



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## **PENGARUH PEMANFAATAN LINGKUNGAN MELALUI MODEL EXPERIENTAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD**

**Putri Saymita<sup>1)</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>2)</sup>, Susanti Faipri Selegi<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia  
E-mail: saymitaputri@gmail.com

<sup>2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia  
E-mail: kikyaryaningrum@yahoo.co.id

<sup>3)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia  
E-mail: susantifaipriselegi@univpgri-palembang.ac.id

---

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan dengan analisis Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Dalam Model *Experiental Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 91 Palembang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Control Design*, Populasi di dalam penelitian ini merupakan keseluruhan kelas VA, VB, dan VC dan sampel kelas VA dan VC / subjek penelitian 20 siswa, Teknik dan instrument pengumpulan data yang digunakan berupa tes soal (Essay), observasi, dan dokumentasi, Teknik analisis data menggunakan Uji *independent Sampel T Test*. Hasil penelitian di kelas eksperimen menunjukkan bahwa tes essay hasil belajar meningkat, dilihat dari uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk variabel pretest dan posttest lebih besar dari 0,05 sehingga variabel berdistribusi normal. Dapat dilihat untuk menguji hipotesis menggunakan Uji T dengan kriteria nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Varuances* adalah sebesar  $0,287 > 0,05$  maka dapat diartikan bahwa varians data antara *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol adalah Homogen. Sedangkan tabel Output *Independent Sampel T Test* pada bagian *Equal Varuances assumed* diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Independent Sampel T Test* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh pemanfaatan lingkungan bisa meningkatkan hasil belajar siswa di lihat dari kelas eksperimen mengalami pengaruh dengan menggunakan model *Experiental Learning* dan kelas kontrol tidak mengalami keefektifan karena menggunakan model konvensional atau ceramah.

**Kata kunci:** Model *Experiental Learning*, Hasil Belajar

**Abstract.** This study aims to analyze the effect of using the environment in the *Experiental Learning* Model on the Learning Outcomes of Class V Students at SD Negeri 91 Palembang. The research method used in this research is a quantitative method. The research design used was the *Pretest-Posttest Control Design*. The population in this study was the entire VA, VB, and VC class and the VA and VC class samples / research subjects were 20 students. The data collection techniques and instruments used were test questions (Essays), observation, and documentation, data analysis techniques using independent test sample T test. The results of research in the experimental class showed that the essay test learning outcomes increased, seen from the normality test it can be seen that the Shapiro-Wilk significance value for the pretest and posttest variables is greater than 0.05 so that the variables are normally distributed. It can be seen to test the hypothesis using the T test with the Sig value criteria. Levene's Test for Equality of Varuances is  $0.287 > 0.05$ , it means that the variance of the data between the Experimental Posttest and the Control Posttest is Homogeneous. Meanwhile, the Independent T Test Output table in the Equal Varuances assumed section shows the value of *Sig. (2-tailed)* of  $0.000 < 0.05$ , then as the basis for decision making in the Independent Sample T Test it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. It can be concluded that the effect of using the environment can improve student learning outcomes in terms of the experimental class experiencing the effect of using the *Experiental Learning* model and the control class not experiencing effectiveness because it uses conventional or lecture models.

**Keywords:** *Experiental Learning* Model, Learning Outcomes

---

## I. INTRODUCTION

(Karwono, & Mularsih, 2017) pendidikan yaitu suatu aktivitas yang dilaksanakan oleh suatu masyarakat dalam rangka menjaga eksistensi budaya dan peradabannya. Sekolah adalah tempat yang strategis akan melaksanakan pendidikan teknik pada rangka melaksanakan keberadaan budaya dan peradaban masyarakat. Selama ini pihak sekolah belum banyak menaruh harapan kepada masyarakat. (Faipri, 2019) pendidikan berarti guna menumbuhkan sifat manusia. Melalui pelajaran, kita dapat mengembangkan keterampilan kita menjadi pekerjaan yang bermanfaat di dunia pendidikan. UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan maka pengetahuan yaitu upaya serta disengaja menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar yang memungkinkan siswa aktif mengembangkan potensi mereka spritual keyakinan, disiplin pribadi, budi pekerti, kepintaran, karakter mulia, dan kemampuan siswa yang dibutuhkan untuk pribadi, masyarakat, bangsa dan negaranya.

