

Penerapan Model *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Kelas V SDN Jogosatru

Oleh:

Sabrina Firdatul Jannah (198620600215)

Dosen Pembimbing: Noly Shofiyah, M.Pd., M.Sc

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2023

Latar Belakang

Latar belakang penelitian :

1. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mengkaji tentang alam atau yang berfokus pada proses yang ada di dalamnya.
2. Penguasaan proses tersebut membutuhkan keterampilan ilmiah yang tercakup didalam Keterampilan Proses Sains (KPS)
3. Rendahnya KPS dikarenakan model pembelajaran yang konvensional yang didalamnya mengedepankan metode ceramah

Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh model experiential learning terhadap peningkatan keterampilan proses sains siswa?

Tujuan Penelitian

Mendeskripsikan pengaruh model *experiential learning* terhadap peningkatan keterampilan proses sains siswa

Peneliti Terdahulu

H. Taib, A. Haerullah, and C. Roini. 2020. “

Didapat penelitian yang berkaitan dengan rendahnya penguasaan KPS karena pembelajaran yang dominan dengan cara menghafal daripada menemukan atau memverifikasi konsep.

D. O. Filujeng, Martini, and A. R. Purnomo. 2022. “

kurangnya kegiatan praktikum mengakibatkan KPS siswa akan rendah. Namun didalam penelitian ini telah melaksanakan proses pembelajaran mengikuti kurikulum 2013

1 Pendekatan Penelitian

Kuantitatif menggunakan desain penelitian Pre-Experimental dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh

2 Sumber Data Penelitian

Siswa kelas 5 SDN Jogosatru
Sebanyak 25 siswa

3 Teknik Pengumpulan Data

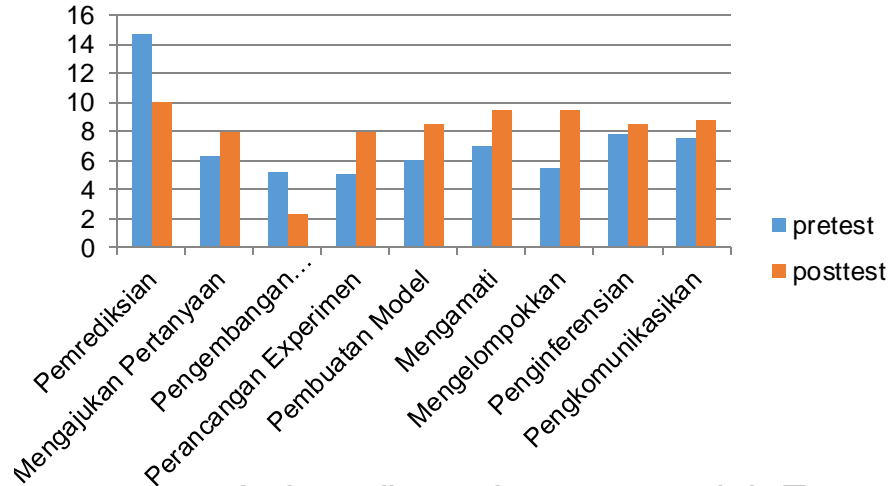
Tes terkait keterampilan proses sains siswa (Pretest-Posttest) sebelum tes digunakan dilakukan uji reliabilitasnya menggunakan Percentage of Agreement (PA) $\geq 70\%$

4 Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif kuantitatif yang terdiri dari uji normalitas dan uji gain-score



- **Grafik Hasil *Pretest Posttest* Pada Indikator Keterampilan Proses Sains**

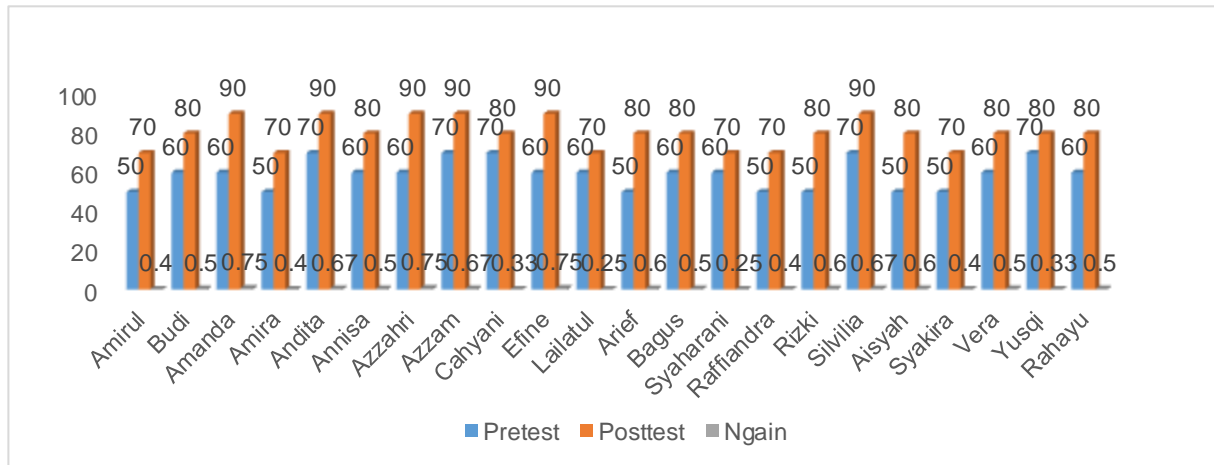


sebelum diterapkannya model *Experiential Learning* diketahui banyaknya siswa yang menjawab salah pada indikator Pemrediksian (14.75), Mengajukan Pertanyaan (6.25), Pengembangan Hipotesis (5.25), Perancangan Percobaan (5), Pembuatan Model (6), Mengamati (7), Mengelompokkan (5.5), Penginferensian (7.75), Pengkomunikasikan (7.5). Setelah dilakukan tes dengan menggunakan model *Experiential Learning* beberapa indikator mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata Pemrediksian (10), Mengajukan Pertanyaan (8), Pengembangan Hipotesis (2.25), Perancangan Percobaan (8), Pembuatan Model (8.5), Mengamati (9.5), Mengelompokkan (9.5), Penginferensian (8.5), Pengkomunikasikan (8.75).

Dari 9 indikator KPS yang telah diteliti setelah menggunakan model *Experiential Learning* yaitu dengan rata-rata 80.

SEMINAR PROPOSAL

- Grafik Hasil Pengujian Kemampuan Proses Sains *Pretest, Posttest, N-gain***



Nilai pretest yang paling rendah yakni 50 dan nilai yang tertinggi 70 dengan jumlah keseluruhan 1.300 dengan rata-rata nilai sebesar 60. Sedangkan untuk data nilai hasil posttest menunjukkan bahwa nilai yang terendah yaitu dengan perolehan nilai 70 dan nilai yang tertinggi 90 dengan jumlah keseluruhan 1.760 dengan nilai rata-rata mencapai sebesar 80. Sedangkan hasil untuk hasil perhitungan N-gain yang telah dilakukan didapatkan hasil keseluruhan sebesar 11,32 dengan rata-rata 0,51. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat kategori sedang lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan kategori tinggi dalam perhitungan N-gain. Dengan demikian diperoleh skor N-Gain 0,51 dengan kategori sedang yang termasuk dalam kriteria normalized gain $0,3 \geq g \leq 0,7$.

- Berdasarkan grafik menunjukkan bahwa terdapat 2 indikator yang masih tergolong rendah yaitu pemrediksian dan pengembangan hipotesis hal ini diduga kurangnya optimalisasi siswa dan siswa terlihat kurang aktif dan interaktif pada saat peneliti menjelaskan materi. Siswa cenderung tidak memahami pelajaran dan tidak mampu menghubungkan satu konsep ke konsep lainnya atau siswa tidak mampu menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Tetapi ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan hal ini terjadi karena siswa sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran, berani mengkomunikasikan hasil pengamatannya dan memperhatikan sungguh-sungguh pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- Nilai pretest dan posttest mengalami perbedaan, hal itu disebabkan karena adanya *model Experiential Learning*. Hal ini membuktikan bahwa melaksanakan poses pembelajaran menggunakan model Experiential Learning dapat meningkatkan KPS siswa karena dengan menggunakan model ini siswa dapat memahami materi secara mendalam yang diajarkan melalui proses pencarian yang dilakukan siswa. Setelah diberikan model tersebut siswa belajar materi tidak hanya dari buku saja tetapi pengalaman dari diri siswa sendiri bisa dijadikan sumber belajar. Model *Experiential Learning* sangat berpengaruh terhadap KPS siswa untuk membantu menemukan konsep dan hal ini merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran khususnya dalam menemukan konsep materi IPA.



TERIMAKASIH 😊

