

Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Ekosistem Di Kelas V SDN Lampeuneurut

Nofri Yanti¹, Tursinawati², Israwati³

^{1,2,3}Universitas Syiah Kuala, Indonesia

nofriyanti177@gmail.com¹, tursinawati@usk.ac.id², israpaud@usk.ac.id³

ABSTRACT; *This research is motivated by student learning outcomes which are still low, in addition to the use of inappropriate learning models. Therefore, a more varied learning model is needed and of course can involve students' active role in learning activities. This research aims to determine the influence of the application of the Experiential learning model on science learning outcomes in ecosystem material in class V of SDN Lampeuneurut. The approach in this research is descriptive quantitative. Data collection techniques in this research consist of test techniques. Data analysis in this study consisted of normality test, homogeneity test, hypothesis test, and N-gain score using SPSS Statistics 22. The results of the normality test showed that the variables had a distribution value for the experimental pretest of 0.070, for the experimental posttest of 0.57, for the pretest control was 0.149, while for the control posttest it was 0.124. Thus, the data tested for normality using the Test of Normality has a normal distribution. Because the resulting data is > 0.05 . Meanwhile, the homogeneity test shows that the variable has a distribution based on mean of 0.601, which means > 0.05 . Thus, the data tested using the Test of Homogeneity of Variance is homogeneous. The results of hypothesis testing using the paired sample T-Test statistical test obtained a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. So the decision making criteria are H_a accepted and H_o rejected. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of the application of the Experiential Learning model on science learning outcomes on ecosystem material in class V of Lampeuneurut State Elementary School.*

Keywords: *Experiential Learning Model, Learning Outcomes, Ecosystem Material.*

ABSTRAK; Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang masih rendah, selain itu penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan tentunya dapat melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada penerapan model *Experiential learning* terhadap hasil belajar IPA pada materi ekosistem di kelas V SDN Lampeuneurut. Pendekatan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari teknik tes. analisis data dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan N-gain score menggunakan *SPSS Statistic 22*. Hasil pengujian normalitas Pengujian menunjukkan bahwa variabel

memiliki nilai distribusi untuk *pretest* eksperimen sebesar 0.070, untuk *posttest* eksperimen sebesar 0.57, untuk *pretest* kontrol sebesar 0.149, sedangkan untuk *posttest* kontrol sebesar 0.124. Dengan demikian data yang di uji normalitas menggunakan *Test of Normality* berdistribusi normal. Dikarenakan data yang dihasilkan > 0.05 . Sedangkan uji homogenitas Pengujian menunjukkan bahwa variable memiliki distribusi untuk based on mean sebesar 0.601 yang artinya > 0.05 . Dengan demikian data yang diuji menggunakan *Test of Homogeneity of Variance* adalah homogen. Hasil pengujian hipotesis dengan statistik uji paired sample T-Test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar IPA materi ekosistem di kelas V SD Negeri Lampeuneurut.

Kata Kunci: *Model Experiential Learning*, Hasil Belajar, Materi Ekosistem.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak pernah terlepas dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan setiap orang guna mewujudkan dan menciptakan suatu cita-cita melalui pengajaran, penelitian, dan pelatihan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Maka dari itu, pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran, sebab dari proses pembelajaran terdapat inti dari sebuah pendidikan. Pembelajaran di Sekolah Dasar memberikan bekal untuk mengembangkan berbagai aspek dengan mata pelajaran yang beragam termasuk pembelajaran IPA, Pembelajaran IPA merupakan sebagai suatu proses aktif, dan sangat dipengaruhi oleh apa yang sebenarnya ingin dipelajari oleh siswa. IPA sering dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari tentang kejadian atau peristiwa yang biasa berlangsung di alam semesta. Dalam IPA juga terdapat segala sesuatu yang mengulas tentang peristiwa serta fenomena yang berlangsung serta terbentuk di alam semesta dan tersusun secara

terstruktur dengan didasarkan pada perolehan pengamatan dan hasil percobaan yang dilakukan oleh manusia (Muh & Muhsam 2017:14).

