E.10 dan X E.11 sebelum diberikan perlakuan (pretest). Pertemuan kedua dilaksanakan di kelas penelitian atau kelas eksperimen pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran experiential learning dengan menggunakan metode diskusi atau metode kelompok sampai dengan pertemuan ketiga untuk melihat motivasi belajar sejarah peserta didik, sedangkan di kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional (metode ceramah). Pertemuan keempat peserta didik kembali diberikan angket motivasi belajar (posttest) setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian terdiri dari 32 pernyataan valid setelah dilakukannya uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan rumus cronbach alpha. Sebelum instrumen penelitian digunakan dalam proses pengumpulan data, maka terlebih dahulu dilakukan uji instrumen yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan benar-benar mampu mengukur variabel yang akan diteliti. Berdasarkan uji validitas seluruh butir pernyataan yang digunakan pada variabel harus memenuhi kriteria validitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap indikator dalam instrumen telah mampu mempresentasikan konsep yang diukur sehingga layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsisten yang baik. Dengan demikian angket yang digunakan telah memenuhi prasyarat instrumen penelitian yang baik, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap motivasi belajar siswa.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan uji shapiro-wilk. Hasil pengujian normalitas data dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas

Kelompok Data	N	Shapiro-Wilk	
		Statistic	Sig.
Pretest Eksperimen	26	0.976	0.769
Posttest Eksperimen	26	0.932	0.085
Pretest Kontrol	28	0.951	0.208
Posttest Kontrol	28	0.944	0.139

Sumber : Output SPSS 2026

Berdasarkan **tabel 1**, nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk keempat kelompok data seluruhnya besar dari 0,05 yaitu hasil uji normalitas di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi untuk pretest eksperimen peserta didik nilai sig nya 0,769, posttest eksperimen nilai sig nya

0,085, pretest kontrol nilai sig nya 0,208 dan untuk posttest kontrol nilai sig nya 0,139. Karena nilai signifikansi dari keempat kelompok data tersebut besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ulangan harian (Ph) semua dalam penelitian ini terdistribusi secara normal. Nilai statistic *W* yang berkisar 0,932 sampai 0,976 juga menunjukkan kedekatan yang tinggi antara sebaran data empiris dengan sebaran data normal teoritis, mengingat nilai *W* yang mendekati 1 menandakan kesesuaian yang makin baik dengan distribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas dan semua data terdistribusi secara normal, maka tahap selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dibandingkan berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene Test*. Hasil pengujian homogenitas data dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi				
Based on Mean	0.359	3	104	0.782
Based on Median	0.346	3	104	0.792
Based on Median and with adjusted df	0.346	3	100.114	0.792
Based on trimmed mean	0.341	3	104	0.796

Sumber : Output SPSS 2026

Berdasarkan **tabel 2**, memperlihatkan nilai *Levene Statistic* berdasarkan rata rata sebesar 0,359 dengan df1 = 3, df2 = 104, dan nilai signifikansinya sebesar 0,782. Karena nilai signifikansi tersebut besar dari 0,05, maka secara formal dapat dinyatakan bahwa varians keempat kelompok data yang diuji secara bersamaan dinyatakan homogen. Dari tiga dasar pengujian lainnya, yaitu berdasarkan median (sig.0,792), berdasarkan median dengan penyesuaian derajat bebas (sig.0,792), dan berdasarkan rata-rata terpankaskan (sig.0,796). Konsistensi keempat dasar pengujian ini menunjukkan bahwa semua kelompok data dalam penelitian ini bersifat homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kuesioner pre-test dan post-test tersebut sama atau homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas semua data terdistribusi secara normal dan homogen maka tahap selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis atau uji-t.

Uji hipotesis ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikansi antara nilai *pre-test* dan *post-test* (sesudah perlakuan dan sebelum diberikan perlakuan) pada kelompok sampel yang sama. Uji hipotesis atau uji-t digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample Test*. Hasil pengujian hipotesis data dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Hipotesis

Pasangan	M	SD	SE Mean	95% CI of the Difference		t	df	p (2-tailed)
				Lower	Upper			
1 Pretest – Posttest	-11.308	8.322	1.632	-14.669	-7.946	-6.928	25	.000

