

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TERPADU DI KELAS IV SD NEGERI 3 SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2016/2017**

**Oleh**

**DIAN WAKHIDIANI**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran terpadu di kelas dan guru belum menerapkan model *experiential learning* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *experiential learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran terpadu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak). Penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. Instrumen yang digunakan adalah tes dan non tes, dengan penjelasan bahwa instrumen tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dan instrumen non tes berupa lembar observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dan dokumentasi untuk mengumpulkan data aktivitas dan hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan uji *independent sample t test*. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran terpadu di kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 57% pada kelas eksperimen (IV B) dan 44% nilai aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol (IV A) dan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Experiential learning* pada kelas eksperimen (IV B) yaitu 78,33 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model *experiential learning* pada kelas kontrol (IV A) yaitu 68,00.

**Kata Kunci:** Aktivitas belajar, hasil belajar, model *experiential learning*.

## ***ABSTRACT***

### **INFLUENCE MODEL OF EXPERIENTIAL LEARNING TOWARDS ACTIVITIES AND STUDENTS LEARNING OUTCOMES ON INTEGRATED LEARNING IN CLASS IV SD NEGERI 3 SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEAR 2016/2017**

**by**

**DIAN WAKHIDIANI**

Problem in this research are the low activity and learning outcomes students on integrated learning in class and teacher not yet implemented the experiential learning in teaching and learning activities in class IV SD Negeri 3 Sawah Lama. This research aims to know the influence experiential learning model towards activities and learning outcomes on integrated learning. The method used in this research is quasi experiment method with research design nonequivalent control group design, is a quasi experiment to see the difference pretest or posttest between experiment class and control class that is not selected random. This research used saturation sampling technique. Instrument that used are test and non-test, with explanation that test instrument is to know learning outcomes and non-test instrument is a observation sheet to know the students learning activities and documentation to collect data activities and students learning outcomes. Data were analyzed using independent sample t test. The results of data analysis research concluded that there are significant experiential learning model towards activities and students learning on integrated learning in class IV SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung Academic Year 2016/2017. This is shown by the average value of student learning activities that 57% in experiment class (IV B) and 44% value students learning activities in control (IV A) and average value of students learning outcomes who take the learning using Experiential Learning model in experiment class (IV B) 78,33 higher than average value of students learning outcomes that do not use Experiential Learning model in control class (IV A) is 68,00.

**Keyword:** Learning activities, learning outcomes, experiential learning model.