

**EXPERIENTIAL LEARNING SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN DALAM
MENGOPTIMALKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA GUNA MENGHINDARI DO
PADA POLITEKNIK NEGERI AMBON**

Dynne Andriany

Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Ambon
andrianydynne5@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of experiential learning as a learning model in optimizing student learning motivation. This research is a quantitative study. The research method used is Pre-Experimental using One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study is accounting students in semester V class A who take advanced financial accounting courses at the Polytechnic Ambon. The sampling technique uses cluster random sampling. The selected sample is class A semester V as an experimental class. The data collection instrument used was a multiple choice test (multiple choice) given through pretest and posttest using the application kahoot. Data from the results of this study were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics, namely the t-test. It can be concluded that there is a significant influence on the use of experiential learning as a learning model in optimizing student learning motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh experiential learning sebagai model pembelajaran dalam mengoptimalkan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre- Eksperimental menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi semester V kelas A yang mengambil mata kuliah akuntansi keuangan lanjutan pada Politeknik Negeri Ambon. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling. Sampel yang terpilih yakni kelas A semester V sebagai kelas eksperimen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*) yang diberikan melalui pretest dan posttest dengan menggunakan aplikasi kahoot. Data hasil penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan experiential learning sebagai model pembelajaran dalam mengoptimalkan motivasi belajar mahasiswa.

Kata Kunci : *experiential learning ; motivasi belajar mahasiswa*

1. PENDAHULUAN

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradab berdasarkan Pancasila Dan Undang-Undang Dasar Negara Republic Indonesia Tahun 1945 merupakan bagian dari pembangunan nasional dalam bidang pendidikan.

Dosen yang merupakan bagian dari pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utamanya yaitu mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui tri dharma perguruan tinggi yaitu pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Dengan berkembangnya zaman yang begitu cepat saat ini terutama perkembangan dalam dunia pendidikan, mengharuskan dosen untuk menciptakan dan mengembangkan proses pembelajaran agar dapat membangkitkan semangat mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Semangat ini dapat dilihat dari partisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh dosen. Salah satu kegiatan yang dapat menunjukkan partisipasi mahasiswa adalah keaktifan bertanya pada saat proses belajar di dalam kelas. Sudjana (2004) menjelaskan bahwa keaktifan individu dalam proses pembelajaran dapat dilihat berdasarkan pada beberapa hal, antara lain: (1) Keikutsertaan dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) Keterlibatan dalam memecahkan masalah, (3) Usaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, (4) Melaksanakan diskusi kelompok, (5) Menilai

kemampuan dan hasil yang diperoleh oleh diri sendiri, (6) Melatih diri sendiri untuk memacahkan soal atau masalah yang sejenis,(7) Menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan masalah atau persoalan yang dihadapi, dan (8) Bertanya kepada teman atau orang yang lebih ahli apabila tidak memahami masalah atau persoalan yang dihadapi.

Savicki (dalam maya barida 2018) mengemukakan bahwa model experiential learning memainkan peran penting dalam meningkatkan sensitivitas dan kompetensi interkultural. Pelajar lebih kritis dan cermat terhadap seluruh informasi yang diterima dan mampu untuk menyerap kompetensi yang berbeda dengan kompetensi yang sudah dimilikinya. Dengan begitu maka akan mempermudah pelajar kedalam proses pembelajaran yang positif dan sangat kuat. Clark et al. (dalam maya barida 2018) berpendapat bahwa experiential learning merupakan metodologi pembelajaran yang tepat. Pembelajar mampu memperoleh nilai-nilai keterampilan.

Nilai-nilai keterampilan tersebut dapat mempertemukan antara pengalaman ketika pelaksanaan pembelajaran dengan kesempatan yang signifikan bagi pelajar untuk belajar di luar pelaksanaan pembelajaran tersebut. Experiential learning melibatkan diri pembelajar secara sadar (self awareness).