Pembelajaran IPA merupakan sebagai suatu proses aktif, dan sangat dipengaruhi oleh apa yang sebenarnya ingin dipelajari oleh siswa. Proses pembelajaran IPA tersebut didasarkan oleh keempat unsur yang ada pada IPA yaitu sikap, proses, produk, dan aplikasi. Oleh karena itu, dalam mempelajari IPA harus memberikan akses kepada siswa terhadap pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Ditinjau dari aspek psikologi. Anak lebih mudah memahami konsep jika disertai dengan contoh-contoh konkrit sesuai dengan kehidupan sehari-hari dengan adanya pengalaman yang dilakukan oleh siswa maka pembelajaran akan lebih bermakna. Kebermaknaan pengalaman tersebut akan membentuk pemahaman belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V di SD Negeri Lampeuneurut. Bahwa dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi dan terkesan monoton. Guru hanya menggunakan satu sumber buku yang digunakan sebagai acuan kemudian hanya menjelaskan suatu konsep materi, lalu siswa diminta memperhatikan dengan seksama setelah itu siswa diberi latihan soal, penggunaan model pembelajaran seperti ini membuat hampir 70% siswa menjadi kurang aktif serta kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, Hal ini menyebabkan nilai (KKM) siswa mayoritas berada pada taraf rendah yaitu <75 sebanyak 65% dan yang mencapai ≥ 75 Sebanyak 35%. Sehingga menunjukan nilai KKM dari hasil belajar IPA di kelas tersebut masih belum optimal sehingga perlu ditingkatkan.

Dari permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang bervariasi dari sebelumnya maka dari itu perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan berusaha meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan tentunya dapat melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa tersebut adalah model *experiential learning*. Model *experiential learning* ini dipilih karena model pembelajaran ini melibatkan siswa untuk belajar dari pengalaman yang didasari oleh ungkapan *the experience is the best teacher* (Fathurrohman, 2017). Makna dalam ungkapan tersebut yaitu pengalaman belajar yang

dimiliki peserta didik dapat mengembangkan kemampuan, keterampilan, serta pola pikir baru yang lebih baik.

Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam proses belajar dari pengalaman yang menekankan pada hubungan yang harmonis antara belajar, bekerja dan aktivitas belajar lainnya dalam menciptakan atau menemukan pengetahuan yang dicari (Kastawaningtyas & Martini, 2018)

TINJAUAN PUSTAKA

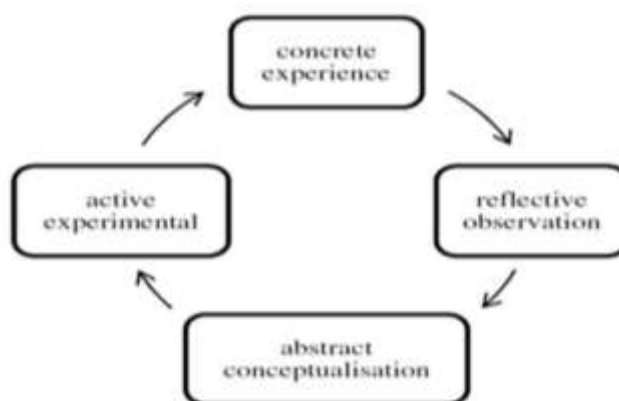
1. Model *experiential learning*

Menurut Baharuddin dan Wahyuni (2015) *Experiential Learning Theory* (ELT), yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *Experiential Learning*, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Metode ini menekankan pada sebuah model pembelajaran holistic dalam proses belajar. Dalam *Experiential Learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Penekanan inilah yang membedakan ELT dari teori-teori belajar lainnya. Istilah “*Experiential*” disini untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisi lebih daripada afektif dan teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar.

Experiential Learning merupakan proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik. Menurut Fathurrohman dalam Haryanti dkk (2018) *Experiential Learning* merupakan model yang memusatkan pada peserta didik dan pengalamannya yang didasari oleh ungkapan *The Experience Is The Best Teacher*. Makna dalam ungkapan tersebut yaitu pengalaman belajar yang dimiliki siswa dapat mengembangkan kemampuan, keterampilan, serta pola pikir baru yang lebih baik.