Belajar yaitu proses yang disengaja akan membentuk perilaku siswa menuju keinginan yang sudah ditetapkan. Proses pembelajaran terjadi interaksi semua langkah manusia berinteraksi pada lingkungannya. Proses pembelajaran harus melangkah dengan lancar serta maksimal ingin didukung oleh menyemangati siswa yang mampu sehingga proses pembelajaran di rasakan seperti pada perhatian siswa itu mandiri. Di sisi lain, saat melakukan tugas, terutama saat mengajar, pengajar perlu mendapatkan pengetahuan yang nyata mengenai karakteristik siswa. Oleh karena itu, pembelajaran selalu mendorong, menyenangkan, tidak membosankan, menantang dan menginspirasi siswa untuk berbuat dan berkreasi. Dengan proses seperti itu, berharap dapat mewujudkan seluruh potensi siswa (Hasyim, 2019).

Mempelajari Kata dan istilah serta cara menggunakannya sudah ada sejak lahirnya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Menurut Undang-Undang ini, belajar didefinisikan seperti sistem hubungan siswa melalui sumber belajar mengajar dalam suatu lingkungan belajar. Belajar adalah dukungan yang diberikan oleh guru dalam sistem memperoleh pengetahuan, keterampilan, dengan karakter dan dalam proses penyusunan tindakan dengan kepercayaan siswa. Belajar merupakan suatu proses yang membantu siswa belajar dengan baik, tetapi di dalam praktiknya kata belajar selalu disamakan dengan bicara mengajar (Susanto, 2019).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu pembelajaran yang menyimak tentang fenomena apa yang terjadi di masyarakat baik pada masa lalu, masa sekarang dan masa depan. Pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berarti untuk dikuasai di jenjang sekolah dasar, seperti dalam Kurikulum Pendidikan Dasar (2013) menjelaskan, IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan sikap rasional terhadap fenomena sosial dan wawasan perkembangan masa lalu dan masa kini masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia. Tujuan IPS di sekolah dasar adalah agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang akan berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka untuk memahami perkembangan masyarakat

Indonesia dari dulu hingga sekarang, siswa yang bangga menjadi orang Indonesia dan cinta kepada tanah air.

(Dari, Hermansyah, & Selegi, 2021, p. 80) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mampu menumbuhkan pemahaman serta kepekaan siswa kepada aktivitas sosial, oleh karena itu, materi dan model penyajian pembelajaran IPS harus tepat. Tujuan pembelajaran IPS dapat dicapai dari model pembelajaran yang dapat menarik dan menyenangkan, sehingga siswa antusias untuk berpartisipasi aktif di dalam proses pembelajaran IPS di kelas sambil belajar. Di masa sekarang ini tumbuh pemahaman yang semakin kuat dikalangan pendidik bahwa proses kegiatan pembelajaran akan lebih pengaruh ketika siswa mampu mengembangkan kegiatan saat mereka belajar. kenyataannya, masih banyak orang yang beranggapan bahwa pelajaran IPS itu membosankan dan focus pada hafalan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan.

(Rahmad, 2016) tujuan IPS merupakan kemampuan siswa untuk terbuka kepada masalah pribadi dan sosial di masyarakat, mendapat perilaku positif perbaikan kesenjangan yang muncul, serta dapat menghadapi masalah sehari-hari. (Widiasworo, 2017) pusat kurikulum menentukan materi pembelajaran IPS yang harus dikuasai siswa. Tetapi, guru berhasil menetapkan dan menyesuaikan pada kebutuhan siswa. Guru harus terlebih dahulu melihat dan menganalisis apa yang benar-benar dibutuhkan siswa dalam kehidupan mereka. Setelah mengetahui kebutuhan siswa, mereka menyesuaikannya dengan materi yang sudah ada di buku pelajaran dan kurikulum yang digunakan. Beberapa hal yang digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih dan menyesuaikan bahan belajar untuk memenuhi kebutuhan siswa yaitu, pemanfaatan dalam kehidupan nyata siswa, kemampuan siswa, dan tingkat kesulitan materi pembelajaran.

Kualitas belajar siswa perlu ditingkatkan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lingkungan menjadi sumber belajar. Sumber belajar yaitu lembaga pendidikan yang menjadi bagian penting dari proses belajar mendidik di sekolah. Dalam menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran, penggunaan sumber belajar merupakan hal yang penting dalam proses belajar mendidik di sekolah. Di dalam organisasi belajar mendidik, penggunaan sumber belajar di dalam proses belajar mendidik sangat penting, sehingga guru harus membuat sumber belajar yang tepat. Penggunaan sumber belajar dianggap sama pentingnya dengan mendukung siswa, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi makin berfungsi di dalam proses belajar, dan memberikan perjalanan belajar yang konkret.

Sumber belajar sebagai berguna pada siswa dan guru jika sumber belajar yang membolehkan seseorang untuk menggunakannya menjadi sumber belajar. Akan tetapi factanya di sekolah, masih memiliki guru yang mengabaikan pemanfaatan lingkungan menjadi sumber bahan belajar. Misalnya dalam guru dapat memanfaatkan lingkungan (tanaman) di luar kelas untuk lebih mudah menggambarkan tampilan fisik dan fungsi tumbuhan dapat lebih dipahami siswa.

*Experiential Learning* yaitu proses pembelajaran, proses pengertian yang memerlukan pengetahuan menjadi media belajar atau pelajaran tidak hanya bahan yang sumber dari buku maupun guru. *Experiential Learning* merupakan belajar yang dilakukan menggunakan gambaran dan serta menggunakan suatu proses pembentukan arti pada pengetahuan (Fathurrohman, 2020). (Chrislando, 2019) lingkungan sebagai sumber belajar memiliki banyak manfaat bagi pembelajaran sepanjang hayat. Lingkungan yaitu langkah pada diri manusia, terutama bagi siswa akan hidup dan berhubung satu sama lain. Lingkungan sekitar anak yaitu salah satu sumber belajar yang bisa digunakan di dalam proses pembelajaran. Jika seorang guru melatih menggunakan lingkungan menjadi sumber bahan studi, itu makin bermanfaat karena siswa dihadapkan bagi *facta* dan peristiwa kehidupan nyata. Lingkungan tertentu memiliki fenomena, keunikan, dan keterbatasannya sendiri. Memperkenalkan fenomena, keunikan, dan batasan tersebut dapat memberikan rasa aman dan damai kepada siswa. siswa didorong untuk memperoleh keterampilan dan kemampuan baru di duni nyata karena mereka memperoleh pengetahuan tentang peran umum dalam berbagai situasi, tempat dan lingkungan. Lingkungan menyediakan materi khusus tentang kehidupan sehari-hari yang bisa digunakan menjadi bahan ajar, Hendriani (Widiasworo, 2017).

Lingkungan sebagai sumber belajar diharapkan siswa akan tertarik dengan lingkungannya, dan pemahaman konsep dan kepeduliannya siswa akan mampu menemukan solusi, mengambil keputusan dan tindakan dalam menghadapi masalah lingkungannya sendiri. Berdasarkan pandangan tersebut, maka perlu segera dilakukan memperbaiki paradigma pembelajaran IPS yang dapat menyentuh kebutuhan belajar dasar siswa. Sehingga IPS menjadi lebih bermakna bagi kehidupan siswa di masyarakatnya. Untuk memfasilitasi hal tersebut, guru harus selalu berusaha mendekatkan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari siswa.

*Efektivitas* adalah ukuran keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan organisasi. sebuah organisasi beroperasi secara efektif ketika mencapai tujuannya (Amri, 2013). Pembelajaran efektif ini memudahkan siswa dalam belajar sebagai sesuatu yang bermanfaat dalam pembelajaran. Efektivitas pembelajaran memiliki akibat yang dapat membawa keefektifan pada suatu kegiatan, efektivitas pembelajaran bisa dilihat atas tercapai atau tidaknya makna yang dimiliki oleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung yang telah direncanakan. Efektivitas pembelajaran mata pelajaran IPS ini difokuskan kepada siswa bagaimana siswa menanggapi pembelajaran yang sudah diberikan oleh gurunya.

Sudjana (Baharun, 2015) hasil belajar yaitu kompetensi yang dimiliki siswa sesudah dia mendapatkan melalui pengetahuannya. Masalah-masalah di atas sesuai dengan fakta yang dihadapi dengan masih banyaknya guru yang menerapkan model konvensional. Oleh karena itu, mengakibatkan kemampuan berpikir kognitif siswa masih tergolong rendah. Cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk pembelajaran yaitu model *experiential learning*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 91 Palembang, di SD Negeri 91 terdapat 3 kelas yaitu kelas V A, V B, V C, penelitian peneliti menggunakan dua kelas untuk menunjukkan bahwa kelas V A masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata ketuntasan, sedangkan kelas V C lumayan maksimal dibandingkan kelas V A untuk mendapatkan nilai dibawah rata-rata ketuntasan. Kejadian ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas V A pada total 24 siswa diantaranya 16 siswa yang mencapai ketuntasan yang ditetapkan adalah 70 dengan persentase 66,6%, sedangkan siswa kelas V C total 23 siswa diantaranya 11 siswa yang memperoleh ketuntasan yang ditetapkan adalah 70 dengan persentase 47,8%. Saat observasi yang diketahui bahwa perhatian siswa tidak terfokus pada mata pelajaran IPS karena kondisi pembelajaran yang kurang kondusif bagi siswa, saat kegiatan pembelajaran berlangsung metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi guru cenderung didominasi oleh metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemetaan, dan masih rendahnya hasil pembelajaran IPS untuk siswa.

Guru menggunakan model belajar yang berfokus pada kreativitas siswa, salah satunya model *experiential learning*. Siswa juga berbagai metode pembelajaran diperlukan agar siswa tidak bosan dan mendapatkan hasil maksimal dari materi pelajaran. Model *experiential learning* adalah pembelajaran dilakukan melalui proses penciptaan makna dari gambar dan pengetahuan siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *experiential learning* dalam pemanfaatan lingkungan yang akan dipelajari siswa dalam lingkungan seperti halaman sekolah dan taman sekolah. Hal ini di dukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wulandari (2020) "Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini menunjukkan tujuan penerapan media lingkungan sebagai sumber belajar adalah untuk memberikan dukungan yang kuat bagi siswa untuk memahami materi pelajaran yang berkaitan dengan lingkungan, menjadi berhasil membuat pelajaran bertambah bervariasi serta tidak monoton karena siswa untuk diajak kelapangan untuk belajar dan memahami subyek pelajaran dan penelitian lebih nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hasyim, 2019) "Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berbagai sumber belajar membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran, terutama jika dikaitkan langsung dengan kondisi lingkungan disekitarnya disamping oleh karena itu, siswa semakin mencintai lingkungan sebagai tempat tinggal bersama. Penelitian yang dilakukan oleh (Chrislando, 2019) "Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran melalui pemanfaatan benda-benda di lingkungan sekolah membantu memperlancar proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.

Pengertian Efektivitas Pembelajaran menurut Waritsman dalam (Rudini, 2020) efektivitas pembelajaran yaitu aspek yang menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dibandingkan dengan keadaan sebelumnya dengan menggunakan kriteria sebagai ukuran untuk menentukan tercapainya tujuan.

Pengertian Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Ikhsan, dkk dalam oleh (Chrislando, 2019) pemanfaatan lingkungan menjadi sumber belajar siswa bisa dilakukan di dalam bentuk menumbuhkan kemampuan siswa, mendapat oleh sebuah peristiwa di sekitarnya, dengan mengetahui hubungan antar fakta dilingkungan sekitarnya sebagai halaman sekolah dan taman sekolah.

Pemanfaatan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar yang efisien juga dikemukakan oleh Suyanto & Jihad dalam (Widiasworo, 2017). Jenis lingkungan yang harus diperhatikan oleh guru adalah:

- a) Lingkungan sosial adalah lingkungan masyarakat dimana siswa berada.
- b) Lingkungan alam adalah segala semua sesuatu yang ada dan terjadi di alam.
- c) Lingkungan budaya merupakan hasil perkembangan teknologi yang dikembangkan oleh masyarakat

Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) Pembelajaran dengan model experiential learning diperkenalkan oleh David Kolb pada tahun 1984. (Fathurrohman, 2020) belajar diartikan sebagai hasil pengetahuan yang timbul dari transformasi pengalaman. Pengetahuan muncul dari campuran pengetahuan dan mengubah pengalaman. Pada akhirnya, ide-ide ini sangat mempengaruhi desain dan pengembangan model pengalaman seumur hidup.