Beard & Wilson (dalam maya barida 2018) mendefinisikan experiential learning sebagai proses pembuatan rasa dari keterlibatan aktivitas antara dunia dalam diri pelajar dan dunia di luar lingkungan pelajar. Jadi, antara pelajar dan lingkungan terjadi interaksi yang dapat menimbulkan pembelajaran yang bermakna dan lebih memahami pelajaran yang disampaikan. Pengajar mempunyai andil yang sangat besar untuk membuat lingkungan pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran kepada pelajar agar lebih mudah dipahami dan dimengerti.

Politeknik Negeri Ambon sebagai lembaga pendidikan vokasi yang bernaung di bawah Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi merupakan salah satu institusi yang mengambil peran dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Politeknik Negeri Ambon memiliki 5 Jurusan yang terdiri dari: Jurusan Teknik Sipil, Jurusan Teknik Mesin, Jurusan Teknik Elektro, Jurusan Administrasi Bisnis dan Jurusan Akuntansi.

Politeknik Negeri Ambon sebagai lembaga pendidikan vokasi yang bernaung di bawah Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi merupakan salah satu institusi yang mengambil peran dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Politeknik Negeri Ambon memiliki 5 Jurusan yang terdiri dari: Jurusan Teknik Sipil, Jurusan Teknik Mesin, Jurusan Teknik Elektro, Jurusan Administrasi Bisnis dan Jurusan Akuntansi.

Jurusan Akuntansi adalah satu dari lima jurusan yang bernaung di bawah institusi Politeknik Negeri Ambon. Terdapat satu program studi yang ditawarkan yakni program studi Akuntansi D3. Dengan demikian struktur pelaksana program studi Akuntansi D3 sama dengan Jurusan Akuntansi. Program Akuntansi D3 ditawarkan melalui sistem paket dalam bentuk SKS yang akan diselesaikan oleh mahasiswa selama kurang lebih 6 semester atau 3 tahun. Mahasiswa yang berhasil menyelesaikan program D3 ini akan memperoleh gelar Ahli Madya (AMD).

Dikarenakan system pendidikan yang ditawarkan oleh Politeknik Negeri Ambon adalah system paket, maka mahasiswa tidak boleh mendapatkan nilai E dalam proses belajar mengajar, jika mendapatkan nilai E pada semester 1,2 dan 3 maka akan di keluarkan atau DO akan tetapi jika mendapatkan nilai E Pada semester 4 keatas akan dikenakan sangsi yaitu cuti semester. Pada semester genap tahun 2018/2019 terdapat beberapa mahasiswa akuntansi yang di keluarkan dengan berbagai macam alasan. Dengan adanya permasalahan ini maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ‘**Experiential Learning Sebagai Model Pembelajaran Dalam Mengoptimalkan Motivasi Belajar Mahasiswa Guna Menghindari Do Pada Politeknik Negeri Ambon**’.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Experiential Learning*

David Kolb (dalam Fathurrohman 2015: 128) mendefinisikan “belajar sebagai “proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman”. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentrasnformasikan pengalaman.

Fathurrohman (2015: 129) menyatakan bahwa “*Experiential Learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik”. *Experiential Learning* sebagai metode yang membantu pendidik dalam mengaitkan isi materi pelajaran dengan keadaan dunia nyata, sehingga dengan pengalaman nyata tersebut siswa dapat mengingat dan memahami informasi yang didapatkan dalam pendidikan sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut Atherton (dalam Fathurrohman 2015: 128) mengemukakan bahwa dalam konteks belajar, pembelajaran berbasis pengalaman dapat dideskripsikan sebagai proses pembelajaran yang merefleksikan pengalaman secara mendalam dan dari sini muncul pemahaman baru atau proses belajar.

Fathurrohman (2015: 128) Pembelajaran berbasis pengalaman memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi pembelajaran terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan baru, dan sikap baru atau bahkan cara berpikir baru untuk memecahkan masalah-masalah

baru. Fathurrohman (2015: 129) menyatakan “Pembelajaran berbasis pengalaman berpusat pada pembelajaran dan berorientasi pada aktivitas refleksi secara personal tentang suatu pengalaman dan memformulasikan rencana untuk menerapkan apa yang diperoleh dari pengalaman personal tersebut”.

