

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI
SEYEGAN PUNDONG BANTUL**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



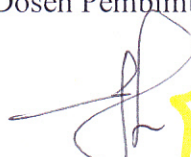
Oleh
Rita Irawati
NIM 09105241022

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

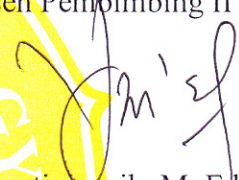
PERSETUJUAN

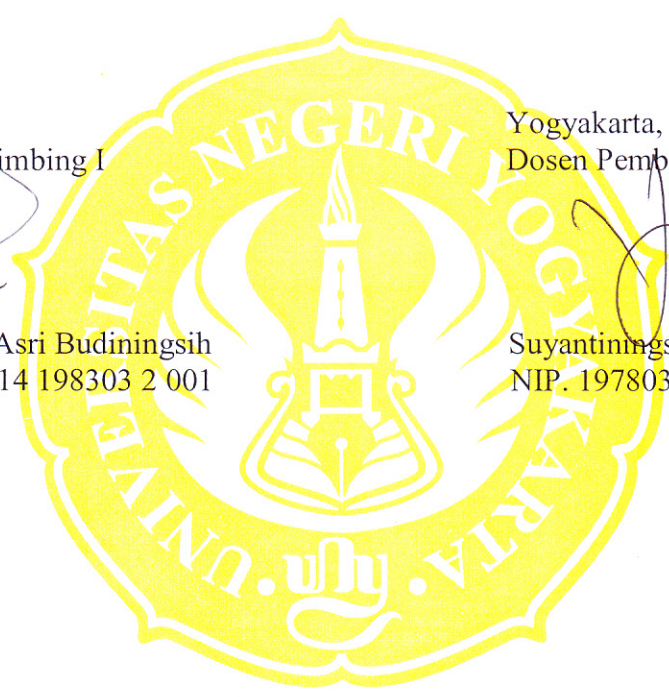
Artikel jurnal yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul” yang disusun oleh Rita Irawati, NIM 09105241022 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Dosen Pembimbing I


Prof. Dr. C. Asri Budiningsih
NIP. 19560214 198303 2 001

Yogyakarta, Agustus 2015
Dosen Pembimbing II


Suyantiningsih, M. Ed
NIP. 19780307 200112 2 001



PENGARUH PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI SEYEGAN PUNDONG BANTUL

THE EFFECT OF APPLICATION MODEL EXPERIENTIAL LEARNING ON LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES FOR STUDENTS ON FOUR GRADE AT ELEMENTARY SCHOOL SD SEYEGAN PUNDONG BANTUL

Oleh: Rita Irawati, teknologi pendidikan/kurikulum dan teknologi pendidikan,
ritairawati24@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Seyegan Pundong Bantul. Penelitian ini menggunakan pendekatan *pre-experimental design*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, dokumentasi dan lembar observasi. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan soal tes. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *experiential learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

Kata kunci: *Model experiential learning, Hasil belajar, Siswa sekolah dasar.*

Abstract

This research aims to find out the effect of application model experiential learning on learning outcomes in social studies for students on four grade at elementary school. This research was used a pre-experimental design approach. The subject of the research was 30 students. The collection data techniques in this research used test, documentation, observation sheet. Instrument in this research used the question test. The techniq was used to analyze the data use quantitative descriptive. The research showed that the application of experiential learning model had to signification effect toward students achievement on social sciene. This was indicated by the improvement of learning outcomes related the development of production technology, communication, and transportation as well as experience using the tools.