Sumber : Output SPSS 2026

Berdasarkan hasil *Paired Samples Statistics* Kelas Eksperiment, diperoleh rata-rata (*mean*) pada saat pretest sebesar 97,31 dengan standar deviasi 7,325. Setelah diberikan perlakuan (*posttest*), nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 108,62 dengan standar deviasi 8,819. *Paired Samples Correlations* dapat dilihat nilai koefisien korelasi sebesar 0,481 ($p < 0,05$). Hal ini menandakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variable *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan tabel 3. hasil uji hipotesis *Paired Samples Test* terdapat hasil analisis pada tabel *Paired Samples Test* menunjukkan nilai t-hitung sebesar -6,928 dengan derajat kebebasan (df) = 25. Nilai signifikansi yang diperoleh (sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$ atau $0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbedaan rata-rata (*mean difference*) antara *pretest* dan *posttest* adalah sebesar -11,308 dengan rentang estimasi perbedaan pada tingkat kepercayaan 95% berada di antara -14,669 (batas bawah) hingga -7,946 (batas atas). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *experiential learning* sangat positif digunakan dalam pembelajaran sejarah karna memberikan dampak yang nyata untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di kelas X Fase E SMA Negeri 1 Solok Selatan. Selanjutnya untuk memperkuat hasil uji hipotesis maka dilakukan uji N-gain.

Uji N-gain dilakukan dengan tujuan untuk memberi gambaran perubahan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Berikut hasil uji N-gain untuk kelas eksperiment dan kontrol disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji N-gain kelas eksperiment

No	Interval N_Gain Score	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	$g > 0,7$	Besar	3	11,54%
2	$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	16	61,54%
3	$g < 0,3$	Kecil	7	26,92%
Total			26 Siswa	100%

Sumber: Data Penelitian diolah (2026)

Berdasarkan tabel diatas maka diperoleh data hasil perhitungan *N_Gain* (*Normalized Gain*) kelas eksperiment dengan jumlah peserta didiknya sebanyak 26 orang. Secara individual terdapat 3 orang peserta didik (11,54%) berhasil mencapai peningkatan motivasi belajar dalam kriteria besar atau tinggi. Selanjutnya peserta didik yang berada pada kategori sedang yaitu berjumlah sebanyak 16 orang peserta didik (61,54%). Sementara peserta didik yang mengalami peningkatan motivasi belajar dengan kategori kecil yaitu sebanyak 7 orang peserta didik (26%). Secara keseluruhan analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *N_Gain Score* motivasi belajar peserta didik untuk kelas eksperiment yaitu sebesar 0,35878. Berdasarkan klasifikasi efektivitas *N_Gain*, nilai tersebut berada pada rentang $0,3 \leq g < 0,7$, yang mana secara umum dapat diartikan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperiment berada pada kriteria Sedang.

Tabel 5. Hasil Uji N-gain kelas kontrol

No	Interval <i>N_Gain Score</i>	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	$g > 0,7$	Besar	0	0,00%
2	$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	3	10,71%
3	$g < 0,3$	Kecil	25	89,29%
Total			28 Siswa	100%

Sumber: Data Penelitian diolah (2026)

Berdasarkan tabel diatas maka diperoleh data hasil perhitungan *N_Gain* (*Normalized Gain*) kelas kontrol dengan jumlah peserta didiknya sebanyak 28 orang. Secara individual terdapat 3 orang peserta didik (10,71%) berhasil mencapai peningkatan motivasi belajar dalam kriteria sedang. Selanjutnya peserta didik yang berada pada kategori tinggi atau besar tidak ada (0,00%). Sementara peserta didik yang mengalami peningkatan motivasi belajar dengan kategori kecil yaitu sebanyak 25 orang peserta didik (89,29%). Secara keseluruhan analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *N_Gain* *Scor* motivasi belajar peserta didik untuk kelas kontrol yaitu sebesar 0,115955. Berdasarkan klasifikasi efektivitas *N_Gain*, nilai tersebut berada pada rentang $g < 0,3$ yang mana secara umum dapat diartikan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen berada pada kriteria Turun atau tidak meningkat sama sekali. Hal ini diperkuat dengan hanya 3 orang peserta didik (10,71%) yang hanya berhasil mencapai peningkatan motivasi belajar dalam kriteria sedang sedangkan untuk kriteria tinggi atau besar tidak ada satupun. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *konvensional* (metode ceramah) pada kelas kontrol secara signifikan tidak memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *N-Gain* motivasi belajar sebesar 0,115955 yang masuk ke dalam kriteria rendah atau kecil. Dengan demikian model pembelajaran *konvensional* (metode ceramah) tidak memiliki efektifitas dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji-t dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Solok Selatan. Hal ini menunjukkan bahwa pada uji Levene's Test diperoleh nilai sig. = 0,782-0,796 ($>0,05$), sehingga asumsi homogenitas varians terpenuhi. Oleh karena itu, interpretasi uji t menggunakan *Paired Sample Test*. Hasil uji analisis *Paired Samples Test* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai t-hitung sebesar -6,928 dengan derajat kebebasan (*df*) = 25. Nilai signifikansi yang diperoleh (sig.2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$ atau $0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbedaan rata-rata (*mean difference*) antara *pretest* dan *posttest* adalah sebesar -11,308 dengan rentang estimasi perbedaan pada tingkat kepercayaan 95% berada di antara -14,669 (batas bawah) hingga -7,946 (batas atas). Dapat disimpulkan, model *Experiential Learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar sejarah siswa di kelas X E.11 SMA Negeri 1 Solok Selatan.