Kolb (dalam Fahturrohman 2015: 129) mengusulkan bahwa *experiential learning* mempunyai enam karakteristik utama, yaitu:

1. Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses, tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai.
2. Belajar adalah suatu proses *kontinu* yang didasarkan pada pengalaman.
3. Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis.
4. Belajar adalah proses yang *holistik*
5. Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan.
6. Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Model *Experiential Learning* sebagai pembelajaran dapat dilihat sebagai sebuah siklus yang terdiri dari dua rangkaian yang berbeda, memiliki daya tangkap dalam pemahaman dan memiliki tujuan yang berkelanjutan.

Model pembelajaran yang dilakukan dan diterapkan harus diintegrasikan dengan urutan untuk mempelajari apa yang terjadi. Daya tangkap dalam memahami sesuatu sangat dipengaruhi oleh pengamatan yang dialami lewat pengalaman, sementara tujuan yang berkelanjutan berhubungan dengan perubahan dari pengalaman. Komponen-komponen tersebut harus saling berhubungan untuk memperoleh pengetahuan.

Fathurrohman (2015: 132) “Pengalaman yang dilakukan sendirian tidak cukup dijadikan pembelajaran, harus dilakukan secara terperinci dan perubahan yang dilakukan sendiri tidak dapat mewakili yang dibutuhkan pembelajaran, untuk itu diperlukan perubahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Model *Experiential Learning* mencoba menjelaskan mengapa pembelajaran lewat pendekatan pengalaman belajar berbeda dan mampu mencapai tujuan. Hal ini dibuktikan oleh berkembangnya kecakapan yang cukup baik yang dimiliki oleh beberapa individu setelah dibandingkan dengan individu lain”.

2.2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang sangat berperan signifikan dalam proses tercapainya tujuan pembelajaran yang dilakukan dan motivasi belajar juga akan sangat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari luar diri siswa (ekstrinsik) untuk melakukan

sesuatu. Motivasi instrinsik meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita siswa. Sedangkan motivasi ekstrinsik yang meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang menarik, dan adanya upaya guru dalam membela jarkan siswa.

Menurut Djamarah (2008: 149), motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang disebut “motivasi intrinsik”, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar. Hal ini dikarenakan di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang disebut “motivasi ekstrinsik”, yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.. motivasi belajar mempengaruhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan motivasi belajar juga dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif dan psikomotor jadi dapat dikatakan antara aspek-aspek tersebut memiliki korelasi. motivasi belajar berperan sebagai stimulus untuk merangsang minat dan gairah belajar peserta didik.. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 1986: 75). Motivasi dalam belajar sangat penting artinya untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar yang diharapkan, sehingga motivasi siswa dalam belajar perlu dibangun. Menurut Nasution (1982:77) motivasi memiliki tiga fungsi yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak motor yang melepas energi.
2. Menentukan arah perbuatan , yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut

McClelland dan Atkinson dalam Sri Esti (1989: 161) mengemukakan bahwa motivasi yang paling penting untuk psikologis pendidikan adalah motivasi berprestasi, dimana seseorang cenderung untuk berjuang mencapai sukses atau memilih kegiatan yang berorientasi untuk tujuan sukses atau gagal. Intensitas motivasi siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajar siswa tersebut.

Terdapat beberapa cara untuk membangkitkan motivasi belajar pada diri individu siswa dalam melakukan aktivitas belajarnya. Menurut Nasution (1982:81) cara membangkitkan motivasi belajar antara lain:

1. Menumbuhkan Minat Belajar
Siswa akan merasa senang dan aman dalam belajar apabila disertai dengan minat belajar apabila disertai dengan minat belajar. Dan hal ini tak lepas dari minat siswa itu dalam bidang studi yang ditempuhnya.