Keywords: model of experiential learning, learning outcomes, elementary school students

PENDAHULUAN

Dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat disebutkan bahwa tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun usaha yang dapat dilakukan adalah dengan upaya meningkatkan kualitas pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar. Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS penting diajarkan bagi siswa SD karena melalui

mata pelajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya (Hidayati, 2002:15). Oleh karena itu kehidupan bermasyarakat harus dikenalkan dan diajarkan sejak dini. Hal tersebut merupakan salah satu alasan pentingnya diajarkan pelajaran IPS bagi siswa SD. Mengajar IPS tidaklah mudah dilakukan oleh guru. Pembelajaran IPS tidak

hanya semata-mata hafalan materi saja, melainkan meliputi aspek pengetahuan, ketrampilan, dan juga nilai. Oleh karena itu dalam mengajarkan IPS diperlukan strategi maupun cara-cara yang sesuai agar tujuan dari pembelajaran IPS dapat tercapai, seperti pemilihan model pembelajaran maupun media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran IPS tersebut. Cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran inilah yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui banyaknya siswa yang telah lulus standar ketuntasan minimal.

Melihat realita pada saat melakukan observasi di SDN Seyegan, masih banyak guru yang belum maksimal dalam menggunakan berbagai metode maupun model pembelajaran dalam mengajar. Mereka kebanyakan hanya menggunakan ceramah, buku paket, dan latihan soal-soal saja dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut tentu saja membuat siswa menjadi jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran, sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa nantinya.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan dengan guru kelas yang mengampu mata pelajaran IPS pada bulan April 2014 dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi dan terkesan monoton. Guru hanya menggunakan satu sumber buku yang digunakan sebagai acuan kemudian hanya menjelaskan suatu konsep materi, lalu siswa diminta untuk memperhatikan dengan seksama setelah itu siswa diberi latihan soal. Penggunaan model pembelajaran seperti ini membuat hampir 70% siswa menjadi kurang aktif

serta kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh sebagian siswa, ini dilihat dari perolehan hasil belajar siswa pada semester I, khususnya pada mata pelajaran IPS, jika dibandingkan dengan beberapa mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia 26 siswa sudah mampu mencapai KKM dengan nilai tertinggi 90, dan 4 siswa belum mencapai KKM dengan nilai terendah 70. Pada matematika nilai tertinggi 86 dan 3 siswa belum mencapai KKM dengan nilai terendah 67, sementara IPA dan kesenian seluruh siswa sudah mampu mencapai nilai KKM di atas 75. Melihat nilai yang diperoleh pada semester I khususnya pada mata pelajaran IPS, sekitar 21 siswa belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai terendah 60 dan hanya 9 siswa yang mencapai nilai KKM dengan nilai tertinggi 85.

Masih terdapat juga kegiatan belajar IPS di sekolah yang sifatnya *teacher centered*, dimana siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan materi, menerima, kemudian mengerjakan latihan soal dengan dibimbing guru. Hal ini lah yang menyebabkan siswa tersebut mengalami kejenuhan sehingga kurang antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal-hal ini lah yang peneliti dapatkan dan menarik minat peneliti untuk mengadakan penelitian di SD Seyegan. Peneliti memandang dalam pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPS, diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih bervariasi daripada sebelumnya. Salah satu model pembelajaran yang cukup bervariasi dan tentunya dapat melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah model *experiential learning*.

Model *experiential learning*

mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Menurut Kolb dalam Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2008: 164) pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman. Menurut Wina Sanjaya (2010: 142) siswa belajar secara langsung (*experiential learning*) dalam proses pembelajaran secara langsung, konsep dan prinsip diberikan melalui pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri, demikian juga pengalaman itu bisa dilakukan dalam bentuk kerjasama dan interaksi dalam kelompok.

Model *experiential learning* ini dipilih, karena berdasarkan perkembangan - perkembangan yang dialami siswa pada masa kanak-kanak akhir ini, penerapan model *experiential learning* dalam proses pembelajaran IPS di sekolah nantinya akan melibatkan perasaan siswa dalam perkembangan emosi, perbuatan dalam perkembangan sosial atau tingkah laku siswa, serta pengamatan dan berpikir dalam perkembangan kognitif siswa. Model *experiential learning* ini diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari, sehingga mampu memberikan pengalaman baru untuk siswa. Melalui model ini siswa tidak hanya belajar tentang konsep suatu materi saja, dikarenakan siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai pengalaman dalam dirinya. Dengan mengalami materi belajar secara langsung, diharapkan siswa dapat lebih membangun makna serta kesan dalam ingatannya.