Model ini juga lebih menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri peserta didik untuk berhasil dalam belajarnya dengan dasar pada tujuan yang ingin dicapai dan metode belajar yang dipilih. Keinginan untuk berhasil tersebut dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik terhadap perilaku belajarnya dan mereka merasa dapat mengontrol perilaku tersebut (Baharuddin dan Wahyuni, 2015). Model *experiential learning* sendiri menjadi salah satu model pembelajaran yang paling efektif, karena model *experiential learning* memungkinkan para peserta didik untuk belajar dan memenuhi seluruh aspek penting dalam proses pembelajaran,

yakni kognitif, afektif, dan emosi. Terpenuhiya semua aspek penting dalam proses pembelajaran ini kemudian dapat membantu pemahaman yang lebih mendalam bagi para peserta didik yang melakukannya.



Tabel 2.1 tahapan-tahapan pembelajaran *experiential learning*

Fase-fase	Kegiatan pembelajaran
<i>Concrete experience (feeling)</i>	Proses belajar dimulai dari pengalaman konkret peserta didik. Tahap ini, peserta didik diupayakan ikut mengalami suatu kejadian, dimana peserta didik belum mengerti bagaimana dan mengapa suatu kejadian harus terjadi seperti itu
<i>Reflective observation (watching)</i>	Pengalaman konkret tersebut kemudian direfleksikan secara individu. Dalam proses refleksi peserta didik akan berusaha memahami apa yang akan terjadi atau apa yang akan dialaminya. Dan pada tahap ini peserta didik lambat laun mampu mengadakan pengamatan aktif terhadap kejadian itu, serta mulai berusaha memikirkan dan memahaminya.

Fase-fase	Kegiatan pembelajaran
<i>Abstract conceptualization (thinking)</i>	Pada tahap ini peserta didik mulai membuat abstraksi atau teori tentang hal yang pernah diamatinya. Diharapkan pada tahap ini peserta didik sudah mampu untuk membuat aturan-aturan umum dan berbagai contoh, kejadian yang meskipun tampak berbeda tetapi mempunyai landasan yang sama.
<i>Active experimentation (Doing)</i>	Pada tahap ini peserta didik sudah mampu mengaplikasi suatu aturan umum ke situasi baru. Artinya peserta didik mampu memecahkan masalah yang ditemuainya.

2. Hakikat Pembelajaran

Selama proses belajar mengajar, sudah ditentukan standarisasi atau indikator-indikator tertentu sesuai apa yang ingin dicapai oleh pendidik. Indikator tersebut digambarkan dalam proses dan hasil belajar dengan harapan siswa mampu untuk mencapai hasilnya sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, kemampuan yang terdapat dalam tujuan pembelajaran mencakup pula tujuan akhir pembelajaran yang harus dicapai siswa dari hasil belajar (Rosyid, 2019: 11).

hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah memulai kegiatan belajar. Hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik. Tingkat kemampuan dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses yang sangat penting dalam kegiatan Pendidikan formal. Bagi guru evaluasi dapat menentukan efektivitas kinerjanya. Akan tetapi bagi peserta didik dapat dianggap sebagai suatu yang dapat menentukan nasib belajar peserta didik kedepannya, pandangan seperti ini seharusnya diluruskan.

Evaluasi semestinya dianggap sebagai suatu hal yang wajar yakni sebagai bagian integral dari suatu proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, mestinya evaluasi ini menjadikan sebagai kebutuhan bagi peserta didik, sebab dengan evaluasi peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukannya.

Menurut Susanto (2013 : 5) hasil belajar merupakan perubahan- perubahan yang terjadi pada peserta didik baik dilihat dari aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar juga bias diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah dalam bentuk nilai yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran tertentu. Keberhasilan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi yang merupakan penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan yang efektif terhadap pemenuhan kebutuhan dari peserta didik, prestasi peserta didik tidak hanya di ukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2013: 27) "penelitian kuantitatif adalah penelitian banyak di tuntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilan dan hasilnya". Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan jenis kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (creswell, 2019: 228). Bentuk rancangan *quasi experimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini memiliki dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal apa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dan kelompok kontrol adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan metode ceramah. Desain ini dapat ditulis dalam table sebagai berikut:

1. Populasi dan sample

Populasi adalah siswa di Sekolah Dasar Negeri Lampeuneurut Aceh Besar. Untuk sample dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 siswa dan kelas V B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa.

2. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa yang digunakan yaitu lembar tes *pretest-posttest* untuk menentukan berpengaruh atau tidaknya model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem kelas V di SD Negeri Lampeuneurut. Test *pretest-posttest* hasil belajar IPA pada materi

ekosistem dibuat dan dikembangkan oleh peneliti berdasarkan persetujuan dari dosen pembimbing/validator serta disetujui oleh guru kelas V di SD Negeri Lampeuneurut, kemudian diberikan kepada siswa. Test *pretest-posttes* dalam penelitian ini berupa soal kongnitif dalam bentuk pilihan ganda yang berkaitan dengan materi ekosistem sebanyak 10 butir soal.

3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar (aspek kongnitif) untuk mengetahui peningkatan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah diajar menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dengan menggunakan instrument yang sebelumnya di uji untuk mengetahui validitas dan realibilitasnya. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes tertulis yang digunakan berupa tes pilihan ganda dalam bentuk (soal *pre-test* dan soal *post-test*). Jumlah total soaal test yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebanyak 10 soal. Soal- soal tes yang diberikan merupakan soal tes yang dapat mengukur ketercapaian pemahaman siswa berdasarkan Taksonomi Bloom

4. Teknik Analisis data

a. Uji N-Gain Score

Setelah nilai tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui, kemudian dihitung peningkatan tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mendapatkan nilai *Gain* ternormalisasi. Untuk menguji efektifitas antara mengajar menerapkan model *Problem Based Learning* dan mengajar tanpa menerapkan model *Problem Based Learning*, yaitu menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah ada data yang diperoleh dari responden berdistribusi normal atau tidak. Kriteria dari pengujiannya apabila nilai signifikan (sig.) < 0,05 berarti distribusi sampel tidak normal, apabila nilai signifikan (sig.) > 0,05 berarti sample berdistribusi normal. Uji ini digunakan

dengan perhitungan sistem terkomputerisasi yang dilakukan menggunakan perangkat *software SPSS 22*.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk digunakan untuk menguji apakah seberapa data dari dua varian atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak yaitu dengan membandingkan dua atau lebih variannya. Kriterianya adalah signifikan untuk uji dua sisi jika nilai signifikan $>0,05$ berarti variasi pada setiap kelompok sama (homogen).

Uji homogenitas digunakan dengan perhitungan sistem terkomputerisasi yang dilakukan menggunakan perangkat *software SPSS Versi 22 for windows*.

d. Uji Hipotesis

Setelah data telah melalui uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan cara perhitungan sehingga setiap rumus masalah dapat ditemukan jawabannya secara kuantitatif untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak atau mengetahui apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lampeuneurut yang beralamatkan di Jln. Soekarno Hatta, Lampeuneurut Ujong Blang, kec Darul Imarah, Aceh Besar, yang dilaksanakan pada tanggal. Dalam bab ini akan membahas hasil penelitian dan pembahasan terhadap hasil penelitian.

2. Data Hasil Penelitian

Kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 49,83 dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimum 20. Nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,29 dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 60 dan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 42 dengan nilai maksimum 60 dan nilai minimum 20. Nilai rata-rata *posttest* sebesar 61,3 dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimum 40.

a. N-Gain Score

Nilai N-Gain tersendiri merupakan N-gain score atau *Normalized gain* yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu. Penelitian ini menggunakan model Project Based Learning yang diterapkan pada kelas eksperimen. Dimana N-Gain Score diperoleh dari hasil test *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut hasil dari N-Gain Score.

Descriptives

	Kelas	Statistic	Std. Error
NGain_perse n	Eksperimen	Mean	64.6198
		95% Confidence Lower Bound	56.3130
		Interval for Mean Upper Bound	72.9266
		5% Trimmed Mean	65.0346
		Median	60.0000
		Variance	512.867
		Std. Deviation	22.64657
		Minimum	20.00
		Maximum	100.00
		Range	80.00
		Interquartile Range	30.00
		Skewness	.051
		Kurtosis	-.720
	Kontrol	Mean	33.2540
		95% Confidence Lower Bound	28.2738
		Interval for Mean Upper Bound	38.2341

5% Trimmed Mean	33.3510	
Median	33.3333	
Variance	177.876	
Std. Deviation	13.33701	
Minimum	.00	
Maximum	60.00	
Range	60.00	
Interquartile Range	15.00	
Skewness	-.054	.427
Kurtosis	.464	.833

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sample yang diteliti normal atau tidak (Sugiyono, 2021). Uji normalitas dilakukan dengan uji *Test of Normality* dengan kaidah keputusan $\alpha > 0,05$, maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal yang terlihat pada table 4.6.