2. Suasana yang Menyenangkan
Siswa akan merasa aman dan senang dalam belajar apabila disertai dengan suasana yang menyenangkan baik proses belajar maupun situasi yang dapat menumbuhkan motivasi belajar.
3. Hasrat Untuk Belajar
Hasil belajar akan lebih baik apabila pada siswa tersebut ada hasrat atau tekad untuk mempelajari sesuatu.
4. Mengetahui Hasil
Dengan mengetahui hasil belajar yang selama ini dikerjakan, maka akan bisa menunjukkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat, kerana hasil belajar merupakan feedback (umpulan balik) bagi siswa untuk mengetahui kemampuan dalam belajar

3. METODOLOGI

3.1. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *pre-experimental* yaitu one-grup pretest –posttest dimana dalam penelitian ini terdapat satu kelompok diberi treatment dan selanjutnya diobservasi hasilnya dengan cara melakukan satu kali pengukuran sebelum adanya perlakuan (pre-test) dan satu kali setelah perlakuan (post-test). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ceramah, google classroom, memberikan video motivasi, games terkait materi pembelajaran

3.2. Objek/Partisipan Penelitian

Populasi merupakan kelompok yang menarik peneliti, kelompok tersebut dijadikan sebagai objek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian (Fraenkel dan Wallen dalam Winarni, 2011 :94). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Akuntansi Politeknik negeri Ambon. Sedangkan sampelnya adalah mahasiswa akuntansi kelas A semester V politeknik negeri ambon yang mengambil mata kuliah akuntansi keuangan lanjutan sebanyak 28 orang yang terdiri dari 3 orang siswa laki-laki dan 25 orang siswa perempuan.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pemberian tes dalam bentuk pretest dan posttest yang diberikan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa soal pilihan ganda yang diberikan melalui aplikasi Kahoot.

3.4. Teknik Analisa Data

Peneliti memilih teknik *Purposive Sampling* yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yaitu mahasiswa akuntansi semester V kelas A yang mengambil mata kuliah Akuntansi Keuangan Lanjutan agar dapat diuji keefektifan model experiential learning untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 6 kali tatap muka dikarenakan peneliti hanya

mendapatkan kelas setengah semester saja. Setelah memberikan treatment dan pengumpulan data, peneliti melakukan analisis data dengan analisis statistik non-parametrik. Menurut Sugiyono (2010) bahwa analisis non-parametrik tidak menuntut data yang berdistribusi normal. Peneliti memilih analisis non-parametrik karena tidak dilakukan pemilihan subjek secara random, sehingga kemungkinan data tidak berdistribusi normal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sprent (2007) bahwa dalam analisis non-parametrik tidak menarik sampel atau subjek penelitian secara acak dari suatu populasi tertentu. Selain itu data pada penelitian menggunakan data yang sifatnya nominal dan ordinal. Pengujian data statistik dilakukan dengan menggunakan SPSS20

3.5. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variable disajikan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 1 : Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional
Motivasi Mahasiswa X	Motivasi belajar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai minat mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas agar tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.
Experiential Learning Y	Experiential Learning digunakan sebagai metode yang membantu dalam mengaitkan isi materi pelajaran dengan keadaan dunia nyata karena pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik saja.

Sumber : Faturrohman (2015) dan Sardiman (1986)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Hasil belajar pada aspek kognitif mahasiswa terlihat dari nilai pretest dan posttest yang menunjukkan hasil belajar posttest lebih baik dibandingkan dengan pretest. Pretest dilakukan sebelum memberi perlakuan pada kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran Akuntansi Keuangan Lanjutan dengan menggunakan bahan ajar penggabungan badan usaha. Posttest dilakukan setelah memberi perlakuan kepada siswa kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran Akuntansi Keuangan Lanjutan dengan menggunakan bahan ajar penggabungan badan usaha. Berdasarkan hasil analisis, hasil belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar penggabungan badan usaha (pretest) dan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar penggabungan badan usaha (posttest) didapat hasil bahwa rata-rata nilai posttest sebesar 61,58% lebih baik dari rata-rata nilai pretest sebesar 37,14%.