Penelitian tentang “Pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul” dalam kawasan Teknologi Pendidikan termasuk dalam kawasan desain, khususnya pada strategi pembelajaran.

Secara operasional rumusan masalah ini yaitu adakah pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul?

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Seyegan Pundong Bantul.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain manfaat secara teoritis yaitu menambah informasi mengenai penggunaan model pembelajaran *experiential learning* pada mata pelajaran IPS di SD. Manfaat praktis bagi siswa yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sehingga siswa dapat mengembangkan seluruh kemampuan serta potensinya secara optimal. Manfaat praktis bagi guru yaitu sebagai masukan dalam memilih model pembelajaran *experiential learning* yang tepat untuk mengajar IPS sehingga kualitas belajar siswa akan lebih meningkat. Manfaat praktis bagi peneliti sendiri yaitu mengaplikasikan teori mengenai model-model pembelajaran yang diperoleh selama ini, serta mengembangkan wawasan tentang penerapan model pembelajaran yang sesuai dan menambah pengalaman bagi peneliti tentunya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design*. Dikatakan *pre-experimental design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2007: 74). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, yaitu model pembelajaran *experiential learning* terhadap variabel terikat berupa hasil belajar mata pelajaran IPS. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti hasil belajar siswa dalam kondisi sebelum diberi perlakuan, saat diberi perlakuan, dan kondisi setelah diberi perlakuan (kondisi akibat dari perlakuan).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014 di SDN Seyegan kelas IV. SDN Seyegan beralamatkan di Dusun Seyegan, Kecamatan Pundong, Kelurahan Srihardono, Bantul.

Target/Subjek Penelitian

Pengambilan sampel dalam penelitian ini, diambil dengan teknik pengambilan sampel secara purposif. Sampel yang diambil ialah siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang siswa, karena selain sudah ditentukan oleh pihak sekolah, guru yang bersedia untuk kelasnya dijadikan penelitian ialah guru wali kelas IV.

Prosedur

Prosedur pembelajaran dilakukan dengan observasi sebelum pembelajaran, observasi

sebelum perlakuan dilakukan sebanyak satu kali yaitu dengan memberikan tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya model *experiential learning*. Adapun jenis tes yang digunakan adalah tes objektif. Observasi ini dilaksanakan oleh satu observer yaitu bapak guru agama. Pemberian tes dilakukan peneliti dengan memberikan soal tes kepada siswa, lalu siswa diminta menjawab pada lembar jawaban yang sudah disediakan peneliti.

Penerapan model *experiential learning* dilakukan sebanyak empat kali pada pertemuan I sampai IV sesuai dengan jadwal pelajaran IPS di kelas IV SDN Seyegan tersebut. Waktu yang digunakan satu kali pertemuan adalah tiga jam pelajaran dengan per @ 35 menit, jadi dalam satu kali pertemuan waktu yang digunakan 105 menit atau 1 jam 45 menit. Pelaksanaan dengan tahap-tahap dari model *experiential learning* yaitu tahap pengalaman konkret, tahap pengamatan aktif dan reflektif, tahap konseptualisasi, tahap eksperimentasi aktif.

Pada tahap pengalaman konkret dalam penelitian ini guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait materi pertama yang akan dipelajari, berdasarkan yang mereka ketahui yaitu tentang perkembangan teknologi produksi, materi kedua tentang perkembangan teknologi komunikasi, serta materi ketiga yaitu tentang perkembangan teknologi transportasi. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pengalamannya terkait materi pertama, kedua, dan ketiga.