Pengaruh motivasi belajar tersebut juga diperkuat dengan hasil uji N-Gain yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata (*mean*) *N-Gain* *Scor* motivasi belajar peserta didik untuk kelas eksperimen yaitu sebesar 0,35878. Berdasarkan klasifikasi efektivitas *N-Gain*, nilai tersebut berada pada rentang $0,3 \leq g < 0,7$, yang mana secara umum dapat diartikan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen berada pada kriteria Sedang. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *experiential learning* pada kelas eksperimen secara signifikan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *N_Gain* motivasi belajar sebesar 0,35878 yang masuk ke dalam kriteria sedang. Hal ini disebabkan karena motivasi belajar

peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal yang terjadi di dalam lingkungan sekolah saja, namun juga dipengaruhi oleh faktor eksternal lain diluar kelas dan juga disebabkan dalam proses pembelajaran sejarah materinya sangat padat, sedangkan waktu yang disediakan untuk pembelajaran sangat terbatas. Dengan demikian model *experiential learning* memiliki efektifitas yang baik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperiment.

Sedangkan perolehan nilai rata-rata (*mean*) N-Gain Scor motivasi belajar peserta didik untuk kelas kontrol yaitu sebesar 0,115955. Berdasarkan klasifikasi efektifitas N-Gain, nilai tersebut berada pada rentang $g < 0,3$ yang mana secara umum dapat diartikan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperiment berada pada kriteria Turun atau tidak meningkat sama sekali.

Hal ini juga dibuktikan dengan perolehan hasil uji N-Gain kelas eksperiment menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi dan signifikan secara statistik jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperiment peningkatan motivasi belajar, peserta didik (73,08% berada pada kategori sedang dan besar). Berhasil melewati nilai ambang batas ($g < 0,3$). Namun, sebaliknya pada kelas kontrol terjadi penumpukan frekuensi yang mana hampir seluruh peserta didik (89,29%) berada pada kategori peningkatan motivasi belajar yang rendah atau kecil. Peningkatan menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menjadi landasan teori dalam penelitian ini. Berdasarkan pemikiran Jean Piaget (1896-1980) sebagai salah satu tokoh utama dalam teori konstruktivisme, ia menekankan bahwa pengalaman langsung sangat penting untuk membantu anak dalam membangun pemahaman mereka. Ia juga mengatakan siswa belajar melalui penemuannya sendiri yang didasarkan pada pengalaman langsung. Piaget juga mengemukakan pengetahuan itu dapat berkembang melalui proses asimilasi dan akomodasi, yang mana seorang individu menggabungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada serta mengubah struktur kognitif mereka untuk memahami dunia (Yasri Mandar, 2025). Teori konstruktivisme menjelaskan pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman yang diperolehnya, bukan sekedar diterima pasif dari guru saja. Oleh karena itu semakin banyak pengalaman belajar yang bermakna yang diperoleh oleh peserta didik, maka semakin tinggi pula keterlibatan dan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain sesuai dengan teori konstruktivisme hasil penelitian juga mendukung teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh David Kolb. Kolb menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui empat tahapan yaitu *Concrete Experience* (pengalaman nyata), *Reflective Observation* (observasi reflektif), *Abstract Conceptualization* (konseptualisasi abstrak), dan *Active Experimentation* (eksperimen aktif). Keempat tahapan tersebut telah diterapkan pada kelas eksperiment. Peserta didik terlebih dahulu memperoleh pengalaman melalui video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, kemudian melakukan refleksi terhadap pengalaman baru, Menyusun konsep berdasarkan hasil diskusi dan akhirnya mereka menerapkan pemahaman yang diperoleh melalui kegiatan presentasi serta penyelesaian tugas kelompok. Proses pembelajaran seperti ini membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi sejarah dan sekaligus juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dapat disimpulkan pemuan penelitian ini sejalan dengan teori Kolb bahwa pengalaman belajar langsung mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mardian Hasan (2020) dengan fokusnya pada pengaruh model pembelajaran *experiential learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan utamanya bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Relevansinya mendukung temuan arah, yang mana model pembelajaran *experiential learning* sangat positif diterapkan dalam pembelajaran sejarah dibanding kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran berorientasi pada pengalaman

belajar efektif digunakan pada berbagai jenjang pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian Ni Pt. Yanti Wiandariyani dan Nym. Dantes (2011) yang menemukan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan model *Experiential Learning* memiliki motivasi dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar, hasilnya menunjukkan kecenderungan yang sama, yaitu bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar.

Demikian pula dengan penelitian Fithriyah dkk. (2019) yang menyatakan bahwa model *Experiential Learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi Digital. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa efektivitas model *Experiential Learning* tidak hanya berlaku pada satu bidang studi tertentu, tetapi juga dapat diterapkan pada pembelajaran sejarah karena sama-sama memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung.

Berdasarkan seluruh hasil analisis dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar sejarah peserta didik kelas X Fase E SMA Negeri 1 Solok Selatan karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar secara langsung, sehingga motivasi belajar meningkat secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena peserta didik mendapatkan suasana belajar sejarah yang baru yang mana sebelumnya guru hanya menggunakan model konvensional dalam proses pembelajaran, namun setelah menggunakan model pembelajaran *experiential learning* ini motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat karena peserta didik terlibat langsung dan aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung yang mereka peroleh. Pengalaman tersebut diperoleh oleh peserta didik melalui video pembelajaran yang tentunya sesuai dengan materi pembelajaran untuk menciptakan pengalaman baru mereka. Pada proses pembelajaran peserta didik diberikan pengalaman melalui video dan setelah itu disesuaikan dengan sintak dan langkah-langkah pembelajaran *experiential learning*.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap motivasi belajar sejarah siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X Fase E SMA Negeri 1 Solok Selatan. Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *experiential learning* terhadap motivasi siswa. Hal tersebut dapat diperoleh dari hasil perhitungan uji t (uji hipotesis) dengan menggunakan Paired Sample Test dengan nilai signifikansi (Sig.2tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas X Fase E di SMAN 1 Solok Selatan.

Hasil penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Solok Selatan dan sekolah sejenis untuk mengembangkan pembelajaran melalui pembaharuan pada perangkat pembelajaran, yakni salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dalam pembelajaran sejarah. Namun pengembangan tersebut perlu disertai beberapa syarat, yaitu peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang efektif dan pengelolaan kelas yang baik. Model pembelajaran ini sangat tepat digunakan dalam pembelajaran sejarah dikarenakan dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik, anak dapat memperoleh materi pembelajaran melalui pengalaman belajar langsung contohnya video pembelajaran. Hal ini sangat tepat, dibandingkan sebelumnya peserta didik hanya terfokus pada pembelajaran berbasis metode konvensional.

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini hanya melibatkan dua kelas, yaitu kelas X Fase E.11 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Fase E.10 sebagai kelas kontrol. Oleh

karena itu, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas kepada seluruh peserta didik pada jenjang SMA atau sekolah lain yang memiliki karakteristik berbeda. Pelaksanaan model *experiential learning* dilakukan dalam waktu penelitian yang terbatas. Model ini memiliki beberapa tahapan, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif, sehingga membutuhkan waktu yang cukup agar setiap tahapan dapat dilaksanakan secara optimal. Kondisi waktu pembelajaran yang terbatas menyebabkan penerapan setiap tahapan belum dapat dilakukan secara maksimal. Keterbatasan desain penelitian Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental* dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Karena penelitian tidak menggunakan pengelompokan peserta didik secara acak secara individual, masih terdapat kemungkinan adanya perbedaan karakteristik awal antarkelas yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan oleh peneliti.

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan mengkaji variabel lain selain motivasi belajar, seperti hasil belajar, keaktifan belajar, kemampuan berpikir kritis, minat belajar, atau keterampilan sosial peserta didik. Hal ini dapat memperluas kajian mengenai efektivitas model *experiential learning* dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Kaksim, K., Suddin, S., Ustianti, U., Juliardi, B., Erawati, M., Husnita, L., Saputri, W. N., Anam, N., Putra, S. K., Sariwardani, A., & Astuti, E. Z. L. (2025). *Sejarah sosial*. CV Gita Lentera.
- Kasmiati. (2021). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. 3(3), 167–186.
- Liza Husnita, Hildawati, S. L. (2024). Buku ajar metodologi penelitian kuantitatif & aplikasi pengolahan analisa data statistik. Sonpedia.com
- Muhammad Ilham Syaputra, H. P. dan D. (2022). Fajar Historia. *Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 7(1), 77–93.
- Pramono, E., Nur Budiono, A., & Aziz, A. (2020). Bimbingan belajar untuk meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.36835/jcbkp.v3i1.723>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, A. I., K, S., & Mursalam, M. (2019). Pengaruh penggunaan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SDN no. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *JKPD. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 741–753.
- Yasri Mandar, S. (2025). Implementasi teori konstruktivisme dalam PAI: Kajian teori jean piaget dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223–237. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v10i1.829>