(Hariri, C. A., & Yayuk, 2018) model experiential learning memiliki 4 (empat) tahapan:

1. *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret)
2. *Reflective Observation* (Pengamatan Refleksi)
3. *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak)
4. *Active Experimentation* (Percobaan Aktif)

Kelebihan Model *Experiential Learning*

1. Membangun rasa percaya diri.
2. Menumbuhkan keterampilan komunikasi, perencanaan serta pemecahan masalah.
3. Mengembangkan serta menumbuhkan kemampuan perlu menghadapi situasi yang merugikan.
4. Peningkatkan komitmen serta tanggung jawab,
5. Pengembangan ketangkasan, kemampuan fisik dan koordinasi

Kelemahan Model *Experiential Learning*

1. Setiap proses selalu membutuhkan lembar evaluasi.
2. Perlu mengoordinasikan berbagai kegiatan yang dilakukan pada waktu yang bersamaan.
3. Langkah-langkah persiapan pembelajaran harus selalu diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
4. Sering terjadi kesenjangan antara waktu yang direncanakan dengan praktik pembelajaran

Pengertian Hasil Belajar (Susanto, 2019) hasil belajar yaitu perubahan kognitif, afektif, serta psikomotorik yang terjadi pada siswa akibat dari kegiatan belajar. Secara sederhana,

hasil belajar siswa merupakan keterampilan yang diperoleh anak setelah menyelesaikan suatu kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah proses yang berusaha untuk mencapai beberapa bentuk perubahan perilaku yang relatif permanen.

Macam-Macam Hasil Belajar

1. Area Kognitif
2. Daerah yang ternea dampak
3. Ranah Psikomotor

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD Kurikulum 2013 (Supriono, 2018) ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalam kurikulum 2013, mata pelajaran IPS tercantum dalam struktur Kurikulum 2013 SD/MI dan SMP/MT. Di SMA dan SMK tidak memiliki mata pelajaran IPS, tetapi memiliki mata pelajaran terkait mata pelajaran yang secara tradisional diklasifikasikan dalam kelompok IPS. Pencapaian tujuan mata pelajaran IPS didukung oleh proses pembelajaran yang dirancang di dalam Kurikulum 2013, yang juga berlaku untuk mata pelajaran IPS. Ada dua aspek untuk pembelajaran IPS. Artinya, pendekatan pengembangan materi ajar selalu berkaitan menggunakan lingkungan masyarakat (konstektual) kelas serta model pembelajaran yang dikenal menggunakan pendekatan saintifik.

Dalam pendidikan ilmiah dikenal ada lima tahapan peristiwa pembelajaran, yaitu 5 (lima) tahapan:

1. Mengamati (Observing).
2. Pertanyaan (Question/Pertanyaan).
3. Mengumpulkan informasi (Eksperimen/Eksplorasi).
4. Penugasan/pengolahan informasi (Analisis/Penugasan).
5. Berkomunikasi (Communicate).

Tujuan Pembelajaran IPS SD Kurikulum 2013, Pasal 37 UU RI No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa IPS merupakan bagian dari kurikulum di sekolah dasar dan menengah. Tujuan utama pengajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah-masalah sosial di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif untuk menghilangkan kesenjangan yang muncul, dan mahir mengatasi masalah yang muncul. Itu terjadi baik pada diri kita sendiri maupun pada masyarakat (Siska, 2018).

Materi Pembelajaran IPS Materi yang akan dipakai pada pembelajaran ini merupakan materi IPS yang terdapat pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan kelas V Semester 1. Berdasarkan kurikulum 2013, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar muatan IPS sekolah dasar Kelas V merupakan sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Kompetensi Inti Sekolah Dasar**

<b>Kompetensi Inti</b>
<b>(3)</b>
Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.



Tabel 2

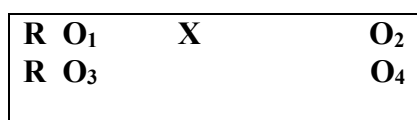
**Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian**

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian	
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan / maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1	Menyebutkan jenis-jenis kenampakan alam dan kenampakan buatan yang ada di lingkungan sekitar.
		3.1.2	Menjelaskan jenis-jenis ketampakan alam dan ketampakan buatan.

Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013

II. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif, yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data yang diolah dengan variabel, yaitu variabel bebas (Independent) merupakan model *experiential learning*, dan variable terikat (Dependen) merupakan hasil belajar siswa kelas V SD. Populasi merupakan seluruh elemen yang untuk dijadikan area generalisasi. Factor populasi adalah seluruh mata pelajaran yang diukur, yaitu unit yang dipelajari. Populasi di dalam penelitian ini merupakan keseluruhan kelas VA, VB, dan VC. Dengan data sampel yang digunakan data 20 siswa kelas yang digunakan adalah dua kelas yaitu kelas V.A dan V.C. (Sugiyono, 2019) penelitian ini menggunakan bentuk *Pretest-Posttest Control Design*. Dalam desain ini, dua kelompok dipilih secara random dan diuji sebelumnya, untuk menentukan apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control pada awal. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



(Sugiyono, 2019, p. 156)

Keterangan :

- R : Kelompok Eksperimen
- X : Perlakuan dengan menggunakan metode percobaan sederhana
- O<sub>1</sub> : Pretest Kelas Eksperimen
- O<sub>2</sub> : Posttes Kelas Eksperimen
- O<sub>3</sub> : Pretest Kelas Kontrol
- O<sub>4</sub> : Posttes Kelas Kontrol

Rancangan perlakuan dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya model *experiential learning* tentang hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 91 Palembang, pada penelitian ini, kelas yang digunakan adalah dua kelas yaitu kelas V.A dan V.C, perlu mengerti ada maupun tidaknya pengaruh pemanfaatan lingkungan yang dilakukan dengan membandingkan hasil

belajar siswa menggunakan posttest dengan model *experiential learning* di kelas eksperimen. Rancangan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu:

a. Tahap Pemberian Tes Awal (Pretest)

Pada tahap ini, kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) diberikan Pretest berupa soal-soal tentang materi pembelajaran IPS. Pretest dilakukan untuk memastikan bahwa kelas eksperimen dan kelas control memiliki kemampuan yang sama dalam memahami materi IPS.

b. Tahap Pemberian Perlakuan (Treatment)

Perlakuan (Treatment) kelas eksperimen berupa perlakuan metode demonstrasi untuk mengetahui pengaruh pembelajaran IPS.

c. Tahap Pemberian Tes (Posttest)

Posttest untuk siswa kelas V berupa soal essay yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Terdiri dari 15 soal. Pengujian ini dimaksudkan untuk menentukan keadaan akhir dari dua pengujian yang diberikan perlakuan yang berbeda Pengumpulan data

Ada 3 prosedur yang digunakan dalam pengumpulan informasi, yaitu:

a. Tes

Metode tes digunakan mengmpulkan data yang harus diperlukan berupa hasil belajar siswa digunakan metode tes.

b. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data memiliki karakteristik tertentu dibandingkan dengan teknik yang lain seperti wawancara dan kuesioner..

c. Dokumentasi

Pendokumentasian dilakukan untuk memperoleh dan selanjutnya mengumpulkan bahan-bahan yang diharapkan untuk memimpin penelitian.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini berupa tes yaitu tes soal (Essay), observasi, dan dokumentasi. Analisis data yaitu kegiatan setelah mengumpulkan data dari seluruh siswa atau sumber data lainnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut: Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis (T). Uji Hipotesis (T) menurut (Sujarweni, 2014) sebelum kita menapsirkan atas hasil *output SPSS* pada uji hipotesis, maka terlebih dahulu kita harus mengetahui dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent sampel t test* sebagai berikut:

- a. jika Sig. (2-tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak, artinya tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas VA dan kelas VC.
- b. Jika Sig. (2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas VA dan kelas VC.

Analisis variansi satu arah digunakan untuk pengujian hipotesis, diikuti dengan analisis perbandingan berganda. Anova hanya dapat memeriksa apakah ditolak atau diterima nol. Jika hipotesis nol ditolak, dapat menyimpulkan bahwa setidaknya ada satu mean yang berbeda dari mean lainnya.

Untuk mengetahui lebih lanjut rerata yang berbeda dan yang sama dilakukan pelacakan yang dikenal sebagai analisis perbandingan berganda. perbandingan berganda merupakan tindak lanjut dari suatu analisis ketika hasil analisis menunjukkan bahwa hipotesis nol telah ditolak (Ratnasari, dkk, 2016, p. 54).

Untuk pengujian hipotesis statistik yang terdiri hipoteses nol  $H_0$  dan hipotesis alternative  $H_a$ . kriteria pengujian hipotesis yang digunakan adalah :

- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterim (kesumawati, dkk, 2018)

$H_0$  : Tidak ada pengaruh pemanfaatan lingkungan melalui model experiential learning terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang.

$H_a$  : ada pengaruh pemanfaatan lingkungan melalui model experiential learning terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang

### III. RESULT AND DISCUSSION

**Tabel 3**  
**Hasil Pengolahan Data Uji Normalitas**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest-Eksperimen	,114	24	,200*	,949	24	,263
	Posttest-Eksperimen	,114	24	,200*	,951	24	,291
	Pretest-Kontrol	,110	23	,200*	,966	23	,583
	Posttest-Kontrol	,158	23	,143	,951	23	,311

#### Hipotesis:

$H_0$  : residual terdistribusi normal

$H_a$  : residual tidak terdistribusi normal Statistic Uji:

$\alpha$  : 0,05

Nilai P : 0,263

0,291

0,583

0,311

#### Ketentuan:

Berdasarkan hasil output SPSS di atas dapat melihat bahwa nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk variabel Pre-test dan Post-test lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan variabel tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 4**  
**Hasil Pengolahan Data Uji Homogenitas**

Kelas	Based on Mean	Levene Statistic		Sig.
		df1	df2	
Hasil Belajar	Based on Mean	1,159	1 45	,287
	Based on Median	1,187	1 45	,282
	Based on Median and with adjusted df	1,187	1 39,1 97	,283
	Based on trimmed mean	1,160	1 45	,287

Berdasarkan hasil pada output di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) Based on Mean adalah sebesar  $0,287 > 0,05$ , oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa varians kelompok Post-test kelas Eksperimen dan Post-test kelas Kontrol adalah sama atau Homogen. Oleh karena itu, memenuhi salah satu syarat (tidak mutlak) dari Uji Independent Sampel t test sudah dapat terpenuhi.

**Tabel 5**  
**Hasil Pengolahan Data Uji Hipotesis (t)**

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Posttest-Kontrol	23	77,58	4,863	,993

Berdasarkan tabel *Output "Group Statistic"* diatas diketahui jumlah data dari hasil belajar siswa untuk *Posttest* Eksperimen adalah sebanyak 24 siswa, sementara untuk *Posttest* Kontrol adalah sebanyak 23 siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa atau Mean untuk *Posttest* Eksperimen adalah sebesar 85,48, sementara untuk *Posttest* Kontrol adalah sebesar 77,58. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara *Posttest* Eksperimen dengan *Posttest* Kontrol. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut berarti signifikan atau tidak maka kita perlu menafsirkan *Output "Independent Sampel test"* berikut ini:

**Tabel 6**  
**Hasil Pengolahan Data Uji Hipotesis (t) Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,287	,605	6,35	45	10,00	1,24	5,39	10,39	3,7
	Equal variances not assumed		,99	6,39	41,5	10,00	1,23	5,40	10,38	5,5

Berdasarkan output di atas, dapat diketahui nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar  $0,287 > 0,05$ . Ini berarti bahwa varians data antara Post-test Eksperimen dengan Post-test

Kontrol adalah Homogen. Sehingga penafsiran tabel Output Independent Sampel test di atas didasarkan pada nilai yang terdapat dalam tabel "Equal variances assumed".

Berdasarkan tabel output "Independent Sampel test" pada bagian "Equal variances assumed" diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sebagai dasar pengambilan keputusan dalam uji-t sampel independen. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model experiential learning yang signifikan antara nilai tertinggi kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen adalah 86. Terlihat bahwa kelas kontrol rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 79,5. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa efektif.

Tabel 7

**Kriteria Efektivitas Pembelajaran**

Nilai	Efektivitas Pembelajaran
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

Pada penelitian ini dilakukan pada 2 kelas yaitu kelas VA dan kelas VC, dimana kelas VA adalah kelas eksperimen dan kelas VC adalah kelas kontrol. Dalam penelitian ini, sampel bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap model experiential learning terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model tersebut pada kelas eksperimen diterapkan model experiential learning, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model konvensional pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penelitian yang menggunakan model experiential learning pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu kelas VA, yang ditunjukkan dengan hasil normalitas, hasil homogenitas, dan hasil hipotesis (Uji t). Hasil yang diperoleh di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan, dengan peningkatan nilai di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen nilai tertinggi dari 24 siswa ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai 92 sedangkan nilai terendah dari 24 siswa ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai 80 jadi nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 86, karena dapat dilihat tidak semua siswa untuk mencapai nilai yang cukup tinggi. Kelas kontrol nilai tertinggi dari 23 siswa ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai 89, sedangkan nilai terendah dari 23 siswa ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai 70 jadi nilai rata-rata kelas kontrol adalah 79,5, karena dapat dilihat tidak semua siswa untuk mencapai nilai yang cukup tinggi.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis yang digunakan yaitu statistik parametrik. Uji hipotesis menggunakan Uji t dengan kriteria nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar  $0,287 > 0,05$ , maka dapat diartikan bahwa varians data antara Posttest Eksperimen dan Posttest Kontrol adalah Homogen. Sedangkan tabel output independent sampel test pada bagian Equal Variances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ ,

maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam Uji Independent Sampel t test dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Maisyaroh, dkk (2018) model *experiential learning* menciptakan lingkungan belajar kondusif yang tidak hanya membuat siswa aktif dalam melakukan kegiatan percobaan, tetapi juga secara aktif berpikir untuk menciptakan sebuah konsep pengetahuan dari percobaan yang dilakukan. Pengetahuan yang dikumpulkan oleh siswa lebih mudah diingat dan tahan lama diingatkan siswa, dibandingkan dengan pengetahuan yang hanya ditransfer begitu saja oleh guru kepada siswa.

*Experiential learning* juga didefinisikan sebagai sebuah pendekatan dengan siswa sebagai pusatnya serta pemikiran bahwa cara terbaik dalam belajar yaitu melalui pengalamannya. Pengalaman belajar dapat menjadi pengaruh apabila guru telah memaksimalkan proses pembelajaran yang meliputi penyampaian tujuan pembelajaran, melakukan kegiatan bercocok tanam, memeriksa Kembali hasil kegiatan siswa, dan melakukan hasil tes akhir (posttest) yang diberikan guru berupa soal essay. Apabila dalam proses persiapan telah dilakukan guru dengan maksimal, maka siswa akan mampu menciptakan keterampilan, sikap bahwa cara berpikir baru dalam mengikuti serta memahami proses belajar (Hakima, A., & Hidayati, 2020).

Dari hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran yang menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar lebih baik dari hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran model *experiential learning* pada pembelajaran IPS. Siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang. Sehingga pembelajaran yang menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

#### IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di SD Negeri 91 Palembang dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang, pada mata pelajaran IPS. Dimana dalam penelitian ini mengambil dua kelas yaitu kelas VA (eksperimen) berjumlah 24 siswa dan kelas VC (kontrol) berjumlah 23 siswa. Melalui model konvensional terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS tidak berpengaruh, sedangkan dengan menggunakan model experiential learning terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS lebih meningkat dalam pembelajaran, perolehan nilai pretest dan posttest yang awalnya nilai pretest 80 yang selanjutnya nilai posttest menjadi 92 menunjukkan peningkatan yang signifikan, hal ini menunjukkan bahwa model *experiential learning* baik dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pembelajaran IPS. Pemanfaatan lingkungan melalui model *experiential learning* pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 91 Palembang hal ini dikarenakan guru melakukan uji coba menanam sayur-sayuran di halaman sekolah dengan cara ini siswa lebih aktif dalam suasana belajar.

#### REFERENCES

- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Baharun, H. (2015). *Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah*.
- Chrislando, A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran. *Papatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.35329/fkip.v15i1.303>
- Faipri, S. S. (2019). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa PGSD Dalam Mendesain Soal Tes Bentuk Uraian Untuk Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa*.
- Fathurrohman, M. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Hakima, A., & Hidayati, L. (2020). *eran Model Experiential Learning Dalam Pendidikan Berbasis Keterampilan Tata Busana*.
- Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). *Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD*.
- Hasyim, M. A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v1i1.2737>
- Karwono, & Mularsih, H. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Rudini, M. (2020). *Efektivitas Analisis Butir Soal Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas IV Dalam Meningkatkan Kualitas Guru Di SDN Sabang*.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS Di SD/MI*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, cv.
- Supriono, Y. (2018). *Pembelajaran Ips Dalam Perspektif Kurikulum 2013*.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Widiasoro, E. (2017). *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (outdoor learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif*. Ar-Ruzz Media.