Pada tahap pengamatan aktif dan reflektif guru mengkondisikan siswa menjadi beberapa kelompok, pada materi pertama membuat hasil

produksi yang sederhana yaitu menghias gambar burung dengan menggunakan kertas warna-warni untuk hiasan dinding. Guru mengenalkan bahan-bahan yang akan digunakan seperti gunting, lem, kertas warna-warni, kemudian siswa mencermati. Pada materi kedua guru mengkondisikan siswa kemudian guru membawakan laptop untuk memberikan siswa pengalaman dengan memberikan contoh menggunakan internet. Pada materi ketiga guru mengkondisikan siswa untuk menuliskan pengalamannya mengenai transportasi yang pernah mereka gunakan.

Pada tahap konseptualisasi pada materi pertama guru mengondisikan kelompok-kelompok yang sudah dibentuk untuk membagi tugas ada yang menggunting, mengelem, dan menempel. Pada materi kedua siswa mengenal perkembangan teknologi komunikasi salah satunya dengan menggunakan internet. Pada materi ketiga siswa menceritakan pengalamannya mengenai transportasi yang pernah digunakan di depan kelas.

Pada tahap eksperimentasi aktif guru memberikan penjelasan yang lebih mendalam agar lebih memahamkan siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kemudian berdiskusi

Terakhir observasi setelah perlakuan dilakukan sebanyak empat kali, yaitu dengan memberikan tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan anak setelah penerapan model *experiential learning*. Adapun jenis tes yang digunakan adalah tes objektif berupa soal pilihan ganda. Observasi ini dilaksanakan pada akhir pertemuan IV dan dilakukan sendiri oleh peneliti. Alasan dilakukan sendiri oleh peneliti adalah agar peneliti dapat mengetahui kemampuan siswa

kelas IV SDN Seyegan dalam mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Pemberian tes dilakukan peneliti dengan cara memberikan soal tes yang sama seperti soal *pre-test* sebelumnya kepada siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu tes, dokumentasi dan observasi. Tes merupakan salah satu alat ukur untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut (Suharsimi Arikunto, 2002: 127) tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes yang digunakan adalah jenis tes hasil belajar, yang berupa tes objektif. Tes hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah tes yang dibuat oleh peneliti serta di validasi oleh ahli materi. Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui *pretest posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah materi di ajarkan dengan model *experiential learning*. Soal tes juga divalidasi secara uji statistik. Instrumen tes hasil belajar kognitif siswa kelas IV ini dipergunakan sebelum dan setelah pembelajaran dengan penerapan model *experiential learning*.

Teknik observasi dengan analisis dokumen ini dapat memberikan informasi yang berguna dalam berbagai persoalan (Masnur Muslich, 2011: 60). Dokumentasi ini bertujuan

6 *Jurnal Teknologi Pendidikan Edisi ... Tahun ..ke.. 2015*
untuk memperoleh data-data tentang siswa yaitu data-data hasil pembelajaran, dan data diri siswa.

Observasi yang dilakukan ini bertujuan untuk mengukur dan mengetahui tingkat keterlaksanaan atau keberhasilan model pembelajaran *experiential learning* ini saat diterapkan dalam proses pembelajaran dengan lembar observasi.

Teknik Analisis Data

Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan skor dan persentase kemudian dilakukan pengkategorian kemampuan tiap siswa. Besarnya nilai yang diperoleh oleh siswa merupakan persentase dari skor maksimum ideal yang seharusnya dicapai jika tes tersebut dikerjakan dengan hasil 100% betul (Ngalim Purwanto, 2004: 102). Rumus untuk menghitungnya yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP : Nilai persen yang dicari
R : Skor mentah yang diperoleh peserta didik
SM : Skor maksimum ideal
100 : Bilangan tetap

Untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test post-test one group design*, maka menggunakan rumus di bawah ini Suharsimi Arikunto (2010: 349-351) :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md = mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test
Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi
N = Banyaknya subjek

Df = atau db adalah N-1

Membuat kesimpulan : Menyimpulkan Ho diterima atau ditolak berdasarkan kriteria tersebut dalam penelitian ini, peneliti menerapkan nilai minimal 75 yang diambil berdasarkan kurikulum SDN Seyegan Pundong Bantul mengenai Kriteria Ketuntasan Minimal pada mata pelajaran IPS yaitu 75.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini mengenai hasil belajar IPS yang terdiri dari data kemampuan awal siswa (*pretest*) dan data kemampuan akhir siswa (*posttest*), dalam menguasai materi tentang mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya dengan model *experiential learning*. Berdasarkan data awal yang diperoleh terlihat subjek penelitian belum dapat mencapai skor kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hampir seluruh subjek tidak dapat mencapai skor kriteria ketuntasan minimal dan hanya 4 siswa yang dapat mencapai di atas skor kriteria ketuntasan minimal.

Ada tidaknya pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui dari data hasil *post-test* setelah diberikan perlakuan dapat diketahui melalui hasil tes belajar siswa dalam materi pelajaran IPS. Tes yang diberikan berupa tes tertulis dengan soal yang sama ketika siswa mengerjakan *pre-test*. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui dan mengukur penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dalam mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

Berdasarkan hasil skor *post-test* dapat diketahui bahwa seluruh subjek dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) tidak ada subjek yang belum mencapai KKM. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui nilai *pre test* maupun *post test* tersebut, Peneliti melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap hasil belajar IPS Siswa kela IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui nilai *pre test* maupun *post test* tersebut, Peneliti melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap hasil belajar IPS Siswa kela IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul.

Berdasarkan perhitungan uji *t* berpasangan (*paired sample test*) dengan bantuan SPSS, maka didapatkan hasil nilai signifikansi kurang dari 0,05, yaitu 0.000 ($p= 0,000 < 0,05$). Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan atau peningkatan pada nilai *post test* dan *pretest*. Sama seperti sebelumnya, jika nilai probabilitas $< 0,05$, maka dinyatakan signifikan atau terdapat perbedaan atau peningkatan. Nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($p= 0,000 < 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan atau peningkatan secara signifikan pada *pretest* dan *post test*. Berdasarkan hasil diatas dengan H_0 ditolak, maka hipotesis penelitian dinyatakan diterima hal ini berarti model *experiential learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Kolb yang memandang belajar merupakan proses yang terjadi dalam diri

individu yang melibatkan seluruh bagian atau domain yang ada seperti domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, hasil belajar merupakan salah satu domain kognitif yang terpengaruh dengan penerapan model *experiential learning* dalam penelitian ini. Gagne dalam Wina Sanjaya (2012: 161) juga berpendapat dalam teori belajar kognitif yang menekankan pada bagaimana informasi diproses, pengalaman akan membantu siswa dalam memproses informasi karena tujuan akhir dari proses pembelajaran adalah siswa memiliki ketrampilan proses *transfer of learning* dan terhadap hasil belajarnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *experiential learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Sebelum perlakuan (*pre-test*) hasil belajar hampir seluruh subjek tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan setelah perlakuan (*post-test*) nilai hasil belajar sudah dapat mencapai KKM.

Berdasarkan perhitungan uji *t* berpasangan (*paired sample test*) dengan bantuan SPSS, maka didapatkan hasil nilai signifikansi kurang dari 0,05, yaitu 0.000 ($p= 0,000 < 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan/peningkatan secara signifikan pada *pretest* dan *post test*. Berdasarkan hasil diatas dengan H_0 ditolak, maka hipotesis penelitian

8 *Jurnal Teknologi Pendidikan Edisi ... Tahun ..ke.. 2015*
dinyatakan diterima hal ini berarti model *experiential learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul.

Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini antara lain:

1. Bagi Guru

Diharapkan model *experiential learning* ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemilihan model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi IPS.

2. Bagi Siswa

Diharapkan pengetahuan mengenai mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya yang telah diperoleh siswa dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mengupayakan agar model *experiential learning* dapat dijadikan alternatif bagi guru-guru kelas dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. (2008). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan ilmu pengetahuan di sekolah dasar*. Yogyakarta: UNY
- Masnur Muslich. (2011). *Melaksanakan PTK itu mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ngalim Purwanto. (2004). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.