4.2. Pembahasan

Penelitian dengan judul experiential learning sebagai model pembelajaran dalam mengoptimalkan motivasi belajar mahasiswa guna menghindari DO pada politeknik negeri ambon yang dilakukan pada mahasiswa Akuntansi semester V kelas A yang mengikuti mata kuliah Akuntansi Keuangan Lanjutan, bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran experiential learning dengan memasukan games terkait materi pembelajaran serta materi tambahan pada google classroom dapat memperoleh hasil yang positif atau tidak pada kelas eksperimen.

Bahan ajar Akuntansi Keuangan Lanjutan ini merupakan bahan ajar yang disusun atau dibuat oleh tim penyusunan RPS dalam hal ini adalah dosen-dosen senior Akuntansi Politeknik Negeri Ambon yang tentunya kompeten dalam mata kuliah ini. Dalam proses belajar mengajar selain membahas studi kasus penulis juga memberikan materi dalam bentuk game atau permainan dimana mahasiswa yang kalah dalam game ini harus menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, mahasiswa juga dapat menonton serta mendownload video motivasi dan bahan ajar yang telah di masukan di dalam kelas maya yaitu google classroom yang sebelumnya telah disosialisasikan serta telah menginvite mahasiswa ke dalam classroom atau kelas maya tersebut.

Hal ini selaras dengan pendapat Abidin (2012:33) yang menyatakan bahwa bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang terdiri dari seperangkat fakta, konsep, prinsip dan prosedur dan generalisasi yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar mahasiswa berupa pretest dan posttest yang telah dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial, dapat diketahui bahwa pada Statistik deskriptif yakni terlihat pada rata-rata posttest (61,58) lebih besar dari rata-rata pretest (37,14), nilai rata-rata posttest lebih besar dari nilai rata-rata pretest. Hal ini menunjukkan hasil belajar posttest siswa lebih baik dari hasil belajar pretest. Statistik inferensial yakni terlihat bahwa t hitung(9,327) lebih besar dari t tabel (1.708) sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan bahan ajar.

Tabel. 2. Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	31.480	4.075		7.725	.000
Motivasi X	.088	.124	.143	.708	.046

a. Dependent Variable: V28

Sumber : Data Diolah, 2019

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran dengan menggunakan experiential learning dalam mengoptimalkan motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis data *statistic* yang dilakukan, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan bahan ajar experiential learning sebagai model pembelajaran mahasiswa.

5.2. Saran

Diharapkan penelitian ini dapat membantu dan memberikan masukan terutama pada proses belajar mengajar agar mahasiswa dapat mengikuti pelajaran tanpa merasa bosan serta jemu dan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa, sehingga dapat mencapai visi Politeknik Negeri Ambon yaitu dapat menjadikan Politeknik Negeri Ambon sebagai lembaga pendidikan tinggi yang berorientasi kepulauan dan unggul di tingkat nasional dengan wawasan internasional sesuai bidang berdasarkan iman dan taqwa. Selain itu untuk penelitian berikut sebaiknya menggunakan interval waktu satu semester agar dapat memberikan treatment yang maksimal kepada objek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Barida,Muya. 2018. *Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa*. Universitas Ahmad Dahlan
- Fathurrohman,M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. :Ar-Ruzz Media .Jogjakarta.
- Nasution. 1982. *Teknologi Pendidikan*. Bumi Aksara. Bandung
- Sprent, P. 2007. *Metode Statistik Nonparametrik Terapan*. Terjemahan Erwin.Universitas Indonesia. Jakarta
- Sudjana, N. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.Bandung.
- <https://www.rijal09.com/2016/03/motivasi-belajar.html>
- <https://www.kajianpuptaka.com/2013/04/motivasi-belajar.htm>