

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V DI SD
INPRES BUTTATIANG KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**MARLENI
NIM 4516103079**

UNIVERSITAS

BOSOWA



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA**

2021

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V DI SD INPRES BUTTATIANANG
KOTA MAKASSAR

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)

Oleh

MARLENI
NIM 4516103079

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA

2022

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V
DI SD INPRES BUTTATIANANG KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh

MARLENI
NIM 4516103079

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 10 Februari 2022

Menyetujui:

Pembimbing I,

St. Muriati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0909098801

Pembimbing II,

Jaja Jamaluddin, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0920047306

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450397

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Buttatianang Kota Makassar” beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil karya plagiat, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan yang melanggar dalam karya saya ini, termasuk adanya klaim dari pihak lain.

Makassar

Yang membuat pernyataan



Marleni

ABSTRAK

Marleni. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Inpres Buttatianang Kota Makassar*. Dibimbing oleh St Muriati dan Jaja Jamaludin.

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Buttatianang Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan desain *One-group pretest-posttes design*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Inpres Buttatianang kota makassar. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan tes pada pilihan ganda. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu Kuantitatif. Hasil Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata tes *pretest* 55. Sedangkan nilai rata-rata *posstest* adalah 64,37. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Inpres Buttatianang Kota Makassar.

Kata Kunci : Model pembelajaran *Experiential Learning*, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Marleni. 2022. The Effect of Experiential Learning Models on Science Learning Outcomes in Class V Students of Inpres Buttatianang Makassar City. Supervised by St. Muriati and Jaja Jamaludin.

The purpose of this study was to determine the effect of the Experiential Learning Model on Science Learning Outcomes in Class V SDN Buttatianang Makassar City. This study used a One-group pretest-posttest design. The subjects of this study were fifth grade students of SD Inpres Buttatianang, Makassar City. Data collection in this study is by using multiple-choice tests. The data analysis technique in this research is quantitative. The results of this study prove the influence of the experiential learning model on student learning outcomes. The results showed that the average value of the pretest was 55. While the average value of the posttest was 64.37. Thus, it can be concluded that there is an influence of the Experiential Learning Model on Science learning outcomes in Grade V students of SD Inpres Buttatianang Makassar City.

Keywords: Experiential Learning Model, Student Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kelimpahan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V di SD Inpres Butatianang Kota Makassar”. Dari penelitian skripsi ini adalah bertujuan untuk memahami cara pembuatan skripsi pada Universitas Bosowa dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Program Studi Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Penyusunan dalam penulisan skripsi ini kesempatan penulis dengan senang hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada bimbingan serta dukungan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan bantuan yang diberikan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ir. H Muhammad Saleh Pallu, M.Eng. selaku Rektor Universitas Bosowa yang sudah memberikan izin kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.
2. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa yang telah menyetujui serta mendukung pelaksanaan penyusunan skripsi ini.
3. NursamsilisLutfin, S,S.,S.Pd.,M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas bosowa.

4. St.MuriatiS.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan senantiasa memberikan arahan, semangat, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Jaja Jamaludin, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan masukan serta pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen penguji I, Dr. Sundari Hamid.,S.Pd.,MS.i yang telah memberikan kritikan dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
7. Dosen penguji II, IfaSafira, S.Pd.,M.Pd. yang telah memberikan kritikan dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
8. Teruntuk kedua orang tua saya ayah (Ubang.I) dan Ibu (Uding. I) tercinta terima kasih atas pengorbanan, kesabaran. Doa dan kasih sayang dalam membesarkan dan mendidik penulis tanpa pernah mengeluh dan bosan, sehingga penulis dapat menyelesaikan aktivitas akademik dengan baik dan terencana.
9. Semua keluargaku terima kasih atas doa dan motivasinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Terima kasih juga kepada seluruh dosen, pengelola dan staf yang berada di Universitas Bosowa Makassar.

Akhirnya dalam penulisan skripsi ini, hanya dapat mengucapkan syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari masih jauh dari

kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun guna kesempurnaan penulisan dimasa mendatang. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi bahan bacaan bagi semua pihak yang membacanya.

Makassar

Marleni

UNIVERSITAS

BOSOWA

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
1. Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	9
2. Pengertian <i>Experiential Learning</i>	10
a. Karakteristik model pembelajaran <i>Experiential learning</i>	12
b. Langkah-langkah model <i>Experiential Learning</i>	12

c.	Tujuan model <i>Experiential Learning</i>	14
d.	Kelebihan dan kekurangan model <i>Experiential Learning</i>	14
3.	Belajar dan Hasil Belajar.....	15
a.	Belajar	15
b.	Pengertian Hasil Belajar.	17
c.	Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	21
4.	IPA	22
a.	Pengertian IPA.....	22
b.	Karakteristik IPA.....	23
5.	Cahaya dn sifat-sifatnya.....	24
B.	Penelitian yang Relevan.....	26
C.	Kerangka Berpikir.....	26
D.	Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis dan Desain Penelitian.....	28
B.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
C.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
D.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
1.	Variabel Penelitian.....	29
2.	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
E.	Prosedur Penelitian.....	31
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	31
1.	Tes.....	31
2.	Dokumentasi.....	32

G. Instrumen Penelitian.....	32
1) Soal tes.....	32
H. Teknik Analisis Data.....	33
1. Uji Intrumen	33
a. Uji Validitas Instrumen.....	33
b. Uji Reliabilitas Instrumen.....	34
c. Uji Daya pembeda.....	35
d. Uji Tingkat kesukaran.....	36
2. Uji Prasyarat.....	36
a. Uji Normalitas.....	36
b. Uji Homogenitas.....	37
c. Uji Hipotesis.....	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	38
1. Uji Prasyarat.....	38
a. Uji Normalitas.....	38
b. Uji Homogenitas.....	38
c. Uji Hipotesis.....	39
2. Uji Instrumen.....	40
a. Uji Validitas.....	40
b. Uji Reliabilitas.....	41
c. Uji Tingkat Kesukaran.....	41
d. Uji Daya Pembeda.....	42
3. Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest.....	43

B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	47
-------------------------------------	----

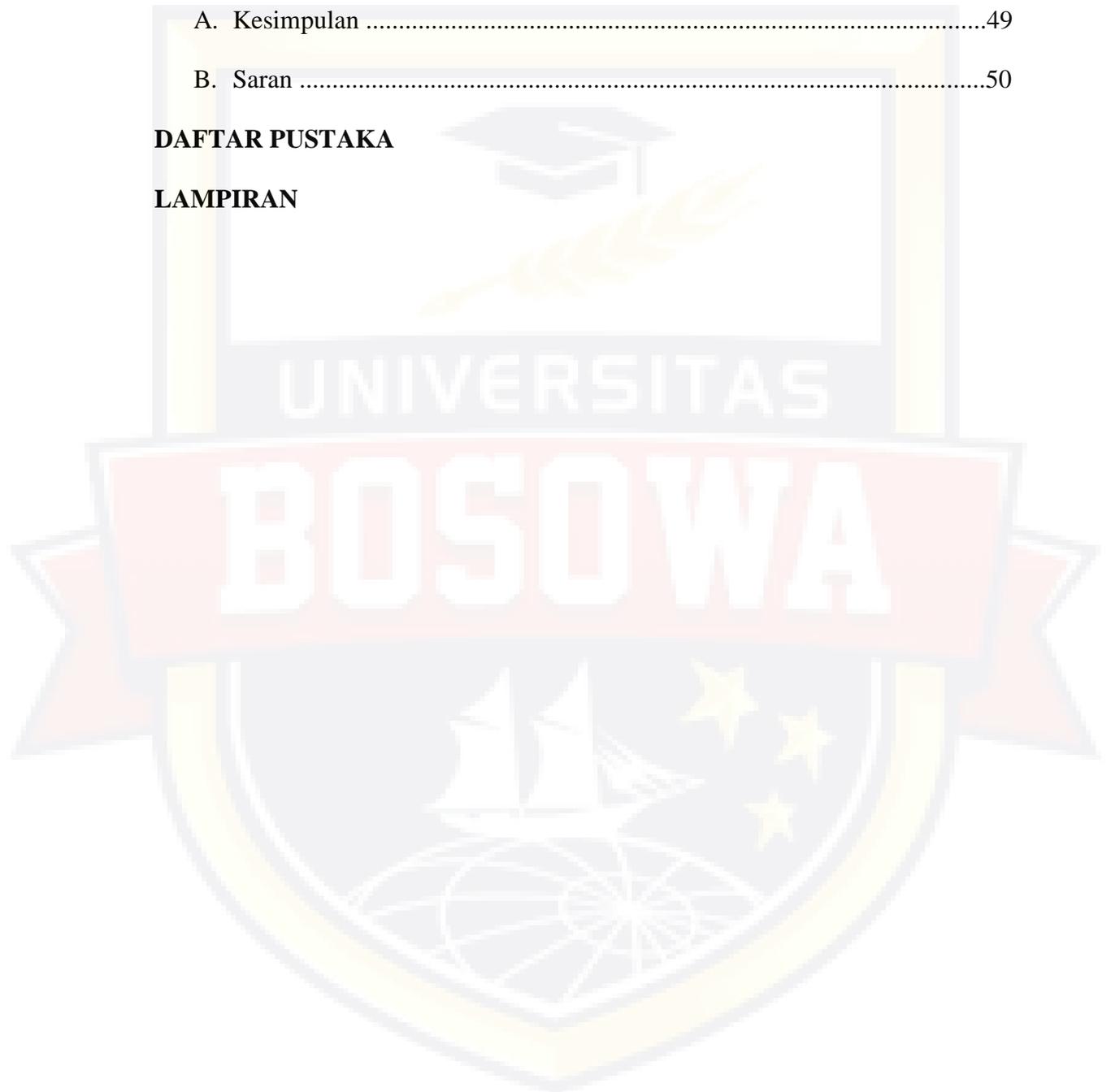
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	49
---------------------	----

B. Saran	50
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kemampuan belajar siswa dalam proses <i>Experiential Learning</i>	14
Tabel 3.1 Nilai Kriteria tingkat reliabilitas.....	34
Tabel 3.3 Klasifikasi Daya Pembeda.....	35
Tabel 3.4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	36
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas.....	38
Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas.....	39
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis.....	39
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	41
Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	41
Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Pembeda.....	42
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas.....	40
Tabel 4.8 Hasil data pretest dan posstest.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Bagan kerangka pikir.....27

Gambar 4.1 Deskripsi Hasil pretest dan posstest.....37



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bahkan mutlak bagi manusia dalam rangka merubah keadaan hidupnya menjadi lebih baik dan terarah. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil mereka dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Pada pasal 20 UU tahun 2003, untuk mengembangkan kemampuan membentuk suatu watak serta peradaban pada bangsa dengan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki pada siswa agar dapat menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri berilmu dan cakap bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, mandiri, berakhlak mulia, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Pada pengertian yang terdapat "*Dictionary of Education*" yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah dimana seseorang mengembangkan suatu proses bentuk tingkah laku serta kemampuan sikap di dalam masyarakat di mana ia hidup, sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum, proses sosial di mana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah).

Dalam pendidikan ada proses, yaitu pengembangan individu dan pengembangan sosial. Pengembangan individu (mencakup pengembangan kemampuan, sikap, dan bentuk tingkah laku lainnya) secara optimum, hanya

dapat dicapai dalam proses pendidikan (khususnya belajar-mengajar) individu sendiri yang terlibat secara aktif. Dan pengembangan kemampuan sosial hanya dapat dicapai, jika faktor lingkungan berikut kurikulum, sarana penunjang, dan seluruh kegiatan belajar mengajar sudah tersedia, terpilih dan terkontrol. Dengan itu pendidikan dinyatakan sebagai berikut:

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dengan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Karena itu, pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat, dan pemerintah.

Permasalahan dalam pendidikan yang menjadi prioritas untuk dicari segera pemecahannya adalah pada masalah kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan berkaitan dengan peningkatan kualitas dari berbagai kondisi dan potensi yang ada disekolah adalah mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang menantang, inovatif, kreatif, aktif, efektif dan menyenangkan dengan mengembangkan serta menerapkan berbagai metode, pendekatan, strategi, dan model pembelajaran yang tepat.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil dari integrasi beberapa komponen tersendiri yang memiliki fungsi dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dipenuhi. Dari kegiatan pembelajaran ciri utama adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara lingkungan belajarnya dan siswa, baik itu dengan guru, alat, media pembelajaran dan sumber belajar dari yang lain.

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara peserta didik dengan guru dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Ke empat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru untuk memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Aktivitas belajar terjadi apabila suatu konteks perencanaan untuk mencapai suatu perubahan tertentu. Aktivitas belajar menggunakan seluruh potensi individu sehingga akan terjadi perubahan perilaku tertentu. Pembelajaran siswa perlu melakukan kesempatan untuk melaksanakan aktivitas. Dalam psikologi perkembangan dan psikologi belajar ada beberapa temuan baru yang mengemukakan pandangan belajar bahwa siswa harus melakukan kesempatan untuk beraktivitas. Seperti telah dikemukakan bahwa belajar adalah perubahan sebagai hasil interaksi yang disebut aktivitas belajar. Aktivitas yang termasuk belajar memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu terjadi secara sadar, positif dan aktif, bersifat fungsional, bertujuan dan terarah, tidak bersifat sementara, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku secara utuh.

Kebanyakan orang-orang sering kali tidak menyadari bahwa belajar dapat memberikan suatu perubahan dalam hidupnya. Belajar adalah pekerjaan yang biasa dapat dilakukan oleh manusia pada umumnya ketika manusia ingin bisa melakukan sesuatu tertentu. Belajar tidak pernah memandang siapa pengajarnya,

dimana tempatnya dan apa yang diajarkan. Tetapi dalam hal ini lebih menekankan pada hasil dari pembelajaran tersebut. Belajar dilakukan dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang. Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak terampil menjadi terampil, dari tidak tahu menjadi tahu. Tanpa mengamati tingkah laku dari hasil belajar, maka tidak adanya pengetahuan untuk hasil belajar.

Maka yang dimaksud dengan belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi dalam ranah afektif, psikomotorik, kognitif melalui proses interaksi antara individu dan lingkungan dengan mendeskripsikan perubahan perilaku yang berasal dari pengalaman, sehingga munculnya perubahan perilaku yang menyebabkan sifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, perilaku maupun psikomotorik yang bersifat permanen.

Penggunaan model dalam pembelajaran sangat diutamakan guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran *experiential learning* diharapkan dapat lebih mempermudah pemahaman materi pelajaran yang diberikan dan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan begitu peserta didik akan lebih aktif dan mudah paham dalam proses pembelajaran tersebut, untuk mendapatkan hasil yang diinginkan pastinya dibutuhkan suatu pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan materi sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Pembelajaran *Experiential learning* menekankan akan kebutuhan lingkungan belajar dengan menyediakan kesempatan siswa belajar untuk mengembangkan dan membangunkan pengetahuan melalui pengalamannya. Pengalaman akan menyajikan dasar untuk melakukan refleksi dan observasi, mengkonseptualisasi dan menganalisis pengetahuan dalam pikiran anak.

Untuk mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan adalah hasil dari perpaduan antara mentransformasi dan memahami pengalaman. Siswa belajar dari pengalaman (*experiential learning*) yang diperoleh dari proses pembelajaran secara langsung, melalui pengalaman nyata diberikan konsep dan prinsip seperti meraba, merasakan, melakukan sendiri, mengoperasikan, dengan demikian pengalaman dapat dilakukan bentuk kerjasama dan interaksi dalam kelompok.

Menurut Madnesen & Shealdalam suherman (2009: 6) mengemukakan bahwa kebermaknaan dari belajar tergantung bagaimana cara belajar untuk memperoleh pengetahuan dari pengalaman. Jika belajar hanya dengan melihat 30%, dari membaca kebermaknaan belajar dapat mencapai 10%, melihat dan mendengar 50%, berkomunikasi mencapai 70%, dan belajar dengan melakukan dan mengkomunikasikan bisa mencapai 90%. Menjelaskan bahwa kegiatan belajar dari pengalaman nyata dapat mengoptimalkan peran aktif siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan adanya perkembangan yang diperoleh siswa dalam belajar pada masa kanak-kanak akhir ini memiliki perubahan dalam cara berpikir. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana kemampuan

berpikir siswa berkembang dan berfungsi, kemampuan berfikir siswa berkembang dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih rumit dan abstrak. Untuk menerapkan model pembelajaran *experiential learning* dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa bisa mengalami apa yang sudah pernah mereka pelajari, dengan demikian dapat memberikan pengalaman baru untuk siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dari itu identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA yang dilakukan di kelas V SD Inpres Buttatianang kota makassar masih dalam bentuk konvensional (ceramah). Dimana siswa yang hanya duduk diam menerima materi kemudian mengerjakan soal latihan tanpa melibatkan siswa dalam aktivitas belajar.
2. Suasana pembelajaran didalam kelas cenderung membosankan, sehingga siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran, tidak adanya aktivitas dilakukan melibatkan partisipasi siswa berkurang.
3. Dalam proses pembelajaran terbatasnya sumber belajar yang digunakan.

C. Batasan Masalah

Untuk masalah tidak terlalu luas maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah penelitian yaitu: model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar kognitif IPA materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V di SD Inpres Buttatianang kota makassar.

D. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V di SD Inpres Buttatianag kota makassar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar IPA materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V SD Inpres Buttatianang Kota Makassar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini mempunyai manfaat dalam pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai pedoman dalam mewujudkan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan pemikiran yang berhubungan dengan menerapkan bidang ilmu sebagai upaya membangkitkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Melatih siswa agar lebih aktif dalam belajar, antusias, dan menambah minat dan motivasi hasil belajar siswa. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan hasil belajar meningkat.

b. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tugas dan tanggung jawab seorang guru dalam melaksanakan sebagai pengajar dan pendidik

khususnya menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan siswa.

d. Bagi Peneliti

Pada penelitian ini digunakan sebagai pengembangan ilmu dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Dan dapat menjadikan pengalaman serta menambah peningkatan pengetahuan dan wawasan.

BOSOWA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola mengajar yang menerangkan proses menyebutkan dan menghasilkan situasi lingkungan tertentu yang menyebabkan para siswa berinteraksi dengan cara terjadinya perubahan khusus pada tingkah laku mereka dengan kata lain, penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang dilakukan guru serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sukmadinata dan Syaodih model pembelajaran merupakan suatu rancangan (desain) yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri siswa.

Menurut Muhammad (2015:29) model pembelajaran adalah untuk mendeskripsikan, melukiskan prosedur, sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, serta mencapai tujuan belajar yang diperoleh dengan fungsi sebagai pedoman, perencanaan bagi pendidik dalam pembelajaran upaya melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Andi (2015:239) Model Pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk membentuk pola pada kurikulum dan pembelajaran jangka

panjang, membimbing pembelajaran di kelas atau di luar kelas serta merancang bahan-bahan pembelajaran yang akan digunakan.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran menurut para ahli dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan proses pembelajaran secara langsung. Perencanaan yang dilakukan tersebut diatur melalui dari menentukan metode, strategi, dan media yang akan digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam mewujudkan apa yang akan diinginkan. Untuk mempermudah belajar siswa, guru melakukan cara untuk meningkatkan keefektifan dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang digunakan guru adalah *experiential learning* (pengalaman).

2. Pengertian Model *Experiential Learning*

Model pembelajaran *experiential learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb dalam bukunya yang berjudul *Experiential Learning, experience as the source of learning and development*. *Experiential learning* merupakan proses belajar yang menggunakan pengalaman sebagai media pembelajaran untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri. Penyebutan istilah *experiential learning* dilakukan untuk menekankan bahwa *experiential* (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakan dari teori pembelajaran lainnya. Seperti pembelajaran kognitif maupun behaviorisme (Kolb,1984).

Menurut *Association for Experiential Education (AEE)*, *experiential learning* merupakan falsafah dan metodologi dimana pendidik terlibat langsung dengan motivasi siswa dan refleksi difokuskan untuk meningkatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan. *Experiential learning* membantu siswa untuk berpikir lebih banyak bagaimana menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Model *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang berbasis pada pengalaman. Menurut Fathurrohman (2017:128) model pembelajaran berbasis pengalaman memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi pembelajar terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Baharudin dan Esa (2015;224) Model Pembelajaran *Experiential Learning* adalah suatu proses belajar mengajar yang mengaktifkan model pembelajaran untuk keterampilan dan membangun pengetahuan melalui pengalamannya secara langsung. Dengan demikian, *experiential learning* (pengalaman) sebagai pembelajaran katalisator untuk membantu mengembangkan kapasitas kemampuan untuk proses pembelajaran.

Abdul (2015:128) mengemukakan model pembelajaran *experiential learning* adalah model pembelajaran pada proses belajar mengajar yang digunakan untuk pembelajaran dalam membangun keterampilan melalui pengalaman secara langsung serta pengetahuan.

Berdasarkan model pembelajaran *experiential learning* menurut para ahli dapat diuraikan di atas bahwa model pembelajaran *experiential learning* adalah model pembelajaran yang menekankan dalam membangun suatu proses belajar

dengan melibatkan pengalaman siswa secara langsung. Pengalaman akan membuat siswa berpikir dan berbuat, sehingga hal tersebut akan memunculkan dengan pemahaman baru.

a. Karakteristik model pembelajaran *experiential learning*

Menurut Muhammad terdapat enam karakteristik pada model pembelajaran *experiential learning*, adalah: (1) Model Pembelajaran *Experiential learning* menekankan pada proses hasil dari belajar yang akan dicapai; (2) Belajar adalah yang didasarkan pada proses untuk mendapatkan suatu pengalaman; (3) Belajar membutuhkan resolusi konflik antara gaya yang berlawanan dengan cara dialektis; (4) Belajar adalah suatu proses yang holistik; (5) Belajar melibatkan suatu hubungan antara seorang dengan lingkungannya; (6) Belajar adalah proses terciptanya suatu pengetahuan hasil dari hubungan antara pengetahuan pribadi dan pengetahuan sosial.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Menurut Agus (2013:300) berpendapat bahwa ada 4 langkah-langkah Model Pembelajaran *Experiential Learning*, yaitu;

1) *Concrete experience* (pengalaman konkret)

Untuk melakukan sebuah aktivitas pembelajaran diberikan stimulus. Aktivitas ini dapat dimulai dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik informal maupun formal pada situasi yang realistik. Aktivitas yang dilakukan bisa dari dalam maupun dari luar kelas dan dikerjakan oleh kelompok ataupun pribadi.

2) *Reflective observation* (observasi refleksi)

Mengamati pembelajaran dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indra. Maka siswa dapat merefleksikan pengalamannya dan dari hasil refleksi ini siswa menarik pelajaran. Dengan demikian, proses refleksi dapat terjadi bila guru mampu mendorong siswa untuk kembali mendeskripsikan pengalaman yang diperolehnya, berkomunikasi kembali, dan mendapat pengalaman dari belajar tersebut.

3) *Abstract conceptualisation* (Konseptualisasi abstrak)

Membentuk suatu konsep pembelajaran dimulai mengonseptualisasi suatu teori dari pengalaman yang diperoleh serta mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Maka dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses belajar dengan menerapkan teori yang telah terabstraksi untuk menjelaskan pada pengalaman yang baru sebelumnya.

4) *Active experimental* (percobaan aktif)

Tahap ini didasarkan atas asumsi bahwa hasil dari proses belajar harus bersifat produk yang nyata. Pada tahap ini seseorang sudah mampu mengaplikasikan konsep-konsep, teori-teori atau aturan-aturan dalam situasi nyata. Belajar dapat memberikan ruang kebebasan untuk mempraktekkan dan menguji teori serta konsep di lapangan.

Agar proses belajar mengajar efektif, siswa harus memiliki 4 kemampuan dalam proses belajar dalam *experiential learning* dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Kemampuan belajar siswa dalam proses *experiential learning*

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
(1) <i>Concrete Experience (CE)</i>	Siswa pernah melibatkan diri dalam pengalaman sebelumnya.	<i>Feeling</i> (perasaan)
(2) <i>Reflection Observation (RO)</i>	Siswa merefleksikan dan mengobservasi dalam memikirkan pengalaman dari berbagai segi.	<i>Watching</i> (mengamati)
(3) <i>Abstract Conceptualization (AC)</i>	Siswa menciptakan suatu konsep yang dapat mengintegrasikan observasinya untuk menjadi teori yang bermakna.	<i>Thinking</i> (berpikir)
(4) <i>Active Experimentation (AE)</i>	Siswa menggunakan teori agar memecahkan masalah-masalah dalam mengambil keputusan.	<i>Doing</i> (bertindak)

Sumber: Fathurrohman (2015)

c. Tujuan Model *Experiential Learning*

Baharudin dan Wahyuni (2012:165) menyatakan bahwa tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu: 1) mengubah struktur kognitif siswa, 2) mengubah sikap siswa, 3) memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang sudah ada.

d. Kelebihan dan kekurangan model *experiential learning*

Terdapat kelebihan dan kekurangan pada model pembelajaran *experiential learning* didalamnya, yaitu:

Kelebihan pada model pembelajaran *experiential learning* :

1. Dapat meningkatkan suasana aktivitas belajar yang kondusif.
2. Menjadikan sebuah pengalaman untuk meyakinkan siswa dalam melewati proses belajar.
3. Siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam belajar.
4. Mengajak siswa untuk memahami suatu dari sudut pandang yang berbeda.
5. Menjadi lebih terbuka, sehingga dapat mengikut serta dalam pembelajaran.

Kekurangan dari model *Experiential learning*:

1. Siswa memerlukan waktu yang tidak sedikit untuk menempatkan diri dalam tempat yang pasti dari model pembelajaran.
2. Menyesuaikan materi yang harus akan dipelajari.

Menurut Muhammad (2015:138) Model pembelajaran *experiential* mempunyai kelebihan dan kekurangan secara kelompok dan individu. Kelebihan pada model pembelajaran *experiential learning* secara individu adalah; (1) perencanaan, melalui rasa percaya diri dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, serta menumbuhkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk dalam pemecahan masalah; (2) menumbuhkan rasa percaya dalam meningkatkan antara sesama anggota kelompok; (3) menumbuhkan semangat kerja dapat meningkatkan kemampuan sesama serta untuk berkompromi; (4) meningkatkan sertamenciptakan komitmen dalam tanggung jawab. Sedangkan kelebihan pada model pembelajaran *experiential learning* secara kelompok adalah meningkatkan dan mengembangkan rasa saling kerja sama dalam ketergantungan antar sesama kelompok serta melibatkan dalam pemecahan masalah dan mengambil suatu keputusan. Sedangkan kekurangan pada model pembelajaran *experiential learning* adalah melakukan percobaan untuk memperoleh suatu konsep atau kesimpulan yang utuh membutuhkan waktu yang cukup lama.

3. Belajar dan hasil belajar

a. Belajar

Belajar merupakan dimana seseorang ingin mengetahui apa yang akan hendak dicapai dalam proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi

dengan lingkungan yang dimiliki seseorang untuk kebutuhan hidupnya. Menurut Slameto menyatakan bahwa, “belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam diri seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.”

Adapun menurut Burton dalam Usman dan Setiawati (1993:4), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkatnya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru.

Dalam proses pengajaran, unsur belajar memegang peranan yang penting, bahwa mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, bahwa kegiatan mengajar hanya bermakna apabila terjadi kegiatan belajar murid. Sardiman (2008) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, menulis dan sebagainya serta belajar itu akan lebih baik jika siswa mengalami dan melakukannya.

Menurut Ahmad Mudzakir (1997:33) belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam segala hal baik dalam bidang ilmu pengetahuan maupun keterampilan. Sedangkan Hilgard (dalam Sanjaya, 2007) belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan, baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Menurut Doris Lessing (dalam buku pembelajaran Andrias Harefa, 2001: 1) belajar adalah mengerti sesuatu yang telah diketahui sepanjang hidup tetapi pemahaman yang berbeda. Sedangkan Noehi Nasution mengungkapkan bahwa ciri-ciri kegiatan belajar dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial.
2. Perubahan itu pada dasarnya berupa didaptkannya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.
3. Perubahan itu terjadi karena usaha.

Belajar merupakan proses memiliki pengetahuan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Selain itu, belajar merupakan perubahan secara fisik maupun motorik. Belajar juga merupakan perubahan yang menekankan aspek-aspek rohani.

b. Pengertian hasil belajar

Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2006: 125) menyatakan bahwa dari hasil aktivitas dalam belajar ditandai dengan adanya suatu perubahan pada perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Dengan demikian, sehubungan pendapat itu, maka Wahidmurni (2010:18) mengemukakan bahwa dikatakan seseorang dapat berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya suatu perubahan pada dirinya. Perubahan tersebut dibentuk di antaranya dari segi kemampuan keterampilan, berpikir, atau sikap terhadap suatu objek.

Jika dijelaskan lebih mendalam, maka hasil belajar dapat dinyatakan dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotorik atau keterampilan yang diperoleh seseorang tersebut setelah melaksanakan proses belajar. Hasil belajar yang terdiri dalam tiga ranah ini memiliki arti dari masing-masing ranahnya. Menurut Bloom (Sudjana,2005) tiga ranah hasil dari belajar tersebut adalah :

a. Hasil belajar dari ranah kognitif yang terdiri pada tingkatan adalah :

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*), dalam cakupan pada pengetahuan yang sifatnya faktual hal-hal yang perlu diingat kembali mengenai tentang rumus, pasal, kaidah, hukum dan lain-lain.
- 2) Pemahaman (*Comprehention*), meliputi arti dari suatu konsep, atau kemampuan dalam menangkap makna, maka diperlukan adanya suatu hubungan antara konsep dengan makna yang ada di dalam konsep tersebut.
- 3) Penerapan (*Application*), dikaji dengan menerapkan dalam kesanggupan, dan mengabstraksi suatu konsep, rumus, ide, hukum pada situasi yang baru. Misalnya seperti persoalan dalam memecahkan masalah dengan menggunakan rumus tertentu.
- 4) Analisis (*Analyze*), mencakup kesanggupan dalam memecahkan atau mengurai suatu yang utuh menjadi unsur-unsur atau pada bagian yang mempunyai artike satuan. Pada hakikatnya kemampuan menalar mengandung unsur analisis.

5) Sintesis (*Synthesis*), sintesis adalah lawan dari analisis karena pada analisis memiliki tekanan pada kesanggupan dalam menguraikan suatu integritas sehingga menjadi bagian yang bermakna, maka pada sintesis merupakan menyatukan unsur dalam kesanggupan atau menjadikan bagian satu integritas.

6) Evaluasi (*Evaluation*), mencakup pada pertimbangan suatu nilai mengenai baik tidaknya, maupun tepat tidaknya dalam menggunakan kriteria tertentu. Kemampuan ini dinyatakan dalam pemberian penilaian terhadap sesuatu.

b. Ranah afektif berkenaan pada nilai dan sikap. Dalam berbagai tingkah laku pada siswa tipe hasil belajar afektif tampak seperti perhatian terhadap disiplin, pelajaran, menghargai teman sekelas dan guru, motivasi belajar, kebiasaan belajar dan lain-lain. Bidang afektif memiliki beberapa tingkatan sebagai hasil tipe belajar dan tujuan, yaitu:

- 1) Memperhatikan atau Penerimaan (*attending* atau *receiving*) seperti kepekaan maupun kesadaran dalam rangsangan dari luar pada siswa baik dalam bentuk masalah gejala, situasi untuk menerima stimulus.
- 2) Menanggapi (*Responding*) atau reaksi yang diberikan seseorang kepada stimulasi yang datang dari luar. Dengan demikian hal ini termasuk kepuasan dan perasaan dalam menjawab stimulus yang datang dari luar untuk dirinya. Penilaian (*Valuing*) yakni berkenaan dengan nilai dan kesediaan dalam menerima latar belakang, nilai, atau pengalaman yang di dapatkan terhadap nilai tersebut.

- 3) Organisasi (*Organization*) adalah untuk membentuk suatu kemampuan pada sistem dimulai dari nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang di dapatkan atau dipercaya. Untuk menunjukkan suatu kemampuan dalam mengorganisasi, siswa diminta untuk melakukan mengorganisasikan pada nilai-nilai ke suatu organisasi yang lebih besar.
 - 4) Karakteristik nilai adalah keterpaduan dari semua sistem nilai yang sudah dimiliki seseorang, yang dapat mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Dalam karakteristik ini siswa diminta untuk menunjukkan suatu kemampuannya dalam memberikan batasan, menjelaskan, atau mempertimbangkan pada nilai-nilai yang direspon.
 - 5) Karakteristik nilai) dalam aspek ini, siswa sudah mampu memberikan suatu nilai kejadian itu baik atau buruk. Kemudian, setelah mereka dapat menilai sesuatu, maka mereka akan berusaha untuk mengimplementasikan sisi baiknya dan menjauhi sisi buruknya. Misalnya, berawal dari sekolah, seorang peserta didik bisa menerapkan kedisiplinan di rumah, masyarakat, dan di manapun ia berada.
- c. Ranah psikomotorik, hasil belajar yang nampak dalam membentuk suatu keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak dalam individu atau seseorang memiliki 6 tingkatan keterampilan yaitu:
- 1) Gerakan reflex (gerakan yang tidak sadar).
 - 2) Gerakan-gerakan dasar pada ketrampilan.
 - 3) Kemampuan yang termasuk perseptual di dalamnya dapat membedakan auditif motorik, membedakan visual, dan lain-lain.

- 4) Ketrampilan di dalam bidang fisik misalnya kekuatan, ketepatan.
- 5) Gerakan skill yang dilakukan dimulai dari ketrampilan sederhana sampai dengan ketrampilan yang kompleks.
- 6) Kemampuan yang diperoleh dalam hal berkomunikasi berkenaan pada gerakan interpretatif, ekspresif.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Rusman, 2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

- a. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yaitu kecerdasan, bakat, minat, motivasi.
- b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Kualitas pengajaran disekolah sangat ditentukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2006:50), bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Sebagaimana telah diutarakan pada bagian pendahuluan bahwa pendidikan adalah suatu sistem, hal ini dikarenakan pendidikan memiliki ciri-ciri sistem, diantaranya memiliki komponen yang satu sama lain saling mempengaruhi, dan komponen-komponen tersebut memiliki tujuan yang sama.

4. IPA

a. Pengertian IPA

IPA merupakan suatu pengetahuan yang berawal dari kejadian-kejadian terjadinya pada alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan yang menunjukkan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil penyelidikan dan pemikiran ilmuwan dengan keterampilan yang dilakukan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini dapat memberikan pengertian bahwa IPA adalah suatu pengetahuan yang dapat dibangun melalui klasifikasi data dan pengamatan, dan bisa dapatdiverifikasikan dan disusun dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi matematis dan analisis data terhadap penalaran pada gejala-gejala alam. Dengan demikian, IPA pada hakikatnya adalah ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa konsep, fakta, hukum dan prinsip yang teruji melalui kebenarannya pada suatu kegiatan dalam rangkaian metode ilmiah.

IPA berasal dari kata sains yaitu yang berarti alam. Sains menurut Suyoso (1998:23) adalah pengetahuan hasil kegiatan yang dilakukan oleh manusia bersifat aktif dan dinamis serta dapat diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, dan berlaku secara universal. Pendidikan IPA di sekolah dasar agar siswa menguasai pengetahuan, fakta. Pembelajaran IPA memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mencari tahu atau berbuat sehingga dapat menjelajahi dan memahami alam yang ada disekitar. Dengan adanya pengalaman yang dilakukan oleh siswa maka pembelajaran akan lebih

bermakna. Kebermaknaan pengalaman tersebut akan membentuk pemahaman belajar siswa.

b. Karakteristik Belajar IPA

Belajar IPA memiliki karakteristik tersendiri dari Cakupan dan proses di sekolah. Karakteristik belajar IPA dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses belajar IPA hampir semua melibatkan seluruh proses berpikir, alat indera, dan berbagai macam gerakan otot.
2. Belajar IPA menggunakan berbagai macam cara (teknik) untuk dilakukan.
3. Belajar IPA yang dilakukan untuk membantu pengamatan memerlukan berbagai macam alat yang akan digunakan.
4. Belajar IPA merupakan proses aktif. Belajar IPA merupakan sesuatu yang harus siswa lakukan.

Para ahli dalam pendidikan pada pembelajaran IPA mengemukakan bahwa pembelajaran IPA melibatkan siswa dalam ranah, yaitu ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Hal ini dijelaskan dalam kurikulum IPA yang menganjurkan bahwa pembelajaran IPA melibatkan siswa dalam penyelidikan yang dilaksanakan di sekolah berorientasi inkuiri, dengan interaksi antara guru dengan siswa lainnya. Melalui kegiatan penyelidikan, membuat hubungan siswa antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan ilmiah yang ditemukannya pada berbagai sumber, menerapkan materi IPA pada siswa untuk mengajukan pertanyaan, pengetahuan siswa yang digunakan dalam pemecahan masalah, perencanaan yang akan dilakukan, membuat suatu keputusan, diskusi pada kelompok, dan asesmen yang konsisten memperoleh suatu pendekatan aktif dengan siswa untuk belajar.

Dengan demikian, pembelajaran IPA berpusat pada siswa di sekolah dan pentingnya menekankan belajar aktif pada siswa untuk mengubah persepsi tentang guru yang selalu memberikan informasi dan menjadikan sumber pengetahuan bagi siswa. (Hisbullah & Nurhayati 2018) NRC, 1996:20.

5. Materi Pembelajaran Cahaya dan Sifatnya

Cahaya adalah gelombang elektromagnetik yang dapat ditangkap oleh cahaya mata. Cahaya memiliki sifat-sifat tertentu yang banyak manfaatnya bagi kehidupan antara lain sebagai berikut.

a. Cahaya merambat lurus

Cahaya merambat lurus adalah misalnya dari lampu senter arah cahaya rambatannya menurut garis lurus. Atau kita ketika melihat matahari yang masuk menerobos melalui genting. Dengan demikian, bahwa hal tersebut membuktikan cahaya dapat merambat lurus. Kegiatan yang dilakukan untuk membuktikan bahwa cahaya dapat merambat lurus adalah dengan menggunakan karton yang diberi lubang. Ketika karton diberikan lubang untuk disusun lurus kita dapat melihat cahaya pada lilin. Sifat cahaya yang selalu merambat lurus ini dimanfaatkan manusia pada pembuatan lampu senter dan lampu kendaraan bermotor.

b. Cahaya dapat menembus benda bening

Berdasarkan dapat atau tidaknya ditembus cahaya, benda-benda digolongkan menjadi tiga:

- 1) Opaque atau benda tidak tembus cahaya, adalah benda gelap yang tidak dapat ditembus oleh cahaya sama sekali. Benda semacam ini contohnya adalah buku, kayu, tembok, dan air keruh.

- 2) Benda bening, sering disebut juga benda transparan pada benda bening.

Cahaya yang menerus pada benda transparan dapat meneruskan cahaya tersebut. Contohnya pada kaca yang bening dan air jernih.

- 3) Benda translucent merupakan benda yang meneruskan cahaya pada sebagian datang dan menyebarkan sebagian cahaya dengan lainnya.

Contohnya kain gorden tipis, dan beberapa jenis plastik.

c. Cahaya dipantulkan

Pemantulan (refleksi) atau pencerminan adalah proses terpancarnya cahaya kembali dari permukaan benda yang terkena. Contohnya peristiwa pemantulan cahaya pada benda adalah saat diri kita bercermin. Cermin merupakan salah satu benda yang memantulkan cahaya. Berdasarkan bentuk permukaannya ada cermin datar dan cermin lengkung. Cermin lengkung ada dua macam, yaitu cermin cembung dan cermin cekung.

- 1) Cermin datar, yaitu yang permukaan bidang pantulannya datar dan tidak melengkung. Sifat-sifat cermin datar yaitu; ukuran tinggi atau besar suatu bayangan sama dengan ukuran benda, Jarak benda kecermin sama dengan jarak bayangan ke cermin, penampakan benda pada bayangan berlawanan dengan benda tersebut. Misalnya tangan kanan menjadi tangan kirimu akan menjadi sama pada bayanganmu, bendanya tegak sama dengan bayangannya.
- 2) Cermin cembung adalah cermin yang bidang permukaan pantulannya melengkung ke arah luar. Cermin cembung biasa digunakan untuk kaca spion pada kendaraan bermotor. Bayangan pada cermin cembung bersifat maya, tegak, dan lebih kecil (diperkecil) dari pada benda yang sebenarnya.

3) Cermin cekung merupakan cermin yang bidang permukaannya melengkung ke arah dalam. dapat digunakan untuk reflektor pada lampu senter dan lampu mobil.

d. Cahaya dapat dibiaskan

Pembiasan adalah pembelokan arah rambat cahaya, saat melewati dua medium yang berbeda kerapatannya. Misalnya dapat dilihat pada pensil yang dimasukkan ke dalam gelas yang berisi air. Pensil itu akan tampak patah.

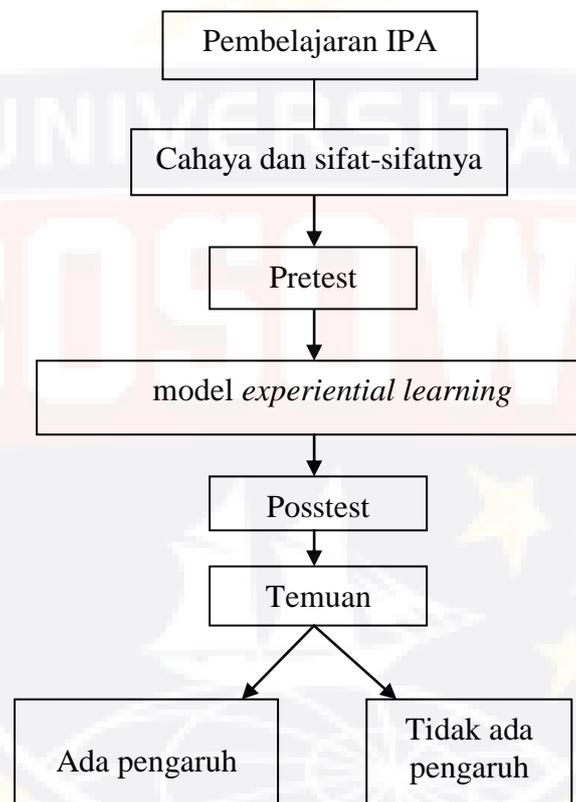
B. Penelitian yang Relevan

Citra Apriovilita Hariri, Erna Yayuk. (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas V SD. Berkesimpulan bahwa dengan menggunakan model "*experiential learning*" pada siswa kelas V SD pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Perbedaan dalam penelitian ini, penulis tidak menggunakan penerapan untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran IPA, sedangkan persamaannya adalah variabel yang digunakan berupa cahaya dan sifatnya.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPA masih berpusat pada guru dalam penyampaian materi secara ceramah dengan terus menerus berakibat rendahnya pada hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar rendahnya hasil belajar siswa, maka perlu diterapkan model pembelajaran *experiential learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, menggunakan model pembelajaran *experiential learning* mampu meningkatkan pengalaman baru dan reaksi pembelajar terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan dan sikap. berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keaktifan dari hasil belajar itu sendiri. Berdasarkan penjelasan di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Bagan Kerangka pikir

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian untuk mengetahui berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, yaitu: Adanya pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Inpres Buttatianang Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan menggunakan Quasi-eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang sistematis untuk membangun hubungan yang mengandung sebab-akibat. Dari jenis penelitian yang digunakan, maka penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif.

Dengan metode penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One-group pretest-posttest design*; dalam rancangan ini, penelitian eksperimen dilakukan dengan cara memberikan tes awal kepada siswa sebelum peneliti memberikan tes akhir kepada siswa untuk diambil sampel penelitiannya. Untuk memahami kegiatan belajar pada rancangan ini dapat dilihat sebagai berikut.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

- O1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- O2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)
- X = Perlakuan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi adalah tempat dimana peneliti untuk mendapatkan hasil dari Penelitiannya. Yang dilaksanakan di SD Inpres Buttatianang kota makassar Jl. Muh. Jupri lrg.6 No. 3 Kota Makassar.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek dan objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi adalah keseluruhan siswa yang berfungsi sebagai sumber data. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan sebagai sumber data adalah seluruh siswa yang berada di kelas V SD Inpres Buttatianang kota Makassar.

2. Sampel

Sampel adalah dimana sebagian dari populasi diambil dari anggota populasi. Untuk Pengambilan sampel penelitian pada siswa kelas V SD Inpres Buttatianang Kota Makassar berjumlah 40 siswa dalam satu kelas. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini terdapatkan 8 siswa yang hadir pada saat mengikuti pembelajaran.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variabel penelitian

- a. Variabel independen atau Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Experiential learning*.
- b. Variabel dependen atau variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

a. Model *experiential learning*

Model *experiential learning* adalah suatu proses belajar yang menggunakan pengalaman untuk membangun pengetahuan dan keterampilan

pembelajaran yang dilakukan melalui pengalaman langsung. Pembelajaran dengan model *Experiential learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb dalam bukunya yang berjudul "*Experiential Learning, experience as the source of learning and development*". Tujuan dari model pembelajaran ini adalah memengaruhi siswa untuk mengubah struktur kognitif siswa, sikap siswa, memperluas keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan. Model *experiential learning* memberi kesempatan kepada siswa bagaimana membuat suatu konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut.

b. Hasil Belajar

Dari beberapa pendapat para ahli berikut ini adalah mengenai hasil belajar yang diperoleh dalam belajar dikemukakan menurut Nana Sudjana merupakan hasil belajar yang didapatkan pada siswa hakikatnya perubahan tingkah laku dalam mencakup bidang afektif, kognitif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Udin S Winataputra mendefinisikan hasil belajar adalah keberhasilan dari bukti yang telah dicapai siswa dimana pada saat kegiatan belajar memiliki suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi keterampilan proses, keaktifan dan motivasi untuk mencapai suatu prestasi dalam belajar.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah mengenai hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Adapun Menurut Winarno Surakhmad hasil belajar bagi siswa menurut pandangan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Ujian diartikan untuk memperoleh suatu nilai dalam menentukan keberhasilan siswa. Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa

hasil belajar merupakan hasil dari prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar yang dapat mengubah dan pembentukan tingkah laku seseorang.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Proses penelitian lebih menekankan pada aspek pengukuran. Untuk mengetahui perkembangan pada model pembelajaran maka dari itu peneliti memulai dari pendahuluan yang berisi pada latar belakang, identifikasi masalah yang dilakukan masih konvensional atau ceramah, untuk batasan masalah peneliti menggunakan pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa. Pada rumusan masalah adakah pengaruh *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa. Dan manfaatnya untuk teoritis dan praktis. Untuk mengetahui pembelajaran *experiential learning* dilakukan kajian teori, penelitian yang relevan yaitu memaparkan hasil penelitian yang relevan setelah itu menjelaskan penelitiannya dengan cara memaparkan persamaan dan perbedaan. Sedangkan hipotesis jawaban sementara dari rumusan masalah. Pada tahap ini dilakukan tes awal *pretest* berupa tes pilihan ganda. Tujuan dilakukan tes ini adalah untuk mengetahui hasil dari keadaan awal pada pengalaman siswa dalam belajar. Setelah diberikan *pretest*, maka tahap selanjutnya diberikan perlakuan (*posstest*).

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Penelitian yang dilaksanakan pada siswa adalah tes soal pilihan ganda. Adapun menurut Sanjaya (2009:99) Tes merupakan untuk mengumpulkan suatu

data yang diperoleh untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Pada penelitian ini nilai yang siswa peroleh dari hasil mengerjakan *pretest* dan *posstest* soal pilihan ganda.

2. Dokumentasi

Pada teknik ini, peneliti memperoleh setiap pembuktian dari proses yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik yang berupa tulisan maupun lisan dan gambaran arkeologis. Menurut Arikunto (2006) dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan lain sebagainya. Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui data dari aktivitas hasil belajar siswa adalah berupa gambar atau foto kegiatan.

G. Instrumen Penelitian

1. Soal Tes

Hasil belajar dari instrumen tes pada siswa kelas V ini dilakukan sebelum menerapkan model pembelajaran *experiential learning* dan sesudah menggunakan model pembelajaran model *experiential learning*. Dalam penelitian ini menggunakan soal tes tertulis, sebelum atau sesudah pembelajaran dilaksanakan untuk mengukur suatu kemampuan awal siswa pada kelas V terkait hasil belajar IPA. Setelah pembelajaran adapun tes bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V setelah menerapkan model pembelajaran *experiential learning*.

Untuk mengetahui teknik atau cara *scoring* dalam penyusunan instrumen tes hasil belajar pada siswa berupa tes pilihan ganda. Dalam mengerjakan tes pilihan

ganda adapun prosedur diminta untuk memilih satu jawaban yang benar dari empat jawaban yang telah diberikan. Untuk mengerjakan soal maka diberikan nilai 1 jika benar dan salah diberikan nilai 0.

Adapun penyusunan instrumen tes untuk hasil belajar siswa dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data siswa dalam pembelajaran sebelum maupun sesudah pembelajaran dilakukan dengan model *experiential learning*.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan data yang menunjukkan tingkat ketepatan dalam suatu instrumen. Sebuah tes di katakan valid apabila tes tersebut memiliki nilai lebih besar dari nilai r_{tabel} , dimana r_{tabel} adalah nilai ketetapan untuk melihat sebuah tes yang valid atau tidak valid yang akan hendak diukur. Suatu instrumen yang dianggap sah atau valid memiliki tingkat yang tinggi. Pada penelitian ini untuk melihat kevalidan pada sebuah tes dengan menggunakan bantuan *software SPSS 25for windows* dan validitas instrumen pada rumus berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{P}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbis} = koefisien korelasi biserial

M_p = rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

- Mt = rata-rata skor total
 St = standar deviasi skor total
 P = banyak siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal
 q = banyak siswa yang menjawab salah pada setiap butir

b. Uji Reliabilitas

Arikunto (2009:100) mengemukakan bahwa reliabilitas adalah tingkat suatu kehandalan yang dapat dipercaya terhadap kelas sehingga sebagai hasil untuk pengambilan data instrumen tersebut dapat diandalkan. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 25 for *windows* dan uji reliabilitas pada rumus:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = realibilitas tes secara keseluruhan

S^2 = varian total

P = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
 ($q=1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil kali p dan q

k = banyaknya item

Tabel 3.1 Nilai Kriteria Tingkat Reliabilitas

No	Interval	Kriteria
1	< 0,200	Sangat Rendah
2	0,200 – 0,399	Rendah
3	0,400 – 0,599	Cukup
4	0,600 – 0,799	Tinggi
5	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

c. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu tes untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan peserta didik yang tergolong mampu dengan peserta didik yang tergolong kurang mampu untuk menjawab soal tersebut. Untuk dapat diketahui daya pembeda pada setiap soal dengan menggunakan *software* SPSS 25 for windows dan pada rumus:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

DP = Daya pembeda soal

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

JA = banyaknya peserta kelompok atas

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

PA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.3 Klasifikasi Daya Pembeda

Interval	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

d. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran pada soal yang dipandang dari kemampuan siswa dalam menjawab soal. Dengan melakukan analisis tingkat kesukaran soal adalah penentuan dari kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, sulit. Untuk mengetahui tiap butir soal tes dapat diketahu dengan tingkat kesukarandigunakan *software SPSS 25for windows* dan pada rumus:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = Indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

N = banyak siswa yang ikuti tes

Tabel 3.4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Interval	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

2. Uji Prasyarat

Uji prasyarat digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan pada bab II.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Selain itu, uji normalitas menjadi syarat dalam menentukan analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis data. Uji

normalitas dari hasil nilai *pretest* dan *posstes* dapat dilihat dengan bantuan *software SPSS 25for windows*. Dengan uji *Shapiro-Wilk Normality Test*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah kedua data homogen atau tidak. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan bantuan *software SPSS 25for windows*. Menentukan taraf signifikan uji $\alpha = 0,05$ dapat diuraikan dari kriteria penentuan pada nilai jika signifikan lebih besar dari 0,05 maka varian homogen. Sedangkan jika signifikan lebih kecil dari 0,05 maka varian tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui adakah tindakan perbedaan signifikan dari hasil belajar IPA siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning*. Dari uji hipotesis alat yang digunakan yaitu uji-t dengan taraf signifikan 0,05 dan dibantu oleh *software SPSS 25for*.

1. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti tidak ada pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Buttatianang.
2. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Buttatianang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji yang berfungsi untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang didapatkan. Untuk menguji normalitas pada penelitian ini dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smimov* pada program SPSS 25for windows.

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

One-SampleKolmogorov-Smimov Test		Unstandardized Residual
N		8
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,000000
	Std. Deviation	4,82367672
MostExtremeDifferences	Absolute	,264
	Positive	,264
	Negative	-,143
Test Statistic		,264
Asymp. Sig. (2-tailed)		,105

Sumber: SPSS 25for windows

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa data hasil nilai yang dilakukan dengan pengujian normalitas diketahui nilai sebesar $0,264 >$ dari nilai alpha $0,05$ maka disimpulkan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji statistik untuk memperlihatkan apakah dua atau lebih kelompok data sampel digunakan dalam penelitian memiliki varians

yang sama atau tidak. Peneliti menggunakan bantuan *SPSS 25for windows* pada uji homogenitas.

Tabel. 4.2 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		LevenceStatistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on mean	,084	1	14	,776
	Based on median	,009	1	14	,927
	Based on Median andwithadjusteddf	,009	1	13,709	,927
	Based on trimmedmean	,070	1	14	,795

Sumber: *SPSS 25for windows*

Pada tabel 4.2 di atas menyatakan bahwa hasil pengujian homogenitas dengan nilai sig 0,795 > dari nilai alpha 0,05 sehingga dinyatakan variabel tersebut adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji prasyarat diperoleh data distribusi normal. Selanjutnya untuk menguji hipotesis yang digunakan dalam pengujian dalam penelitian ini yaitu rumus Uji t dengan Uji Paired T-test untuk mengetahui adanya perbedaan dari hasil perlakuan dengan menggunakan *software SPSS 25 for windows* pada tabel 4.3.

Tabel. 4.3 Hasil Uji Paired Sampel Test

PairedSamples Test										
		PairedDifferences					T	df	Sig.(2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. ErrorMean	95% Confidence Interval of theDifference					
					Lower	Upper				
Pair 1	<i>Pretest-Posttest</i>	58,188	18,801	4,700	48,169	68,206	12,379	15	,000	

Sumber. *SPSS 25for windows*

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis pada paired sampel test di ketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,00 <$ dari nilai alpha $0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

2. Uji Instrument

a. Uji Validitas

Berdasarkan hasil penghitungan pada uji validitas instrumen dengan jumlah siswa 8 dan butir soal 20 yang di uji cobakan, bahwadapat dilihat terdapat 16 soal tidak valid dan 4 soal yang valid. Item soal dinyatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabelnya, r tabel dapat dilihat pada tabel statistik.

Tabel 4.4 : Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

No.Item	r Hitung	r tabel	Keterangan
1	0,286	0,707	Tidak valid
2	0,787	0,707	Valid
3	0,450	0,707	Tidak valid
4	0,531	0,707	Tidak Valid
5	0,641	0,707	Tidak Valid
6	0,709	0,707	Valid
7	0,714	0,707	Valid
8	0,455	0,707	Tidak Valid
9	0,941	0,707	Valid
10	0,450	0,707	Tidak valid
11	0,532	0,707	Tidak valid
12	0,188	0,707	Tidak Valid
13	0,275	0,707	Tidak valid
14	0,286	0,707	Tidak valid
15	0,123	0,707	Tidak valid
16	0,567	0,707	Tidak valid
17	0,567	0,707	Tidak Valid
18	0,205	0,707	Tidak valid
19	0,295	0,707	Tidak valid
20	0,188	0,707	Tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui hasil uji realibilitas instrumen tes melalui *software SPSS 25for windows* dapat dilihat pada tabel 4.5 dan hasil perhitungan secara SPSSnya dapat dilihat pada lampiran 10.

Tabel 4.5 Hasil Uji reliabilitas

Nomor Item	Cronbach'sAlpha	Keterangan
7	0,706	Tinggi

Berdasarkan nilai Cronbach'sAlpha pada tabel reliabilitas diperoleh nilai 0,706 nilai ini lebih besar dari alpha 0,60. Dapat dilihat pada rentang nilai Cronbach's Alpha maka uji reliabilitas dapat dinyatakan tes ini memiliki reliabilitas yang tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui hasil uji tingkat kesukaran dengan menggunakan *software SPSS 25 for windows* dapat dilihat pada tabel 4.6 dan perhitungan secara SPSS nya dapat dilihat pada lampiran 11.

Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No. Item	Hasil Uji Tingkat Kesukaran (Mean)	Nilai Interval	Keterangan
1	0,75	0,71-1,00	Mudah
2	0,63	0,21-0,70	Sedang
3	0,75	0,71-1,00	Mudah
4	0,38	0,21-0,70	Sedang
5	0,63	0,21-0,70	Sedang
6	0,50	0,21-0,70	Sedang
7	0,63	0,21-0,70	Sedang
8	0,88	0,71-1,00	Mudah
9	0,75	0,71-1,00	Mudah
10	0,75	0,71-1,00	Mudah
11	0,75	0,71-1,00	Mudah
12	0,13	0,00-0,20	Sukar
13	0,63	0,21-0,70	Sedang

No. Item	Hasil Uji	Nilai Interval	Keterangan
14			
14	0,75	0,71-1,00	Mudah
15	0,25	0,21-0,70	Sedang
16	0,63	0,21-0,70	Sedang
17	0,50	0,21-0,70	Sedang
18	0,75	0,71-1,00	Mudah
19	0,13	0,21-0,70	Sukar
20	0,13	0,21-0,70	Sukar

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran pada tabel di atas dapat dilihat untuk kriteria mudah 8, kriteria sedang 9, dan kriteria sukar 3. Setiap soal memiliki tingkat kesukaran dimana akan di uji kepada siswa berdasarkan dari kemampuan hasil belajar siswa.

d. Uji Daya Pembeda

Pada uji daya pembeda untuk mengetahui hasil data dengan menggunakan *software SPSS 25for windows* dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

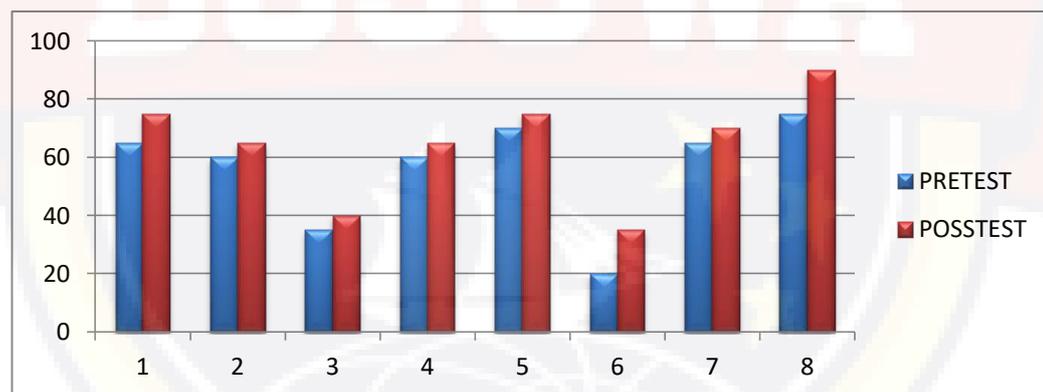
Tabel 4.7 Hasil Daya Pembeda

No. Item	Hasil Uji Daya Pembeda (Corrected Item-Total Correlation)	Nilai Interval	Keterangan
1	0,34	0,30 – 0,39	Diterima dan diperbaiki
2	0,75	0,40 – 1,00	Baik
3	0,39	0,30 – 0,39	Diterima dan diPerbaiki
4	0,47	0,40 – 1,00	Baik
5	0,59	0,40 – 1,00	Baik
6	0,67	0,40 – 1,00	Baik
7	0,67	0,40 – 1,00	Baik
8	0,41	0,40 – 1,00	Baik
9	0,93	0,40 – 1,00	Baik
10	0,39	0,30 – 0,39	Diterima dan diPerbaiki
11	0,48	0,40 – 1,00	Baik
12	0,14	0,00 – 0,19	Ditolak
13	0,20	0,20 – 0,29	Diperbaiki
14	0,34	0,30 – 0,39	Diterima dan diPerbaiki

No. Soal	Nilai	Kategori	Keputusan
15	0,18	0,00 – 0,19	Ditolak
15	0,18	0,00 – 0,19	Ditolak
16	0,51	0,40 – 1,00	Baik
17	0,51	0,40 – 1,00	Baik
18	0,14	0,00 – 0,19	Ditolak
19	0,25	0,20 – 0,29	DiPerbaiki
20	0,14	0,00 – 0,19	Ditolak

Berdasarkan hasil dari uji daya pembeda dengan bantuan *SPSS 25for windows* yang diperoleh untuk mengetahui kesanggupan siswa dalam menjawab soal. Setiap siswa mempunyai pengetahuan yang berbeda-beda untuk menjawab soal ada yang mampu maupun yang tidak mampu dalam menjawab soal. Untuk diketahui terdapat kriteria baik 10, kriteria diterima dan diperbaiki 4, kriteria diperbaiki 2, dan kriteria ditolak 4.

3. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Gambar 4.1 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Dari hasil data pada penelitian ini mengenai hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Inpres Buttatianang Kota Makassar. Adapun nilai *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada grafik di atas.

Tabel 4.8 Hasil Data *Prettest* dan *Posstest*

No	Nama Siwa	KKM	Nilai <i>Prettest</i>	Nilai <i>Posstest</i>
1	MFM	70	65	75
2	SKSR	70	50	65
3	NNR	70	35	40
4	CDR	70	60	65
5	AS	70	70	75
6	DF	70	20	35
7	S	70	65	70
8	NF	70	75	90

Berdasarkan hasil skors *prettest* di atas, diketahui bahwa terdapat 6 siswa yang tidak mencapai skor dalam kriteria ketuntasan minimal dan hanya 2 siswa yang mencapai skor kriteria ketuntasan minimal. Kemudian untuk mengetahui skors *posstest* terdapat 4 siswa yang mencapai skor kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan 4 siswa tidak mencapai skor kriteria ketuntasan minimal maka siswa tersebut perlu bimbingan lagi dalam belajar. Tabel dari hasil penelitian siswa dapat dilihat dari deskripsi berikut:

a) Deskripsi data hasil *pretest* dari hasil belajar IPA siswa MFM

Data dari hasil belajar siswa MFM sebelum diberikan perlakuan maupun setelah duberikan perlakuan dengan menerapkan model *experiential learning* dapat diketahui melalui *pretest* dan *posstest*. Berdasarkan hasil *pretest* siswa memperoleh skor 65 dengan menjawab benar 13 soal. Sedangkan hasil *posstest* siswa memperoleh skor 75 dengan menjawab benar 15 soal. Pada saat menjawab soal siswa memahami dengan materi yang diberikan tentang cahaya dan sifatnya.

b) Deskripsi data hasil *pretest* dari hasil belajar IPA siswa SKRS

Data dari hasil belajar siswa SKRS sebelum diberikan perlakuan maupun setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *experiential learning* dapat diketahui melalui *pretest* dan *posstest*. Berdasarkan hasil *pretest* siswa memperoleh skor 50 dengan menjawab benar 12 soal. Sedangkan hasil *posstest* siswa memperoleh skor 65 dengan menjawab benar 13 soal. Pada saat menjawab soal siswa kesulitan memahami dengan materi yang diberikan tentang cahaya dan sifatnya.

c) Deskripsi data hasil *pretest* dari hasil belajar IPA siswa NNR

Data dari hasil belajar siswa NNR sebelum diberikan perlakuan maupun setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *experiential learning* dapat diketahui melalui *pretest* dan *posstest*. Berdasarkan hasil *pretest* siswa memperoleh skor 35 dengan menjawab benar 7 soal. Sedangkan hasil *posstest* siswa memperoleh skor 40 dengan menjawab benar 8 soal. Pada saat menjawab soal siswa kesulitan memahami materi yang diberikan tentang cahaya dan sifatnya.

d) Deskripsi data hasil *pretest* dari hasil belajar IPA siswa CDR

Data dari hasil belajar siswa CDR sebelum diberikan perlakuan maupun setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *experiential learning* dapat diketahui melalui *pretest* dan *posstest*. Berdasarkan hasil *pretest* siswa memperoleh skor 60 dengan menjawab benar 12 soal. Sedangkan hasil *posstest* siswa memperoleh skor 65 dengan menjawab benar 13 soal. Pada saat menjawab

soal siswa kesulitan memahami materi yang diberikan tentang cahaya dan sifatnya.

e) Deskripsi data hasil *pretest* dari hasil belajar IPA siswa AS

Data dari hasil belajar siswa AS sebelum diberikan perlakuan maupun setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *experiential learning* dapat diketahui melalui *pretest* dan *posstest*. Berdasarkan hasil *pretest* siswa memperoleh skor 70 dengan menjawab benar 14 soal. Sedangkan hasil *posstest* siswa memperoleh skor 75 dengan menjawab benar 15 soal. Pada saat menjawab soal siswa memahami dengan materi yang diberikan tentang cahaya dan sifatnya.

f) Deskripsi data hasil *pretest* dari hasil belajar IPA siswa DF

Data dari hasil belajar siswa DF sebelum diberikan perlakuan maupun setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *experiential learning* dapat diketahui melalui *pretest* dan *posstest*. Berdasarkan hasil *pretest* siswa memperoleh skor 20 dengan menjawab benar 4 soal. Sedangkan hasil *posstest* siswa memperoleh skor 75 dengan menjawab benar 35 soal. Pada saat menjawab soal siswa kesulitan memahami dengan materi yang diberikan tentang cahaya dan sifatnya.

g) Deskripsi data hasil *pretest* dari hasil belajar IPA siswa S

Data dari hasil belajar siswa S sebelum diberikan perlakuan maupun setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *experiential learning* dapat diketahui melalui *pretest* dan *posstest*. Berdasarkan hasil *pretest* siswa memperoleh skor 65 dengan menjawab benar 13 soal. Sedangkan hasil *posstest*

siswa memperoleh skor 70 dengan menjawab benar 14 soal. Pada saat menjawab soal siswa memahami dengan materi yang diberikan tentang cahaya dan sifatnya.

h) Deskripsi data hasil *pretest* dari hasil belajar IPA siswa NF

Data dari hasil belajar siswa NF sebelum diberikan perlakuan maupun setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *experiential learning* dapat diketahui melalui *pretest* dan *posstest*. Berdasarkan hasil *pretest* siswa memperoleh skor 75 dengan menjawab benar 15 soal. Sedangkan hasil *posstest* siswa memperoleh skor 18 dengan menjawab benar 90 soal. Pada saat menjawab soal siswa memahami materi yang diberikan tentang cahaya dan sifatnya.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelas V SD Inpres Buttatianang kota makassar pada tanggal 17-19 februari 2021. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD berjumlah 8 siswa, yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Pada kelas V SD inpres buttianang berjumlah 40 siswa, tetapi siswa yang aktif belajar mengerjakan soal *pretest* dan *posstest* pilihan ganda hanya 8 siswa karena kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran IPA sehingga keterbatasan siswa dalam belajar dengan cara online. Berdasarkan hasil data belajar siswa yang diperoleh, dari data penelitian untuk mengetahui hasil belajar IPA pada siswa menunjukkan nilai rata-rata *pretest* adalah 55. Sedangkan nilai rata-rata *posstest* adalah 64,37.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruhnya model pembelajaran *experiential learning* pada hasil belajar IPA pada siswa kelas V. Penulis menggunakan jenis penelitian pendekatan kuantitatif, dengan metode

penelitian *pre-eksperiential design*; adapun desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posstest design* kemudian penulis melakukan uji instrumen terhadap soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil uji validitas terdapat 4 soal yang valid dan 16 soal yang tidak valid dari 20 butir soal. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa reliabel. Hasil uji tingkat kesukaran untuk kriteria mudah 8, kriteria sedang 9, dan kriteria sukar 3. Hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa terdapat kriteria baik 10, kriteria diterima dan diperbaiki 4, kriteria diperbaiki 2, kriteria ditolak 4. Hasil uji normalitas berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh berdistribusi normal dengan nilai 0,264. Hasil uji homogenitas menyatakan bahwa hasil pengujian homogenitas dengan nilai sig 0,795.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dalam penerapan model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan dengan perhitungan uji t dengan menggunakan *SPSS 25for windows* hipotesis paired sampel test memiliki t hitung sebesar 12,379 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 pada tingkat signifikan 0,05. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA terdapat pengaruh dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posstest*.

BAB V

PENUTUP

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada analisis data dan berdasarkan pembahasan bahwa dapat disimpulkan dalam penerapan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* ada tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa pada kelas V di SD Inpres Buttatianang kota makassar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada materi cahaya dan sifatnya. Sebelum *pre-test* diberikan perlakuan dari data hasilbelajar yang diperoleh ada 6 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, sedangkan 2 siswa memenuhi KKM. Setelah perlakuan *post-test* terdapat 4 siswa yang memenuhi KKM, sedangkan 4 lainnya belum memenuhi KKM dengan itu siswa butuh dibimbing lagi.

Pada perhitungan uji t (*paired sample test*) yang dilakukan dengan bantuan spss, maka hasil dari nilai yang didapatkan adalah nilai signifikansi kurang dari 0.05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat adanya perbedaan dalam peningkatan pada *pretest* dan *posttest* secara signifikan. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dengan perhitungan uji t maka H_0 ditolak, dengan itu hipotesis penelitian dinyatakan diterima. Dengan demikian hal ini dapat dinyatakan bahwa untuk model pembelajaran *experiential learning* yang digunakan berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V di SD Inpres Buttatianang Kota Makassar.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD Inpres Buttatianang kota makassar. Maka peneliti menyarankan agar guru kelas V untuk menciptakan suatu pengalaman baru kepada siswa dalam proses belajar yang menarik dan menyenangkan dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* agar siswa dapat memahami makna dalam belajar tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Andi. 2015. *Menyusun Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*
- Agus. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: DIVA Press
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Citra Apriovilita Hariri, Erna Yayuk. 2017 Penerapan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD 1 Temuguruh Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 8 No. 1, Januari 2018: 1-15.
- Depdiknas. 2006. *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)*. Jakarta: Depdiknas.
- Fraenkel, J. L., Wallen, N. E., & Hyun, H. H.. (2012). *How to design and evaluate search in education eighth edition*. New York : Mc Graw Hill.
- Fahmi Maulana, M. 2015. Implementasi Model *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran IPA Materi Energi dan Perubahannya Siswa Kelas IV MI MiftahusShibyan Mijen Semarang. Skripsi. Semarang. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Herlanda.2019.Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Keterampilan Proses Sains di Tinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa Pada Materi Biologi Kelas X SMAN 10 Bandar Lampung. Skripsi. Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A (2005). *Learning Style and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education*. *Academy of Management Learning & Education*.
- Hilgard. (2006). *Pembelajaran Metode Kasus*. Bandung: Bumi Aksara
- Selvi, N. & Hizbullah. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur

- Sukmadinata, N.S. & Syaodih, E. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT RefikaAditama.
- Harefa, A. (2001) *Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mudzakir, A. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pustaka setia
- Nasution, N. (1991) *Materi Pokok Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Ditjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, Departemen Agama.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABET
- Sardiman AM. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV.Rajawali.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar*, (Bandung: Rosda Karya, 2019)
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta:RinekaCipta, 2000)
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet.XV). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suherman, E. 2009. *Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Murid*. Educare; Jurnal Pendidikan dan Budaya. ISSN 1412-579x, (Online) <http://educare.e-fkipunla.net>
- Sanjaya, Wina. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikolog Belajar*, (Bandung: Rineka Cipta, 1996)
- Udin Winataputra, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas terbuka, (2007)
- Surakhmad, Winarno. *Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung : Jemmars, 1980)
- Yovin, George. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Problem Solving pada Siswa Kelas V SD Negeri Bawakaraeng II*. Skripsi. Makassar. Universitas Bosowa.



Lampiran 1. Profil Sekolah

No	Profil Sekolah	
1	Nama Sekolah	SDN Inpres Buttatianang II
2	Status Sekolah	Negeri
3	Alamat Sekolah	Jl. Muh Jufri Lr. 6 No. 3
4	Provinsi	Sulawesi Selatan
5	Akreditasi	A
6	Jumlah Guru	22
7	Siswa Laki-laki	192
8	Siswa Perempuan	205
9	Perpustakaan	1
8	Kurikulum	SD K13
9	Ruang Kelas	12
10	Kepala Sekolah	Hj. Sumiati, S.Pd
11	Guru Kelas V	Nining Pratiwi, S.Pd

a. **Visi Misi****Visi**

Berkualitas, Kompetitif, Berakhlak Mulia dan Berwawasan Adiwiyata Mandala.

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan bebas pungutan bagi seluruh siswa nyaman.
2. Menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik.
3. Menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian nilai-nilai agama dan budaya peserta didik.
4. Mengintegrasikan pendidikan lingkungan hidup ke dalam kurikulum.
5. Menciptakan lingkungan hidup yang sehat, hijau, asri dan nyaman.
6. Meningkatkan peran serta masyarakat dan menjaga lingkungan.

b. **Tujuan SD Negeri Buttatianang**

1. Meningkatkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa
2. Meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan.

3. Meningkatkan keterampilan berlandasan kecakapan hidup serta rasa percaya diri.
4. Membentuk warga negara yang baik serta cinta terhadap nusa dan bangsa.
5. Memperkuat kepribadian berlandasan etika, logika dan estetika Memupuk rasa cinta terhadap seni dan budaya
6. Memupuk kesadaran memelihara kesehatan, kebersihan dan cinta lingkungan.
7. Memberikan bekal pengetahuan dasar dan cinta lingkungan.
8. Terciptanya pembiasaan tingkah laku yang mencerminkan nilai-nilai agama
9. Terciptanya lingkungan yang asri, bersih sejuk dan mencegah kerusakan dan pencemaran lingkungan.
10. Memanfaatkan dan memelihara fasilitas sekolah.

Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Buttatianang

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Sunardi	L
2	Dwi Febrianti	P
3	Andika Saputra	L
4	Cantika Dara Muslimah	P
5	Nabila Nur Ramadhani	P
6	Siti Kirana Shakira Rais	P
7	Muh. FadhilMuhayyam	L
8	Nur Azizah Al Fadiyah	P



Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Buttatianang

Kelas / Semester : V / 1

Tema 1 : Cahaya dan sifatnya

Subtema 1 : Jenis- jenis Cahaya dan Sifatnya

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual bahasa yang jelas dan logis sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat,

dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



B. Kompetensi Dasar (KD)

- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi
- 2.2 Menerapkan kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok

C. Indikator

1. Menjelaskan macam-macam sifat cahaya dengan rasa ingin tahu, teliti, cermat, tekun, hati-hati.
2. Memahami contoh sifat cahaya dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi
3. Mengamati kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Menerapkan sifat cahaya melalui kegiatan dan membuat suatu karya/model
2. Siswa akan dapat menyebutkan Sifat cahaya pada hasil berdasarkan eksperimen
3. Dengan mengamati Siswa akan dapat menjelaskan sifat-sifat cahaya
4. Siswa akan dapat bekerja secara mandiri atau kelompok

5. Siswa akan dapat membedakan jenis-jenis sifat cahaya

E. Materi Pelajaran

Cahaya dan sifatnya

F. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (mengamati, mencoba, menanya, dan komunikasi)

G. Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

Model : Pembelajaran *Experiential Learning*

H. Sumber Bahan Ajar

Buku kelas V

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memperkenalkan diri kepada siswa dengan cara online. ▪ Sebelum guru memperkenalkan diri, guru diberikan izin oleh wali kelas untuk menggunakan grop kelas. 	15 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan materi mengenai sifat-sifat cahaya kepada siswa untuk di pelajari. ▪ Kemudian setelah itu siswa diberikan soal Untuk dikerjakan. Guru menilai hasil kerja siswa pada saat selesai mengerjakan soal. guru memperhatikan apakah siswa memiliki pengalaman dalam belajar sebelumnya. ▪ Pada pelaksanaan pembelajaran online guru 	60 menit

	<p>membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal dan mengirim soalnya.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Setelah guru memberikan soal kepada siswa, siswa dapat mengirim soalnya secara online.	
Akhir	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru mengucapkan terima kasih kepada siswa dalam menyelesaikan soal yang sudah diberikan kepada siswa.▪ Dan mengakhiri pembelajaran.	5 menit



BOSOWA

Lampiran 4. Materi Ajar

Cahaya dan sifatnya

Cahaya adalah gelombang elektromagnetik yang dapat ditangkap oleh cahaya mata.

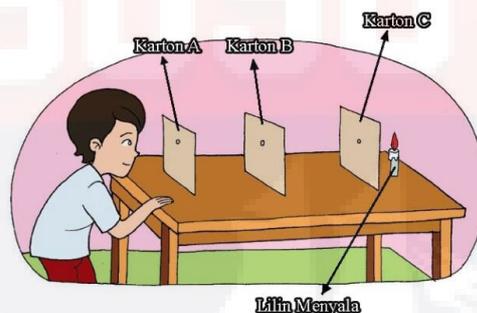
Cahaya mempunyai sifat yaitu :

1. Cahaya merambat lurus

Cahaya merambat lurus adalah misalnya cahaya dari lampu senter arah rambatannya menurut garis lurus. Sifat cahaya yang selalu merambat lurus ini dimanfaatkan manusia pada pembuatan lampu senter dan lampu kendaraan bermotor. Kegiatan yang dilakukan untuk membuktikan bahwa cahaya merambat lurus dengan menggunakan karton yang diberi lubang.

Contoh gambar :

a. Ketika Karton yang disusun lurus diberi lubang, kita dapat melihat cahaya



lilin.

2. Cahaya dapat menembus benda bening

Berdasarkan dapat atau tidaknya ditembus cahaya, benda-benda digolongkan menjadi tiga:

- a. Opaque; adalah benda gelap yang tidak dapat ditembus oleh cahaya sama sekali. Contoh : buku, kayu, tembok, dan air keruh.
- b. Benda bening; benda bening yang disebut transparan. Contoh: kaca bening dan air yang jernih, kaca jendela.

- c. Benda translucent adalah benda yang dapat meneruskan sebagian cahaya yang datang dan menyebarkan sebagian cahaya yang lainnya. Contoh: kain gordien tipis, dan beberapa jenis plastik.

3. Cahaya dapat dipantulkan

Contoh peristiwa pemantulan cahaya adalah saat kita bercermin. Cermin merupakan salah satu benda yang memantulkan cahaya.

Contoh gambar :



Berdasarkan bentuk permukaannya ada cermin datar dan cermin lengkung. Cermin lengkung ada dua macam, yaitu cermin cembung dan cermin cekung.

- a. Cermin datar, yaitu yang permukaan bidang pantulannya datar dan tidak melengkung. Sifat-sifat cermin datar yaitu; ukuran (besar atau tinggi) bayangan sama dengan ukuran benda, Jarak bayangan ke cermin sama dengan jarak benda ke cermin, kenampakan bayangan berlawanan dengan benda. Misalnya tangan kirimu akan menjadi tangan kanan bayanganmu, bayangan tegak seperti bendanya.
- b. Cermin cembung yaitu cermin yang permukaan bidang pantulnya melengkung ke arah luar. Cermin cembung biasa digunakan untuk spion pada kendaraan bermotor. Bayangan pada cermin cembung bersifat maya, tegak, dan lebih kecil (diperkecil) dari pada benda yang sesungguhnya.

- c. Cermin cekung yaitu cermin yang bidang pantulnya melengkung ke arah dalam. Biasanya digunakan sebagai reflektor pada lampu mobil dan lampu senter.

4. Cahaya dapat dibiaskan

Pembiasan adalah pembelokan arah rambat cahaya, saat melewati dua medium yang berbeda kerapatannya. Misalnya dapat dilihat pada pensil yang dimasukkan ke dalam gelas yang berisi air. Pensil itu akan tampak patah.

Contoh gambar :



Lampiran 5. Kisi-kisi *Pretest* dan *Posstest***Soal pretest dan posttest****Materi cahaya dan sifatnya**

Nama Siswa :

Kelas / No. Absen :

Hari/ Tanggal :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b,c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Supaya kita bisa melihat sebuah benda maka kita memerlukan...
 - a. Cahaya
 - b. Suara
 - c. Panas
 - d. Gerak
2. Benda yang tidak dapat ditembus cahaya disebut benda...
 - a. Keras
 - b. Gelap
 - c. Kasar
 - d. Padat
3. Kaca spion kendaraan adalah salah satu pemanfaatan cermin....
 - a. Cekung
 - b. Datar
 - c. Silinder
 - d. Cembung
4. Pemantulan cahaya yang terjadi pada permukaan yang rata adalah pemantulan..

- a. Teratur
 - b. Searah
 - c. Tidak teratur
 - d. Tidak terarah
5. Contoh penggunaan cermin cekung adalah pada alat...
- a. Spion mobil
 - b. Kaca rias
 - c. Senter
 - d. Kaca jendela
6. Lensa cembung atau konveks bersifat mengumpulkan sinar. Sedangkan lensa cekung atau konkaf bersifat....
- a. Menyebarkan sinar
 - b. Membelokkan sinar
 - c. Membiaskan sinar
 - d. Menyatukan sinar
7. Sebatang pensil yang tercelup ke dalam air akan terlihat patah, karena cahaya yang masuk ke air mengalami...
- a. pembiasaan
 - b. pemantulan
 - c. dispersi cahaya
 - d. perambatan cahaya
8. Semua benda yang dapat memancarkan cahaya disebut....
- a. Cahaya lampu

- b. Sumber cahaya
 - c. Cahaya terang
 - d. Benda bercahaya
9. Berikut ini adalah termasuk sumber-sumber cahaya, kecuali....
- a. Lilin
 - b. Matahari
 - c. Batu
 - d. Lampu
10. Benda yang dapat ditembus cahaya disebut....
- a. Benda bening
 - b. Benda gelap
 - c. Benda keruh
 - d. Benda coklat
11. Contoh benda bening adalah sebagai berikut....
- a. Kaca bening, air bersih, susu
 - b. Kaca bening, air kotor, kayu
 - c. Kaca bening, es batu, air jernih
 - d. Batu, air jernih, kayu
12. Seragam sekolah biasanya dipilih yang berwarna putih, karena warna putih...
- a. Tampak bersih
 - b. Menyerap cahaya
 - c. Memantulkan cahaya
 - d. Baik dipandang mata

13. Berkas cahaya yang dihasilkan akan teratur dan sejajar adalah terjadi pada pemantulan....
- Tidak teratur
 - Teratur
 - Cembung
 - Cekung
14. Benda gelap adalah benda yang...
- Tembus cahaya
 - Bening
 - Tidak tembus cahaya
 - Terang
15. Pelangi terjadi karena cahaya matahari mengalami....
- Merambat lurus
 - Uraian
 - Menembus benda bening
 - Pemantulan dan pembiasan oleh titik-titik air
16. Peristiwa perubahan atau pembelokan arah berkas cahaya dari suatu zat ke zat lain disebut...
- Pembiasan cahaya
 - Pemantulan cahaya
 - Penyatuan cahaya
 - Perambatan cahaya
17. Pemantulan baur terjadi karena sinar mengenai permukaan benda....

- a. Halus
 - b. Kasar
 - c. Gelap
 - d. Bening
18. Contoh pemakaian cermin cembung adalah.....
- a. Spion mobil
 - b. Cermin rumah
 - c. Kaca jendela
 - d. Kaca lampu senter
19. Bayangan yang dihasilkan sama dengan bendanya. Pemantulan terjadi pada cermin....
- a. Cembung
 - b. Cekung
 - c. Datar
 - d. Ganda
20. Bayangan yang dihasilkan oleh cermin cembung adalah....
- a. Semu, tegak, diperkecil
 - b. Semu, terbalik, diperkecil
 - c. Nyata, tegak, diperbesar
 - d. Nyata, terbalik, diperbesar

Lampiran 6. Teknik Penskoran

Penilaian Soal Tes Pilihan Ganda

Jawaban benar mendapat skor : 1

Jawaban salah mendapat skor : 0

Kompetensi Dasar	Indikator soal Pretest dan posttest	Jumlah soal Pretest dan posttest
Menerapkan jenis cahaya dan sifatnya	Mengenal jenis cahaya dan sifatnya	11
	Mengamati cahaya merambat lurus	1
	Mengamati dan memahami Cahaya dapat menembus benda bening	5
	Mengamati cahaya dapat dipantulkan	3
Jumlah skor maksimal = 20		
Nilai Akhir		

Nilai Akhir $\frac{\text{jawaban skor yang diperoleh}}{\text{jumlah Skor maksimal (20)}} \times 100$

Lampiran 7. Kunci Jawaban Pilihan Ganda

- | | |
|-------|-------|
| 1. A. | 11. C |
| 2. B | 12. A |
| 3. D | 13. B |
| 4. A | 14. C |
| 5. C | 15. B |
| 6. A | 16. A |
| 7. A | 17. B |
| 8. B | 18. A |
| 9. C | 19. D |
| A | 20. C |



Lampiran 8. Surat selesai penelitian


PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAN
SD NEGERI BUTTATIANAG II
 ALAMAT: JL.MUH. JUFRI LR. 6.NO 3 KODE POS 90215
 

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 Nomor: 421.2/098/SDI.BT.II/TL/X/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini

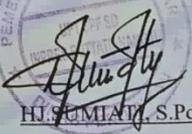
Nama : Hj. Sumiati S.Pd
 Nip : 19631111 198203 2004
 Pekerjaan/ Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Buttatianang II
 Alamat : Jl. Teuku 11 lorong 6 No.8

Menyatakan Bahwa :

Nama : Marleni
 Nim : 4516103079
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (UniversitasBosowa)
 Alamat : Jl Muh. Jufri Lorong 6 No. 3

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Buttatianag dalam rangka penyusunan skripsi S1 dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Experimental Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa kelas V SD Negeri Buttatianang Makassar”** selama 2 hari mulai tanggal 17-19 Februari 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 19 Februari 2021
 Kepala Sekolah

 HJ. SUMIATI, S.Pd
 NIP:19631111 198203 2004

Lampiran. 9 Uji Valliditas

Inter-ItemCorrelationMatrix

	soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	total
soal1	1,000	-,447	-,333	-,745	,149	,000	-,447	-,218	-,333	-,333	-,333	,218	,745	1,000	-,333	-,447	-,577	-,333	-,655	,218	-,286
soal2	-,447	1,000	,149	,600	,467	,775	,467	,488	,745	,149	,745	,293	-,067	-,447	-,149	,467	,258	,149	,293	,293	,787
soal3	-,333	,149	1,000	,447	,149	,000	,149	-,218	,333	,333	,333	,218	,149	-,333	,333	,149	,577	,333	,218	-,655	,450
soal4	-,745	,600	,447	1,000	,067	,258	,600	,293	,447	,447	-,293	-,467	-,745	,149	,067	,775	,447	,488	-,293	,531	
soal5	,149	,467	,149	,067	1,000	,258	,467	,488	,745	,149	,293	,467	,149	-,745	,467	,258	,149	-,488	,293	,641	
soal6	,000	,775	,000	,258	,258	1,000	,258	,378	,577	,000	,577	,378	,258	,000	,000	,258	,000	,000	,378	,378	,709
soal7	-,447	,467	,149	,600	,467	,258	1,000	,488	,745	,745	,149	-,488	-,067	-,447	-,149	,467	,775	,149	,293	,293	,714
soal8	-,218	,488	-,218	,293	,488	,378	,488	1,000	,655	-,218	-,218	,143	-,293	-,218	-,655	,488	,378	,655	,143	,143	,455
soal9	-,333	,745	,333	,447	,745	,577	,745	,655	1,000	,333	,333	,218	,149	-,333	-,333	,745	,577	,333	,218	,218	,941
soal10	-,333	,149	,333	,447	,149	,000	,745	-,218	,333	1,000	,333	-,655	,149	-,333	,333	,149	,577	-,333	,218	,218	,450
soal11	-,333	,745	,333	,447	,149	,577	,149	-,218	,333	,333	1,000	,218	,149	-,333	,333	,149	,000	-,333	,218	,218	,532
soal12	,218	,293	,218	-,293	,293	,378	-,488	,143	,218	-,655	,218	1,000	,293	,218	-,218	,293	-,378	,218	-,143	-,143	,188
soal13	,745	-,067	,149	-,467	,467	,258	-,067	-,293	,149	,149	,149	,293	1,000	,745	-,149	-,067	-,258	-,447	-,488	,293	,275
soal14	1,000	-,447	-,333	-,745	,149	,000	-,447	-,218	-,333	-,333	-,333	,218	,745	1,000	-,333	-,447	-,577	-,333	-,655	,218	-,286
soal15	-,333	-,149	,333	,149	-,745	,000	-,149	-,655	-,333	,333	,333	-,218	-,149	-,333	1,000	-,149	,000	-,333	,655	-,218	-,123
soal16	-,447	,467	,149	,067	,467	,258	,467	,488	,745	,149	,149	,293	-,067	-,447	-,149	1,000	,258	,149	,293	,293	,567
soal17	-,577	,258	,577	,775	,258	,000	,775	,378	,577	,577	,000	-,378	-,258	-,577	,000	,258	1,000	,577	,378	-,378	,567
soal18	-,333	,149	,333	,447	,149	,000	,149	,655	,333	-,333	-,333	,218	-,447	-,333	-,333	,149	,577	1,000	,218	-,655	,205
soal19	-,655	,293	,218	,488	-,488	,378	,293	,143	,218	,218	,218	-,143	-,488	-,655	,655	,293	,378	,218	1,000	-,143	,295
soal20	,218	,293	-,655	-,293	,293	,378	,293	,143	,218	,218	,218	-,143	,293	,218	-,218	,293	-,378	-,655	-,143	1,000	,188
total	-,286	,787	,450	,531	,641	,709	,714	,455	,941	,450	,532	,188	,275	-,286	-,123	,567	,567	,205	,295	,188	1,000

Lampiran.10 Uji Reliabilitas

CaseProcessingSummary			
		N	%
Cases	Valid	8	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	8	100,0

ReliabilityStatistics		
Cronbach'sAlpha	Cronbach'sAlphaBased on StandardizedItems	N of Items
,706	,766	21

Lampiran 11.Uji Tingkat Kesukaran

Statistics																						
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	total
N	Valid	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Mean	,75	,63	,75	,38	,63	,50	,63	,88	,75	,75	,75	,13	,63	,75	,25	,63	,50	,75	,13	,13	11,25

Lampiran. 12 Uji Daya Pembeda

Item-TotalStatistics					
	ScaleMeanifIte mDeleted	ScaleVariancei fItemDeleted	CorrectedItem- TotalCorrelatio n	SquaredMultipl eCorrelation	Cronbach'sAlp haifItemDelete d
soal1	21,75	59,071	-,341	.	,725
soal2	21,88	50,982	,759	.	,674
soal3	21,75	53,929	,399	.	,694
soal4	22,13	52,982	,479	.	,688
soal5	21,88	52,125	,597	.	,682
soal6	22,00	51,429	,671	.	,678
soal7	21,88	51,554	,678	.	,678
soal8	21,63	54,554	,417	.	,696
soal9	21,75	50,500	,934	.	,669
soal10	21,75	53,929	,399	.	,694
soal11	21,75	53,357	,486	.	,690
soal12	22,38	55,982	,142	.	,705
soal13	21,88	54,982	,209	.	,702
soal14	21,75	59,071	-,341	.	,725
soal15	22,25	57,929	-,182	.	,718
soal16	21,88	52,696	,518	.	,686
soal17	22,00	52,571	,516	.	,686
soal18	21,75	55,643	,145	.	,705
soal19	22,38	55,411	,251	.	,702
soal20	22,38	55,982	,142	.	,705
total	11,25	14,214	1,000	.	,727

Lampiran. 13 Uji Hipotesis

PairedSamples Test									
		PairedDifferences					t	df	Sig.(2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. ErrorMean	95% Confidence Interval of theDifference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest-Posttest</i>	58,188	18,801	4,700	48,169	68,206	12,379	15	,000



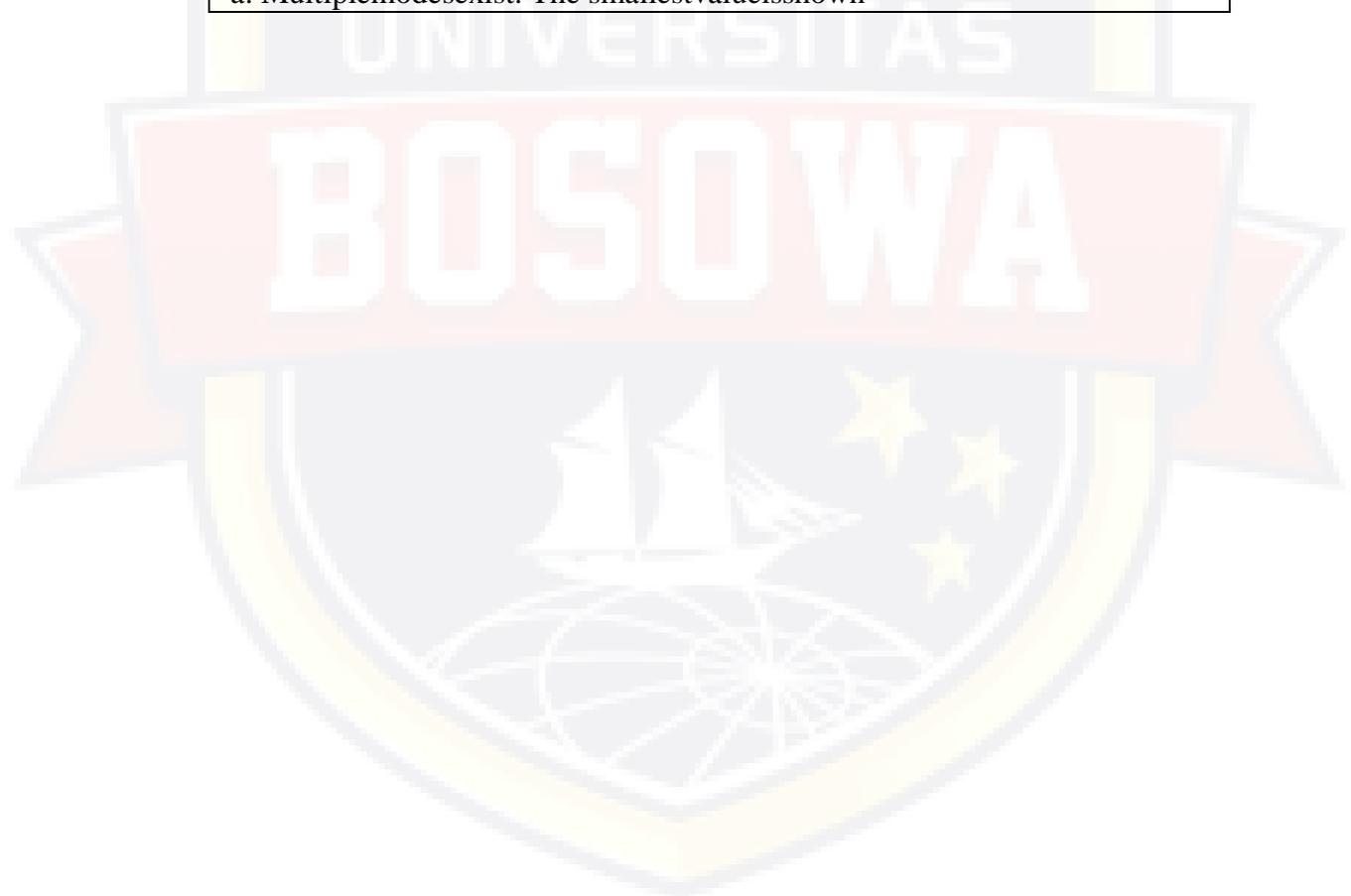
Lampiran . 14 Deskripsi Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

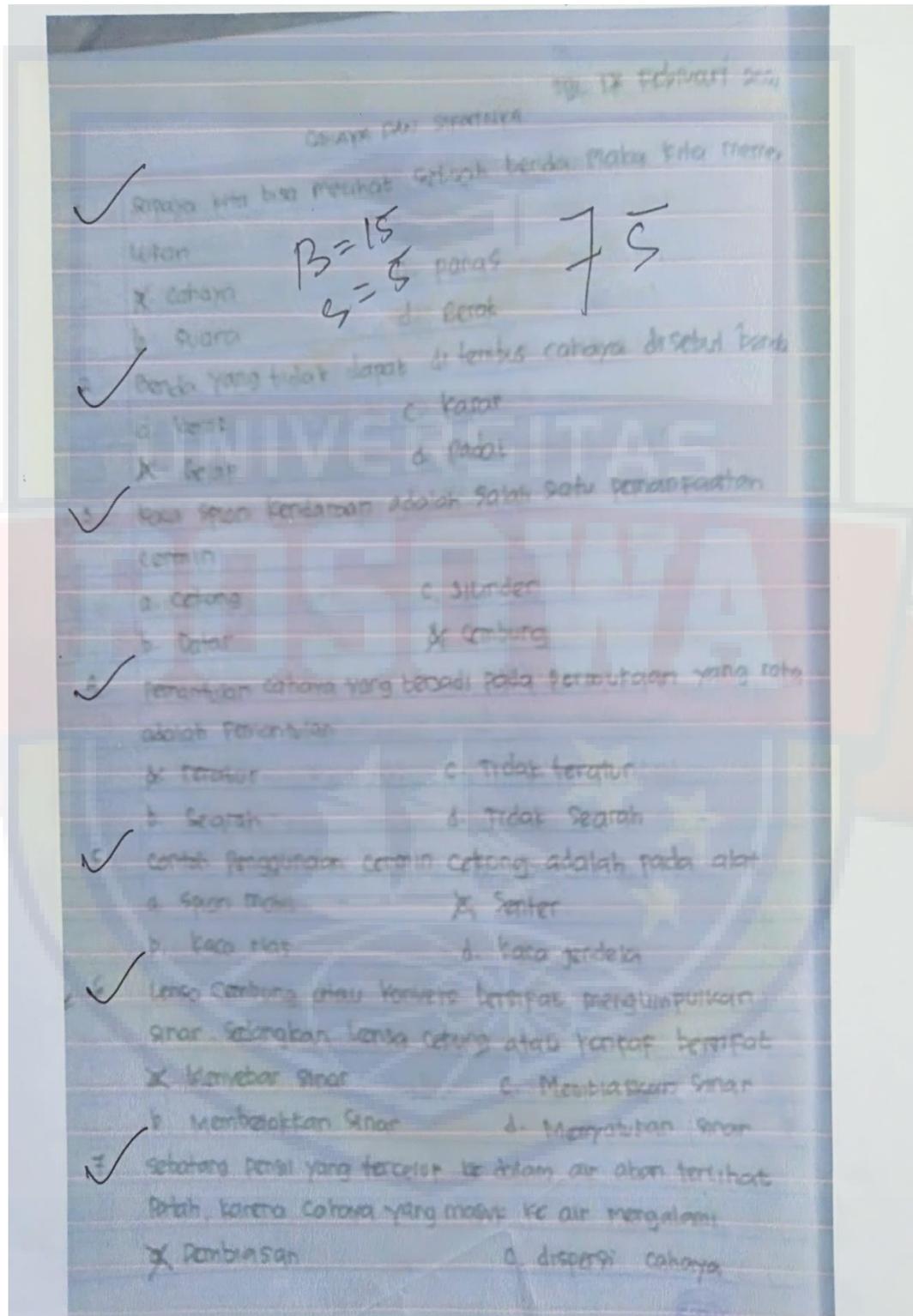
No. Item	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	S	65	70
2	DF	20	35
3	AS	70	75
4	CDM	60	65
5	NNR	35	40
6	SKSR	50	65
7	MFM	65	75
8	NAAF	75	90
Jumlah		440	515
Rata-rata		55	64,37

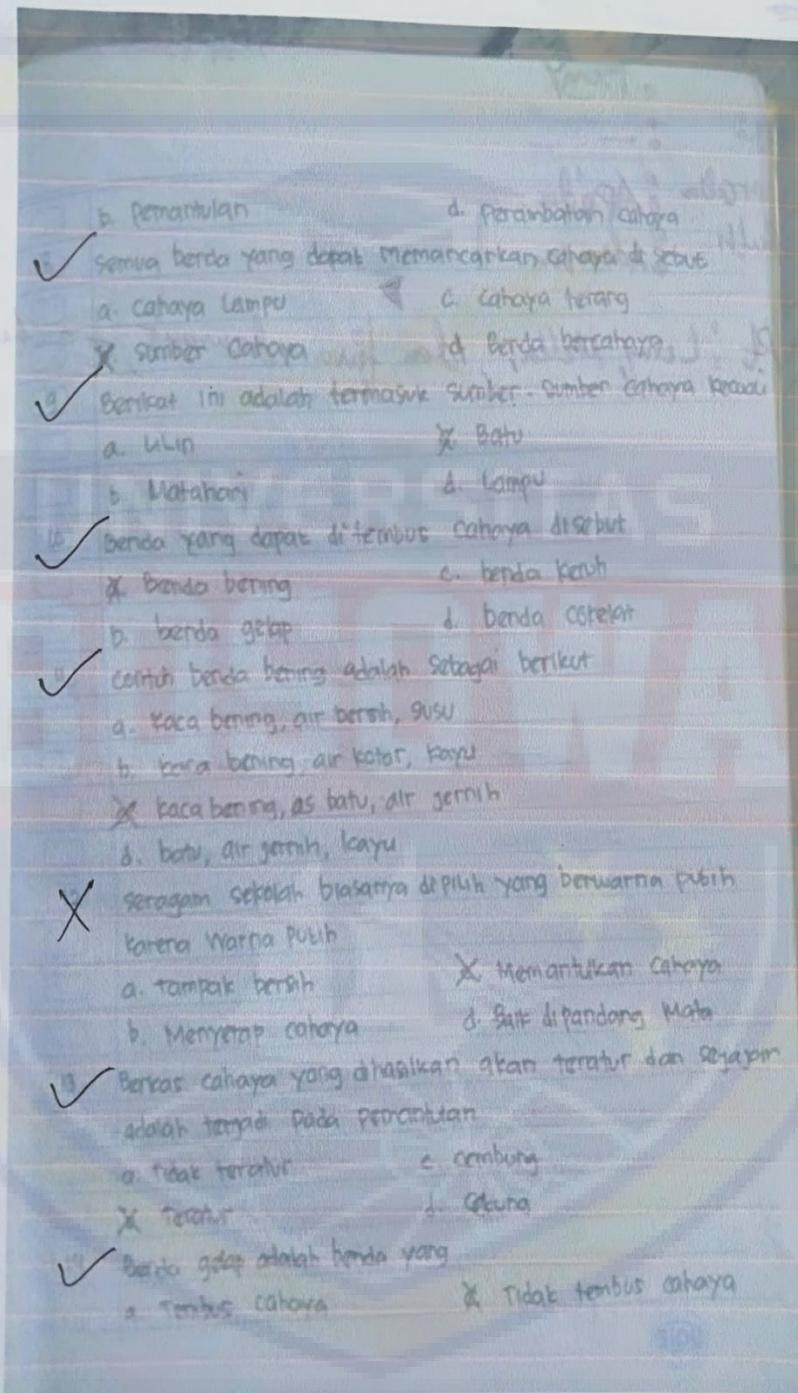


Lampiran. 15 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

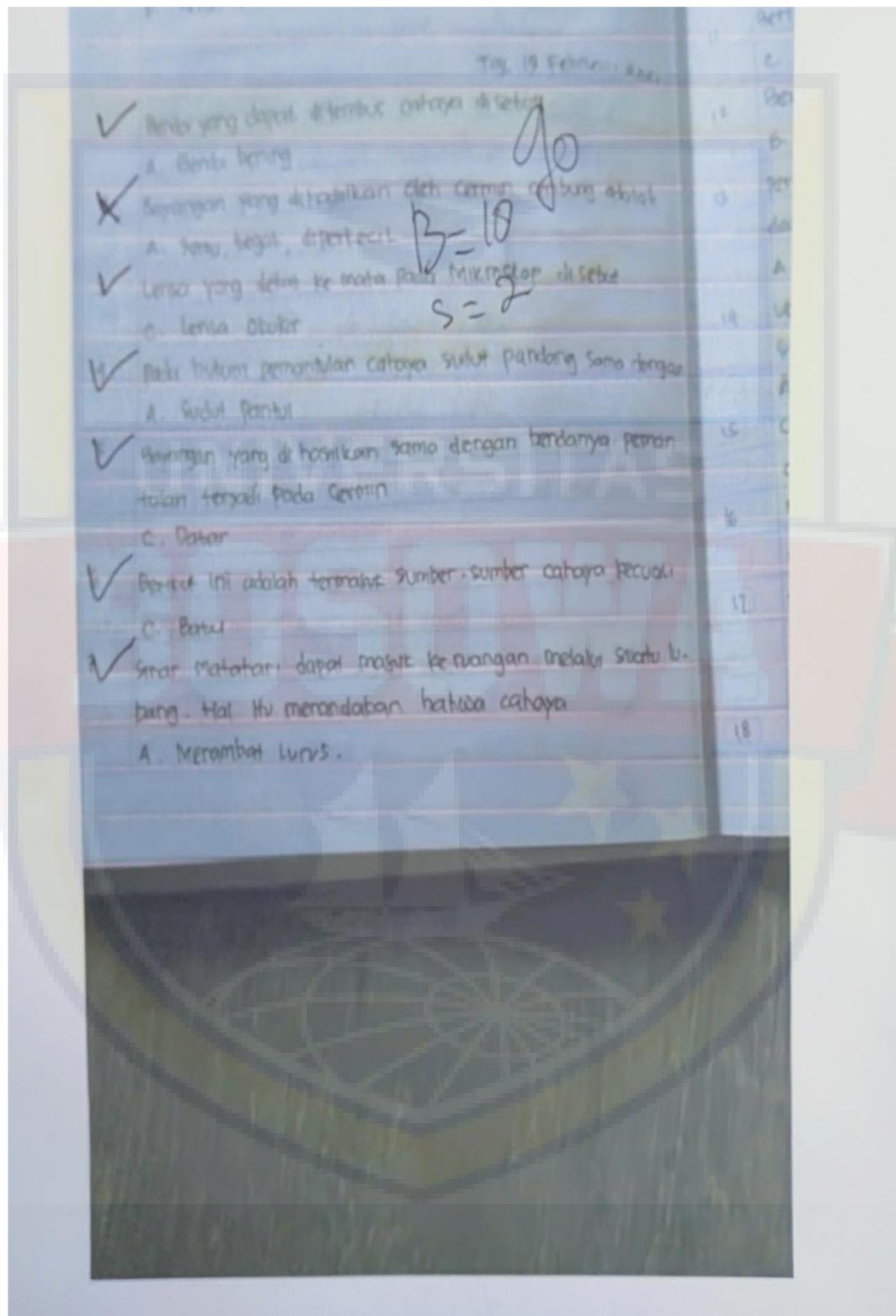
Statistics			
		pretest	Posttest
N	Valid	8	8
	Missing	0	0
Mean		55,00	64,38
Median		62,50	67,50
Mode		65	65 ^a
Minimum		20	35
Maximum		75	90
Sum		440	515
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			



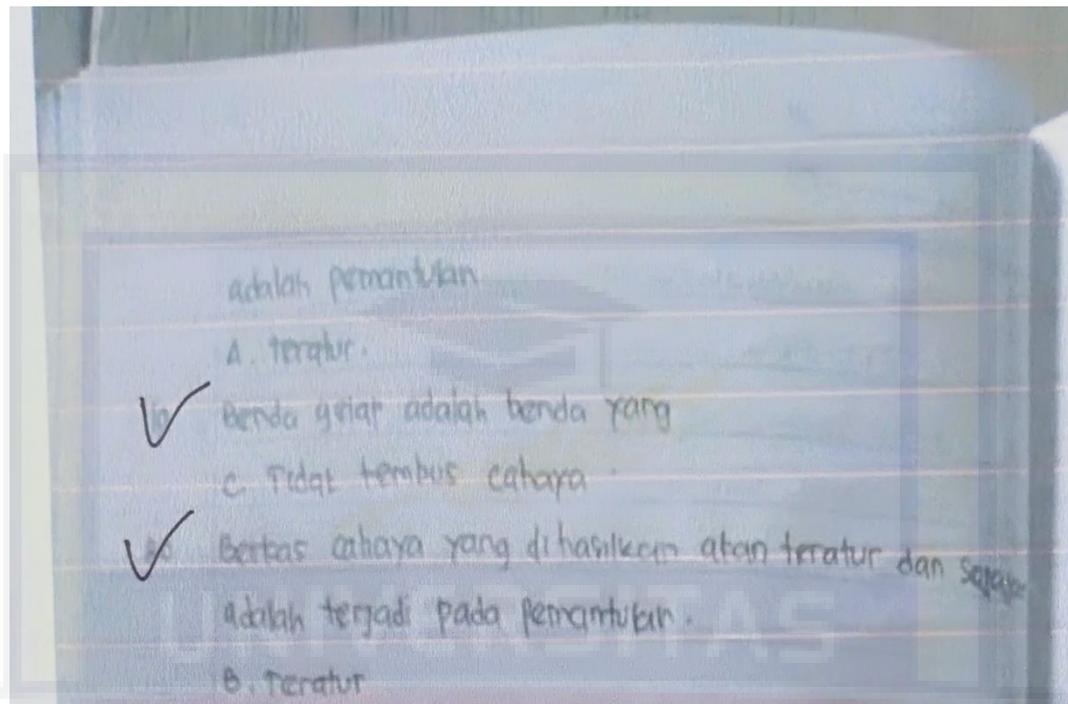
Lampiran 16. Lembar *Prettest*



Lampiran 17. Lembar posstest



- ✓ Contoh pemakaian Cermin cembung adalah
 - A. spion mobil
- ✓ Semua benda yang dapat memancarkan cahaya disebut
 - B. sumber cahaya.
- ✓ Pemantulan baur terjadi karena sinar mengenai permukaan benda
 - B. kasar
- ✗ Berikut adalah contoh benda buram yaitu
 - C. Kertas
- ✓ Berikut ini adalah sifat-sifat cahaya kecuali
 - B. Cahaya dapat menembus benda gelap.
- ✓ Peristiwa perubahan atau pembelokan arah berkas cahaya dari suatu zat ke zat lain disebut
 - A. pembiasan cahaya
- ✓ Lensa cembung atau konveks bersifat mengumpulkan sinar. Sedangkan lensa cekung atau konkaf bersifat
 - A. Menyebarkan sinar
- ✓ contoh penggunaan cermin cekung adalah pada alat
 - C. Senter
- ✓ Bayangan yang dihasilkan cermin cekung yaitu
 - C. Nyata, tegak, diperbesar
- ✓ Warna warni di langit yang berasal dari titik-titik air hujan yang terkena sinar matahari disebut
 - B. Pelangi
- ✓ Pemantulan cahaya yang terjadi pada permukaan yang rata



BOSOWA



Lampiran.18. Nilai *Pretest* Siswa

Nama Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	total	Nilai
Muh.Fadhil .M	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	13	65
Siti kiranaS.R	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	12	50
Nabila N.R	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	7	35
Cantika.D.R	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	12	60
Andika S	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	14	70
Dwi F	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	4	20
Sunardi	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	13	65
Nur azizahal .F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	15	75

Lampiran 20 t tabel distribusi

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran. 21 r-tabel

Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Tarf Signifikansi		N	Tarf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

RIWAYAT HIDUP



Marleni, dilahirkan di Desa Long Adiu, Kalimantan Utara pada hari Minggu tanggal 23 maret 1997. Anak ke lima dari enam bersaudara dari pasangan bapak Ubang Incau dan Alm. Uding Lungu. Penulis memulai pendidikannya di SD 005 Negeri Malinau Selatan Hilir. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Malinau Kota dan melanjutkan SMA Negeri 1 Malinau Kota. Kemudian melanjutkan di perguruan Tinggi di Universitas Bosowa Makassar pada tahun 2016 dan mengambil jurusan PGSD.

UNIVERSITAS

BOSOWA