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
c							
Hasi	Pre-test	.151	31	.070	.956	31	.221
l	Eksperimen						
belaj	Post-test	.155	31	.057	.918	31	.020
ar	Eksperimen						
	Pre-test Kontrol	.138	30	.149	.933	30	.057
	Post-test Kontrol	.142	30	.124	.908	30	.013

a. Lilliefors Significance Correction

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen yakni menguji sama tidaknya variasi variasi dua buah distribusi atau lebih. Data akan dikatakan homogen atau heterogen dapat dilihat di table 4.4.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.276	1	59	.601
	Based on Median	.253	1	59	.617
	Based on Median and with adjusted df	.253	1	58.892	.617
	Based on trimmed mean	.278	1	59	.600

d. Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variance s assumed	.276	.601	- 6.07 9	59	.000	-19.957	3.283	-26.526	- 13.388

Equal variance s not assumed			- 6.07 1	58.27 1	.000	-19.957	3.287	-26.537	- 13.377
---------------------------------------	--	--	----------------	------------	------	---------	-------	---------	-------------

Berdasarkan hasil hipotesis pada tabel 4.5 yang menggunakan independent sample t-test. Penguji menunjukkan hasil bahwa hipotesis yang dihasilkan sebesar 0.000 yang artinya <0.05 . dengan demikian dari uji-t dapat disimpulkan bahwa hipotesis ini adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dikatakan bahwa adanya pengaruh model *Ekperiental Learning* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri Lampeuneurut Aceh Besar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengaruh model *Experiental Learning* terhadap hasil belajar IPA pada materi ekosistem kelas V SD Negeri Lampeuneurut didapatkan hasil pengolahan data nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dimana kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Experiental Learning* terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi bangun ruang kelas V SD Negeri Lampeuneurut Aceh Besar.

Saran

1. Diharapkan kepada guru – guru ketika melaksanakan kegiatan pengamatan lingkungan sekolah diharapkan untuk memberikan arahan kepada peserta didik dikarenakan ada sebagian peserta didik yang kurang merespon kegiatan observasi lingkungan sekolah. Sehingga guru perlu pemahaman mendalam tentang bagaimana mengintegrasikan model *experiential learning* dalam mengamati lingkungan sekolah.
2. Diharapkan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keikut sertaannya siswa dalam proses pembelajaran akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan guru, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Diharapkan kepada pemerinta atau dinas pendidikan agar dapat menyelenggarakan pelatihan tentang model – model pembelajaran.

4. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu informasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ke jenjang yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anjarwati, P. G. P., Sujidan, & Prayitno, B. A. (2018). *Problem based learning e- module of environmental changes to enhance students' creative thinking skill*. Biosaitifika: Journal Biology & Biology Education, 10(2), 313- 319.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Baharuddin, H., & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Riz Media.
- Creswell, J.W. (2019). *Research design (pendekatan metode kualitatif, kuantitatif dan campuran)*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model & Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Farisma, S. D. 2014. *Keefektifan Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi*.
- Fathurrohman, 2017. *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Hutagalung, R.A., 2010, *Ekologi Dasar*, Penerbit Gramedia Pustaka, hal 13-15, Jakarta.
- Kastawaningtyas dan Martini, "Peningkatan keterampilan Proses Sains Melalui Model *Experiential learning* Pada Materi Pencemaran Lingkungan," Jurnal Penelitian Pendidikan IPA 2, no. 2 (2017): 45–52.
- Muh, A. S., & Muhsam, J. (n.d.). *Penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas iv sekolah dasar*. 7.
- Munif. 2009. *Penerapan Metode Experientel Learning pada pembelajaran IPA, jurnal Pendidikan Fisika*.

-
- Nurhasanah, S., dkk. 2017. *Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. Vol.2 (2): 58-62, ISSN: 2338-1027.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Purwanto.
- Ridwan dan Sunarto. 2010. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan Sosial, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta