

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS
IV SD NEGERI 1 TANJUNG RAYA BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Oleh

SONDANG FITRIYANI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 TANJUNGRAYA BANDAR LAMPUNG

Oleh

SONDANG FITRIYANI

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Raya Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh model *Experiential Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Metode ini merupakan metode *one group pretest posttest design*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Raya sebanyak 63 siswa. Instrumen utama yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Teknik analisis data dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Experiential Learning* terhadap berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Raya Bandar Lampung.

Kata Kunci : berpikir kritis siswa, model *experiential learning*

ABSTRACT

Influence Of Experiential Learning Models To The Critical
Thinking About Students IV Class Primary School
Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung

By

SONDANG FITRIYANI

The problem in this research is still the low of learning result on temtaik learning in IV class primary school Negeri 1 Tanjung Raya Bandar Lampung. This study aims to determine the differences and effects of Experiential Learning model on the critical thinking skills of the siawa. This research is a pre experimental designs research with one group pretest posttest design. Population and sample of this research is all student of IV class primary school Negeri 1 Tanjung Raya as many as 63 students. The main instruments used are tests and observation sheets. From hypothesis testing can be concluded there is significant influence of Experiential Learning model to critical thinking of fourth grade students of primary school Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung

Keywords: critical thinking of students, experiential learning model.

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS
IV SD NEGERI 1 TANJUNG RAYA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

SONDANG FITRIYANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN MODEL
EXPERIENTAL LEARNING TERHADAP
BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SD
NEGERI 1 TANJUNG RAYA BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Sondang Fitriyani**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1443053057

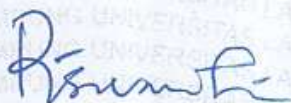
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

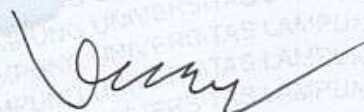
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

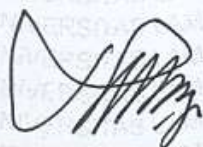


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001



Dra. Erni Mustakim, M.Pd.
NIP 19610406 198010 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

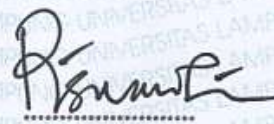


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

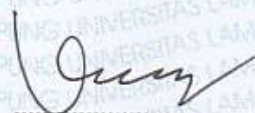
MENGESAHKAN

1. Tim penguji

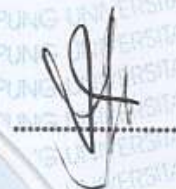
Ketua : Dr. Riswandi, M.Pd



Sekretaris : Dra. Erni Mustakim, M.Pd



Penguji Utama : Drs. Sugiyanto, M.Pd



2. Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Pd
NIP 19590722 198603 1 003

3. Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 15 Mei 2018

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sondang Fitriyani
Nomor Pokok Mahasiswa : 1443053057
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Lampung
Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* Terhadap berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung” ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau plagiat kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan dan disebut dalam daftar pustaka, dan bila nanti ada plagiat, maka penulis bersedia dituntut sesuai dengan peraturan yang berlaku

Bandar Lampung, 15 Mei 2018

Yang membuat pernyataan



Sondang Fitriyani
NPM 1443053057

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Sondang Fitriyani lahir di Desa Wiyono Gedungtataan Kabupaten Pesawaran, pada tanggal 19 February 1996. Penulis adalah anak kedua dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak H. Manalu dan Ibu N. Simanjuntak.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah:

1. Sekolah Dasar Negeri 2 Pesawaran tahun 2002 - 2008
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 22 Pesawaran tahun 2008-2011
3. Sekolah Menengah Atas Perintis 1 Bandar Lampung tahun 2011 - 2014

Tahun 2014, penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Tahun 2017, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Desa Suka Banjar, Kecamatan Lumbok Seminung, Kabupaten Lampung Barat.

Bandar lampung, 15 Mei 2018
Peneliti,

Sondang Fitriyani

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini dengan kerendahan hati mengharap Tuhan Yang Maha Esa, sebagai tanda cinta kasihku kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak H. Manalu dan ibu N. Simanjuntak yang selalu memberikan do'a dalam setiap sujud dan harapan disetiap tetes keringatmu demi tercapainya cita-citaku

Kakakku tersayang Heri Natanael serta adikku tercinta Johannes, dan Novaldi Putra yang selalu memberikan motivasi, dukungan, bantuan dan doa.

Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Keluarga besar PGSD 2014

Almamater tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang”

(Amsal 23:18)

“Bertindak walau tidak berani, adalah keberanian yang nyata”

(Mario Teguh)

“Tidak ada batasan dari perjuangan”

(Penulis)

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018”**. Penulis berharap karya yang merupakan wujud kegigihan dan kerja keras penulis, serta dengan berbagai dukungan dan bantuan dari banyak pihak, karya ini dapat memberikan manfaat dikemudian hari.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing dan memberi dorongan dengan kesabaran yang tulus sampai skripsi ini selesai.
2. Ibu Dra. Erni Mustakim, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing dan memberi dorongan dengan kesabaran yang tulus sampai skripsi ini selesai.

3. Bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd selaku Penguji yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing dan memberi dorongan dengan kesabaran yang tulus sampai skripsi ini selesai.
4. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, dan pandangan hidup yang baik kepada penulis.
9. Sahabat dekatku Saud Parsaulian Siregar yang selalu memberikan do'a dan penyemangat dalam proses pembuatan skripsi sampai akhirnya skripsi ini selesai dengan baik.
10. Sahabat gilaku Trisna Jayanti, Selly Rizky Safitri, Meilinda Hikmatunnisa, Yulita Atikah yang selalu menambah dan menghilangkan kemageranku.

11. Keluarga KKN, Leli Kartika, Sulis, Ecik, Shefa, Anis, Henny, Oky. Yang telah menjadi rekan sekaligus keluarga yang baik selama KKN dan Semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
12. Sahabat seperjuangan di PGSD 2014, Meriska, Mila, Ilham, Nety, Fuji, Indah, Nurmalia, Prima, Reysa, Ridwan, Riska Mardiyana, Riska Wijayanti, Rizki Amalia, zia, Rosinta, Salsabila, Selly, Alina, Teguh, Tiara Erwinda, Tiara Mega, Tri, Tumang, Vika, Yuli, Yuni, Wahidin, Winda, Wita. Semoga kekeluargaan dan silaturahmi kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga dengan kebaikan, bantuan dan dukungan yang diberikan pada penulis mendapat balasan pahala di sisi Tuhan Yang Maha Esa dan semoga skripsi ini bermanfaat, Aamiin.

Bandar Lampung, 15 Mei 2018

Penulis,

Sondang Fitriyani
NPM 1443053057

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	v
1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Prinsip-Prinsip Belajar	9
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	10
B. Teori Belajar	11
1. Teori Belajar Konstruktivisme.....	11
2. Teori Belajar Kognitif.....	11
C. Model Pembelajaran	13
1. Pengertian Model Pembelajaran	13
2. Model <i>Experiential Learning</i>	14
3. Langkah-langkah Model <i>Experiential Learning</i>	15
4. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Experiential Learning</i>	16
D. Kemampuan Berpikir Kritis.....	17
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis.....	17
2. Tujuan Berpikir Kritis	18
3. Ciri-ciri Berpikir Kritis.....	18
E. Hubungan antar <i>Experiential Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis	20
F. Penelitian Relevan	21
G. Kerangka Pikir Penelitian	23

H. Hipotesis Peneliti	24
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Desain Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel Penelitian	26
1. Populasi Penelitian	26
2. Sampel Penelitian	27
C. Tempat dan Waktu Penelitian	27
1. Tempat Penelitian	27
2. Waktu Penelitian	27
D. Variabel Penelitian	27
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	28
1. Definisi Konseptual	28
2. Definisi Operasional Variabel	29
F. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Observasi	30
2. Dokumentasi	30
3. Tes	30
G. Instrumen Penelitian	31
1. Uji Validitas	31
2. Uji Reliabilitas	32
3. Taraf Kesukaran	33
4. Daya Beda	34
H. Pengujian Hipotesis	35
1. Uji Regresi Linier Sederhana	35
2. Uji t	35
IV. HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	38
1. Persiapan Penelitian	38
2. Pengambilan Data Penelitian	38
3. Analisis Data Penelitian	38
4. Uji Instrumen Penelitian	39
5. Data Aktivitas Peserta didik dengan Model <i>Experiential Learning</i>	42
6. Data Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik	43
a. Data Nilai <i>Pretest</i>	43
b. Data Nilai <i>Posttest</i>	45
7. Uji Hipotesis 1	47
8. Uji Hipotesis 2	48
B. Pembahasan	50
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	52
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Tengah Semester Tema 1 dan 2 Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Raya Kota Bandar Lampung	3
2. Kemampuan dan Indikator Berpikir Kritis	19
3. Metode Desain Penelitian	26
4. Data Jumlah Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Raya Kota Bandar Lampung	26
5. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	33
6. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	34
7. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif	41
8. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif	41
9. Rekapitulasi Aktivitas Peserta didik	42
10. Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	44
11. Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	46
12. Deskripsi Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	46
13. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	47
14. Rekapitulasi Uji t	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Kerangka Pikir.....	24
2. Gambar Histogram Aktivitas Peserta Didik.....	43
3. Gambar Histogram Data Nilai <i>Pretest</i>	45
4. Gambar Histogram Data Nilai <i>Posttest</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Uji Validitas Tes	58
2. Validitas Soal	59
3. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal	63
4. Reliabilitas Soal	64
5. Rekapitulasi Taraf Kesukaran Soal	66
6. Taraf Kesukaran Soal	67
7. Rekapitulasi Daya Beda	69
8. Uji Daya Beda	70
9. Lembar Aktivitas siswa Pertemuan 1	72
10. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pembelajaran 1-3	79
11. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	81
12. Uji Hipotesis 1	83
13. Uji t	87
14. T tabel	89
15. R tabel	90
16. Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik Menggunakan Model <i>Experiential Learning</i>	91
17. Soal	93
18. RPP	96
19. Foto Dokumentasi	117
20. Surat Penelitian Pendahuluan	119
21. Surat Izin Pendahuluan	120
22. Surat Balasan Penelitian	121
23. Surat Keterangan Penelitian	122

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin modern di era globalisasi menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat terdiri dengan mandiri, kuat dan berdaya asing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter, cerdas, serta memiliki keterampilan.

Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dapat dilakukan dengan cara memberikan pengajaran, bimbingan, latihan atau pembiasaan yang diarahkan dalam rangka mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik kearah yang lebih baik. Melalui pendidikan juga diharapkan dapat mencetak generasi yang akan berkontribusi dalam tercapainya pembangunan nasional.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, sikap, sosial, dan keterampilan serta pembelajaran lebih mengutamakan pada proses bukan hasil. Oleh karena itu peserta didik dituntut aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan prestasi serta mencerminkan disiplin yang penting dalam mengembangkan

kemampuan yang membentuk watak seseorang serta peradaban bangsa yang bermartabat. Agar fungsi tersebut tercapai, maka di butuhkan pendidikan yang bermutu baik guna tercapainya tujuan pendidikan yang optimal.

Berdasarkan Permendikbud No. 57 tahun 2014 pengganti Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang kurikulum 2013 SD menyatakan bahwa :

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Diberlakukannya kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkompeten dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Kurikulum 2013 menekankan pada pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik, kegiatan pembelajaran berbasis tematik didasarkan pada sebuah tema yang didalam tema tersebut dari beberapa mata pelajaran yang di gabungkan menjadi sebuah tema. Adanya penggabungan mata pelajaran seperti ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran dan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Upaya peningkatan mutu pendidikan dilakukan salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar di peroleh peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran guna tercapainya

tujuan pembelajaran, karena pendidik secara langsung dapat mempengaruhi, membina, mendidik dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik.

Guna mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan yang maksimal, maka peran pendidik sangatlah penting dalam proses pembelajaran di kelas. Seorang pendidik diharapkan memiliki cara untuk model mengajar yang baik dan harus kreatif dalam memilih model pembelajaran. Model harus tepat sesuai dengan materi, sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan kapasitas intelektual peserta didik, menyenangkan, dan model pembelajaran yang lebih efektif.

Keberhasilan pembelajaran peserta didik dapat dilihat dari kemampuan berpikir kritis peserta didik selama kegiatan proses pembelajaran kelas. Nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat digunakan sebagai parameter untuk menilai keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah dan juga dapat mengukur kinerja pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester Tema 1 dan 2 Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Tanjungraya Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai	KKM	Frekuensi	Persentase %	Keterangan
IV A	32	0-64	65	20	62,50	Belum Tuntas
		65		12	37,50	Tuntas
IV B	32	0-64		19	59,380	Belum Tuntas
		65		13	40,62	Tuntas

Sumber: Wali kelas IVA dan IVB SD Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPS tergolong rendah, karena peserta didik yang memperoleh di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) hanya sebanyak 25 peserta didik dari 64 peserta didik atau sebanyak 39,25% artinya hanya sebesar 39,06% yang dapat mencapai daya serap materi pelajaran, sedangkan 60,94% atau sebanyak 39 peserta didik belum mencapai daya serap minimal.

Model pembelajaran *Experiential Learning* dalam Kurikulum 2013, Mengemukakan bahwa model *Experiential Learning* adalah keterlibatan peserta didik dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang tengah mereka pelajari dan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut. Menurut Miettinen (2002, 54-72) menyatakan bahwa :

Experiential Learning (1984) is perhaps the best known presentation of the approach. Kolb's four-stage model of learning elaborated in the book is regarded as classical and as a foundation for experiential learning. It is used routinely as a source in the literature of the field and in the theses of adult education students. It has been an important starting point for several attempts to develop adult education theory (Jarvis 1987; Wel and McC 198). It has been used as a foundation for formulating a theory of organizational learning (Dixon 1994. It also has been widely used in management consultation, leadership training and in research on cognitive processing styles. There are, therefore, good grounds for studying carefully the theoretical foundations of Kolb's work. That will help in a more general way regarding some of the basic tenets of experiential learning Within the scope of an article, it is impossible to discuss all the various themes and concepts presented by Kolb in his book.

Diterapkannya model pembelajaran *Experiential Learning* yaitu agar peserta didik tidak hanya sekedar mendengarkan, mencatat, menghafal materi pelajaran, akan tetapi peserta didik mampu mengidentifikasi masalah menganalisis dan mengelola

informasi serta dapat menyelesaikan permasalahan baik secara individu maupun kerjasama.

Berdasarkan uraian di atas peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik di SD Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah.
2. Pendidik belum melaksanakan model *Experiential Learning* secara optimal.
3. Kurangnya pendidik dalam menguasai kelas saat pembelajaran berlangsung.
4. Pendidik belum dapat memilih model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.
5. Hasil belajar peserta didik pada kelas IV SD Negeri 1 Tanjungraya peserta didik masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya akan dibatasi pada pendidik yang belum melaksanakan model *Experiential Learning* secara optimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat di rumuskan masalah penelitian yaitu “ Apakah Ada Pengaruh Model Penerapan *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Pembelajaran Terpadu Kelas IV SD Negeri 1 Tanjungraya Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Model Penerapan *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Kelas IV SD Negeri 1 Tanjungraya Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018?”

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara praktis

Untuk menumbuhkan kesadaran pihak sekolah dalam memperhatikan masalah fasilitas belajar di sekolah serta sarana dan prasarana sekolah untuk menunjang peningkatan mutu pendidikan.

2. Secara Teoritis

- a. Bagi Peserta Didik

Memberikan masukan yang penting dalam perkembangan dan peningkatan mutu ilmu pendidikan dan diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya di sekolah.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat menambah informasi bagi pendidik tentang hubungan lingkungan belajar di sekolah dengan prestasi belajar peserta didik sehingga pendidik dapat memberikan bantuan dan perhatian kepada peserta didik yang prestasi belajarnya rendah di sekolah sehingga prestasi belajarnya meningkat.

c. Bagi Kepala sekolah

Diharapkan dapat bermanfaat sehingga acuan untuk mengoptimalkan lingkungan belajar di sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di SD Negeri 1 Tanjungraya Kota Bandar Lampung.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan kinerja peneliti sebagai calon pendidik dalam mencetak peserta didik yang aktif, mampu berpikir kritis, dan terampil.

e. Bagi Peneliti lainnya

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat mendukung penelitian-penelitian sejenis dalam mengkaji dan mengembangkan ilmu di bidang pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas pengertian belajar. Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi termasuk ahli psikologi pendidikan.

Seperti pengertian belajar menurut pendapat Slameto (2010: 2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Hamalik (2012: 36) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah proses kegiatan yang dilakukan setiap individu secara maksimal untuk memperoleh perubahan tingkah laku guna untuk menambah pengetahuan baik yang diperoleh dari pengalaman dalam interaksi individu dengan lingkungannya, bersifat terus menerus dan mempunyai tujuan terarah pada kemajauuan yang lebih baik.

2. Tujuan Belajar

Menurut Hamalik (2001: 73) tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar, dengan demikian tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran. Menurut Sardiman (2012: 26-29) belajar mempunyai tujuan tertentu. Tujuan belajar adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mendapatkan pengetahuan
- b. Penanaman konsep dan keterampilan
- c. Pembentukan sikap

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mengubah tingkah laku seseorang kearah yang lebih positif, sehingga dapat menanamkan konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap pada diri individu.

3. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah landasan berpikir dan landasan berpijak agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didik. Prinsip ini di jadikan sebagai dasar dalam upaya mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Slameto (2010: 27-28) mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 1. Dalam belajar setiap peserta didik harus di usahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional;
 2. Belajar harus dapat menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat pada peserta didik untuk mencapai tujuan intruksional;
 3. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksporasi dan belajar dengan efektif;
 4. Belajar perlu ada interaksi peserta didik dengan lingkungannya
- b. Sesuai hakikat belajar
 1. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya;
 2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery;
 3. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang di harapkan. Stimulasi yang diberikan menimbulkan response yang di harapkan;

- c. Sesuai materi/bahan yang di pelajari
 - 1. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga peserta didik mudah menangkap pengertiannya;
 - 2. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang harus di capainya.
- d. Syarat keberhasilan belajar
 - 1. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tenang;
 - 2. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada peserta didik.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Munadi dalam Rusman, (2012: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Di bawah ini di kemukakan oleh Slameto (2010: 54) faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:

- 1. Faktor internal: yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal terdiri dari:
 - a. Faktor jamaniah (kesehatan,cacat tubuh)
 - b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan) faktor keelehan
- 2. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor eksternal terdiri dari:
 - a. Faktor keluarga (cara orang tua menddidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya).
 - b. Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang masing-masing terdiri atas banyak faktor.

B. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar.

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Paham konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Slavin dalam Al-Tabany (2014: 29), menyatakan bahwa dalam konstruktivisme “peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai.” Sedangkan Nur dalam Al-Tabany (2014: 29-30) menyatakan bahwa: teori konstruktivisme adalah satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan yaitu bahwa pendidik tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah suatu teori yang peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, dan mengecek informasi baru yang mereka dapatkan. Hal ini menjadikan peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang dialami.

2. Teori Belajar Kognitif

Perkembangan kognitif anak akan maju apabila melalui beberapa tahapan. Perkembangan kognitif bergantung pada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak.

Menurut Piaget dalam Komalasari (2015: 19), menyebutkan bahwa bagaimana seseorang memperoleh kecakapan intelektual, pada umumnya akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang ia rasakan dan ketahui pada satu sisi dengan apa yang ia lihat sebagai suatu fenomena baru sebagai pengalaman dan persoalan. Sedangkan menurut Dalyono (2005: 34-35), menyatakan bahwa “tingkah laku seseorang di dasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi”.

Jadi, dapat dianalisis bahwa teori belajar kognitif berhubungan dengan proses usaha untuk mencari keseimbangan pola berpikir melalui fenomena, pengalaman, dan persoalan yang dihadapi yang didasarkan pada kognisi untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Proses perubahan tersebut dapat terjadi setelah mengalami beberapa tahapan perkembangan kognitif. Tiap-tiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan seorang anak memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks.

Proses belajar terjadi melalui banyak cara, baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Adapun pengalaman merupakan interaksi antara individu dan lingkungannya sebagai sumber belajarnya.

Berdasarkan kedua teori tersebut peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme karena teori tersebut ada hubungannya dengan model pembelajaran *Experiential Learning* yaitu pembelajaran yang membangun pengetahuan dan keterampilan yang dibentuk sendiri oleh individu melalui pengalamannya secara langsung.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pembungkus proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran merupakan prosedur yang sistematis sebagai pedoman pembelajaran. Menurut Joyce dalam Al-Tabany (2014: 23), menyatakan bahwa:

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pola dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Joyce dalam Rusman (2012: 133). menyatakan bahwa:

Model pembelajaran merupakan suatu acuan prosedur yang akan digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Selanjutnya, Soekarno dalam Al-Tabany (2014:24) mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu:

Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar-mengajar.

Menurut Komalasari (2015:57) menyebutkan “model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran yang dilakukan dengan prosedur yang sistematis sebagai pedoman pembelajaran guna mencapai tujuan belajar tertentu dengan menggunakan perangkat-perangkat pembelajaran sebagai alat bantu.

2. Model *Experiential Learning*

Model *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran melalui pengalaman peserta didik. Model *Experiential Learning* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengalami keberhasilan dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut.

Menurut Klob dalam Baharuddin dan Wahyuni (2007: 65) menyatakan bahwa model *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, *Experiential Learning* menggunakan sebagai katalisator untuk menolong pembelajaran mengembangkan kapasitas kemampuan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Silberman (2014: 10) mengemukakan bahwa model *Experiential Learning* adalah keterlibatan peserta didik dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang tengah mereka pelajari dan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Experiential Learning* mempengaruhi dan merangsang peserta didik untuk mengubah struktur kognitif murid, mengubah sikap peserta didik menjadi aktif, memperluas keterampilan-keterampilan murid yang telah ada. Model *Experiential Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik dan kebebasan untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka nantinya.

3. Langkah-langkah Model *Experiential Learning*

Menurut Hamalik (2001: 213) mengungkapkan beberapa langkah-langkah pembelajaran *Experiential Learning*, yaitu:

1. Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan)
 - a. Pendidik merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu.
 - b. Pendidik memberikan rangsangan dan motivasi kepada peserta didik.
2. Tahap Inti (kegiatan inti pada eksplorasi dan elaborasi)
 - a. Peserta didik dapat bekerja secara individual atau kelompok, dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
 - b. Para peserta didik ditempatkan di situasi-situasi nyata, maksudnya peserta didik mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti. Contohnya, di dalam kelompok kecil, peserta didik membuat mobil-mobilan dengan menggunakan potongan-potongan kayu, bukan menceritakan cara membuat mobil-mobilan.
 - c. Peserta didik aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang bersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
3. Tahap Akhir (Kegiatan Penutup)

Pada kegiatan penutup, keseluruhan peserta didik menceritakan kembali tentang apa yang dialami sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman peserta didik dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa Model *Experiential Learning* lebih menekankan kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dan berdampak pada kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pembelajaran berlangsung dengan cara peserta didik berperan langsung dengan melihat pengalaman peserta didik.

Peserta didik bebas untuk menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung, dan pendidik berperan sebagai fasilitator lalu peserta didik yang menjalankan perintah dari pendidik. Model *Experiential Learning* tidak hanya berpusat pada hasil belajar, namun juga memperhatikan proses belajar tersebut karena gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda sehingga mengakibatkan aktivitas peserta didik di dalam kelas berbeda-beda juga.

4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, begitu juga dengan model *Experiential Learning*. Kolb dalam Silberman (2014: 43) model *Experiential Learning* memiliki kelemahan dan kelebihan dalam proses pelaksanaannya. Kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

1. Kelebihan model *Experiential Learning*
Pada model *Experiential Learning* hasilnya dapat dirasakan bahwa pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal.
2. Kelemahan model *Experiential Learning*
Kelemahan model *Experiential Learning* terletak bagaimana kolb menjelaskan teori ini masih terlalu luas cakupannya dan tidak dapat di mengerti secara mudah.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menganalisis bahwa model *Experiential Learning* memiliki kelebihan yang dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar dapat dilihat secara langsung. Karena pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif digunakan dan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

5. Implementasi Model *Experiential Learning* pada Pembelajaran Terpadu

Peneliti dalam mengimplementasikan model *Experiential Learning* pada pembelajaran terpadu dikelas IV SD Negeri 1 Tanjung Raya Tema 8, Daerah Tempat Tinggalku Subtema 3, Keunikan Daerah Tempat Tinggaku Pembelajaran 1, 2, dan 3.

Alasan peneliti memilih Tema 8, Daerah Tempat Tinggalku Subtema 3. Keunikan Daerah Tempat Tinggaku Pembelajaran 1, 2, dan 3. Karena konsep model *Experiential Learning* yaitu belajar melalui pengalaman peserta didik dan pada pembelajaran tersebut diterapkan pengalaman peserta didik menjadi bahan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik akan aktif dalam pembelajaran dan di harapan hasil belajarnya pun meningkat, karena mengalami langsung keadaan tersebut.

D. Kemampuan Berfikir Kritis

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Manusia merupakan Subjek dalam kehidupan ini, artinya manusia akan cenderung berpikir. Kemampuan seseorang untuk dapat kembali dalam kehidupan antara lain ditentukan oleh keterampilan berpikir. Keterampilan adalah kecakapan untuk melaksanakan tugas, dimana keterampilan tidak hanya meliputi gerakan motorik, tetapi juga melibatkan fungsi mental bersifat kognitif, yaitu suatu tindakan mental dalam usaha memperoleh pengetahuan.

Menurut Ross dalam Kuswana, (2011: 2) mengatakan berpikir merupakan aktifitas mental dalam aspek teori dasar mengenai aspek psikologis. Berpikir sangat berperan dalam prestasi belajar, penalaran formal, keberhasilan belajar dan kreativitas karena berpikir merupakan inti pengatur tindakan peserta didik.

Sedangkan menurut Conway dalam Kuswana,(2011: 24) mengungkapkan bahwa keterampilan berpikir melibatkan enam jenis berpikir yaitu, metakognisi, berpikir kritis, berpikir kreatif, proses kognitif, kemampuan berpikir inti dan memahami peran konten pengetahuan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan suatu salah satu proses mental yang harus dikembangkan karena mempengaruhi prestasi belajar dan keberhasilan proses pembelajaran. Berpikir kritis merupakan suatu proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi dan melakukan penelitian ilmiah

2. Tujuan Berpikir Kritis

Johnson (2006: 185) mengatakan bahwa tujuan berpikir kritis adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Sementara itu, *Faiz*, (2012: 2) mengemukakan bahwa tujuan berpikir kritis sederhana yaitu untuk menjamin, sejauh mungkin, bahwa pemikiran kita valid dan benar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa tujuan berpikir kritis adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang suatu materi atau konsep sehingga dapat menjamin bahwa pemikiran peserta didik terhadap suatu konsep tersebut adalah valid dan benar.

3. Ciri-ciri Berpikir Kritis

Faiz (2012: 4-5) telah menyusun ciri-ciri orang yang berpikir kritis dalam hal pengetahuan, kemampuan, sikap, dan kebiasaan adalah sebagai berikut: (1) memberikan penjelasan; (2) memberikan keterampilan dasar; (3) menyimpulkan; (4) membuat penjelasan lebih lanjut; (5) strategi dan taktik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti memilih lima indikator kemampuan berpikir kritis yang disesuaikan dengan perkembangan usia anak SD. Adapun indikator yang akan digunakan peneliti dalam mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik SD adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan penjelasan
- b. Membangun keterampilan dasar
- c. Menyimpulkan
- d. Membuat penjelasan lebih lanjut
- e. Strategi dan taktik

Tabel 2. Kemampuan dan Indikator Berpikir Kritis

Kemampuan Berpikir Kritis	Sub Kemampuan Berpikir Kritis	Aspek
1. Memberikan Penjelasan	1. Memfokuskan pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi atau memformulasikan suatu masalah b. Mengidentifikasi atau memformulasikan kriteria jawaban yang mungkin c. Menjaga pikiran terhadap situasi yang sedang dihadapi
	2. Menganalisis argument	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi kesimpulan b. Mengidentifikasi alan yang dinyatakan c. Mengidentifikasi alasan yang tidak dinyatakan d. Mencari persamaan dan perbedaan e. Mengidentifikasi dan menangani ketidakrelevanan f. Mencari struktur dari sebuah pendapat/argument g. Meringkas
	3. Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi dan pertanyaan yang menantang	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengapa? b. Apa yang menjadi alasan utama? c. Apa yang kamu maksud dengan? d. Apa yang menjadi contoh? e. Apa yang bukan contoh? f. Bagaimana mengaplikasikan kasus tersebut?
2. Membangun keterampilan dasar	4. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak	<ul style="list-style-type: none"> a. Keahlian b. Mengurangi konflik <i>interest</i> c. Kesepakatan antar sumber d. Reputasi e. Menggunakan prosedur yang ada f. Mengetahui resiko g. Keterampilan memberikan alasan h. Kebiasaan berhati-hati
	5. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengurangi praduga/menyangka b. Mempersingkat waktu antara observasi dengan laporan c. Laporan dilakukan oleh pengamat sendiri d. Mencatat hal-hal yang sangat diperlukan e. Penguatan f. Kemungkinan dalam penguatan g. Kondisi akses yang baik h. Kompeten dalam menggunakan teknologi i. Kepuasan pengamat atas kredibilitas kriteria
		<ul style="list-style-type: none"> 6. Penguatan 7. Kondisi akses yang baik 8. Kompeten dalam menggunakan teknologi Keputusan pengamat atas kredibilitas kriteria
3. Menyimpulkan	9. Memdeduksi dan mempertimbangkan deduksi	<ul style="list-style-type: none"> a. Kelas logika b. Mengkondisikan logika c. Menginterpretasikan pernyataan

Kemampuan berpikir kritis	Sub kemampuan berpikir kritis	Aspek
	10. Menginduksi dan mempertimbangkan deduksi	a. Menggeneralisasi b. Berhipotesis
	11. Membuat dan mengaji nilai-nilai hasil pertimbangan	a. Latar belakang fakta b. Konsekuensi c. Mengaplikasikan konsep (prinsip-prinsip, hukum dan asas) d. Mempertimbangkan alternative e. Menyeimbangkan, menimbung dan memutuskan
4. Membuat penjelasan lebih lanjut	12. Mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi	Ada 3 definisi : a. Bentuk: sinonim, klarifikasi, rentang, ekspresi yang sama, operasional, contoh dan noncontoh b. Strategi definisi c. Konten (isi)
	13. Mengidentifikasi asumsi	a. Alasan yang tidak dinyatakan b. Asumsi yang diperlukan: rekonstruksi argument
5. Strategi dan taktik	14. Memutuskan suatu tindakan	a. Mendefinisikan masalah b. Memilih kriteria yang mungkin sebagai solusi permasalahan c. Merumuskan alternatif-alternatif untuk solusi d. Memutuskan hal-hal yang akan dilakukan e. <i>Me-review</i> f. Memonitor implementasi
	15. Berinteraksi dengan orang lain	a. Memberi label b. Strategi logis c. Strategi retorik d. Mempresentasikan suatu posisi, baik lisan atau tulisan

(Ennis, 2011 : 24)

Berdasarkan uraian mengenai indikator berpikir kritis, keterampilan berpikir kritis dapat diukur dengan memperhitungkan keterampilan : (1) memberikan penjelasan sederhana, (2) membangun keterampilan dasar, (3) inferensi, (4) membuat penjelasan lebih lanjut, (5) membangun strategi dan taktik.

E. Hubungan Antar *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

Belajar melalui pengalaman (*Experiential Learning*) merupakan salah satu model yang diterapkan pendidik dalam pembelajaran. Model pembelajaran sangat mempengaruhi aktifitas, pengetahuan, keterampilan, dalam pembelajaran.

Menurut Kolb dalam Baharuddin dan Wahyuni (2017: 165) model *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan melalui pengalamannya secara langsung. Di dalam hal ini, *Experiential Learning* menggunakan pengalaman katalisator untuk menolong pembelajaran mengembangkan kapasitas kemampuan dalam proses pembelajaran.

Menurut Fisher, (2009: 2) Berpikir kritis merupakan pertimbangan aktif terus menerus, dan teliti terhadap sebuah keyakinan atau pengetahuan yang diterima berdasarkan alasan yang mendukungnya dan kesimpulan lanjutan yang menjadi kecenderungannya. Berdasarkan pengertian ini Fisher (2009: 3) menjelaskan bahwa kata kunci berpikir kritis dalam pandangan Dewey terletak pada aktif yang berarti berpikir kritis merupakan proses aktif dalam memahami dan mengevaluasi sebuah informasi dan tidak begitu saja menerima semua informasi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Hubungan antara *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis adalah proses kemampuan berpikir dan menalar untuk mengaktifkan pembelajaran atau untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung.

F. Penelitian Relevan

Peneliti ini mengacu pada penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh:

- a. Sri Utami (2013) (1) deskripsi hasil belajar IPA peserta didik kelompok kontrol yang mengikuti model pembelajaran secara langsung. (2) deskripsi hasil belajar IPA peserta didik kelompok eksperimen yang mengikuti model *Experiential Learning* berbantu media asli. (3) perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok peserta didik yang di belajarkan dengan Model *Experiential Learning* berbantu

media benda asli dan kelompok peserta didik yang di belajarkan dengan model pembelajaran langsung.

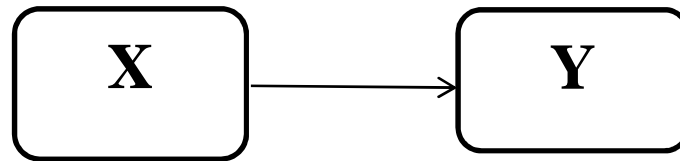
- b. Zikrina Istighfaroh (2014). Model Pembelajaran *Experiential Learning* di Pendidikan Dasar Sekolah Alam Anak Prima Yogyakarta. Tujuan penelitian ini untuk mendiskripsikan pelaksanaan model Pembelajaran *Experiential Learning* di Pendidikan Dasar sekolah Alam (PDSA) Anak Prima Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan *Experiential Learning* relevan dengan teori David Kolb. PDSA menerapkan ke empat tahap *Experiential Learning* yaitu pengalaman konkret, observasi, konseptualisasi dan penerapan.
- c. Ni Wayan Rina Lestari (2014). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan keterampilan berpikir kritis dan motivasi berprestasi antara peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.
- d. Harlinda Fatmawati (2014) Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika di sekolah atau pun perpendidikan tinggi, yang menitik beratkan pada sistem, struktur, konsep, prinsip, serta kaitan yang ketat antara suatu unsur dan unsur lainnya (Maulana, 2008: 39). Selanjutnya Ruggiero (Johnson, 2007) menyatakan Berpikir kritis merupakan sebuah keterampilan hidup, bukan hobi di bidang akademik. Kemudian Johnson (2007: 189) menambahkan bahwa berpikir kritis adalah hobi berpikir yang bisa dikembangkan oleh setiap orang, maka hobi ini harus diajarkan di Sekolah Dasar, SMP, dan SMA. Menyadari pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sejak SD, maka mutlak diperlukan adanya pembelajaran matematika yang lebih banyak melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri.

- e. Septi Aprilia (2015) Model *Experiential Learning* menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Model *Experiential Learning* merupakan suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pebelajar (peserta didik) untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Model *Experiential Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan yang ingin mereka kembangkan dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut.

G. Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan penjelasan dalam kajian pustaka, peneliti menyimpulkan bahwa variable bebas mempengaruhi variable terikat. Model *Experiential Learning* model pembelajaran yang mengutamakan pengalaman peserta didik secara langsung (belajar melalui pengalaman) sedangkan gaya belajar peserta didik, aktivitas peserta didik, serta berpikir kritis peserta didik dipengaruhi oleh bagaimana peserta didik belajar melalui pengalaman dan gaya belajar yang dimiliki peserta didik tersebut untuk menerima dan mengolah informasi dalam pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa model *Experiential Learning* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran terpadu di kelas IV SD Negeri Tanjung Raya Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Y = Kemampuan Berpikir Kritis

H. Hipotesis Peneliti

Sugiyono, (2017: 99). Menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Pada hipotesis yang akan diuji, analisis di uji dengan cara sendiri-sendiri. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh Penerapan model *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada pembelajaran terpadu di kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Raya Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Ada perbedaan model *Experiential Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran terpadu di kelas IV SD Negeri 1Tanjung Raya Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2017: 116) penelitian *quasi eksperimen* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah menggunakan desain *One Group design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*. Penelitian ini diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran maka dilaksanakan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kemampuan

berpikir kritis peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dan tidak menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.

Tabel 3. Metode Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2017:74)

Keterangan:

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model *Experiential Learning*

O₁ : Skor *pre-test* pada kelas eksperimen

O₂ : Skor *post-test* pada kelas eksperimen

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tanjungraya Kecamatan Kedamaian Bandar Lampung pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Tabel 4. Data Jumlah Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung

Kelas	Banyak Peserta didik		Jumlah Peserta didik
	L	P	
IVB	14	18	32
Jumlah			64

Sumber: Data sekolah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung.

2. Sampel penelitian

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2017: 85) “*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Pertimbangan yang digunakan peneliti untuk menentukan sampel adalah dengan melihat rata-rata kemampuan yang dimiliki peserta didik pada setiap kelasnya. Kemampuan peserta didik tersebut dapat diukur dengan melihat nilai ujian tengah semester yang diperoleh peserta didik berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, kelas yang memiliki kemampuan peneliti memutuskan untuk menggunakan IVB sebagai sampel penelitian ini dimana kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Alasan peneliti memilih kelas IVB sebagai eksperimen karena rata-rata nilai UTS yang diperoleh sedikit lebih rendah.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Tanjungraya Kecamatan Kedamaian Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada penelitian pendahuluan pada Bulan November 2017 dan penelitian akan dilaksanakan pada semester genap di kelas IV Tahun Ajaran 2017/2018 Bandar Lampung.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*)”. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Experiential Learning*, dilambangkan dengan (X).
2. Variabel terikat adalah “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*)”. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik, dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

- a. Model *Experiential Learning* adalah suatu kerangka konseptual yang sistematis yang menggunakan pengalaman peserta didik sebagai proses pembelajaran di kelas dan lingkungan kelas. Pengalaman tersebut guna untuk meningkatkan pengetahuan serta aktivitas peserta didik di dalam kelas maupun di lingkungan sekitar kelas saat pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik mampu belajar dengan memilih pengalaman sesuai yang mereka alami.
- b. Berpikir Kritis adalah suatu proses kegiatan mental yang terarah dan jelas tentang suatu masalah yang meliputi merumuskan masalah,

menentukan keputusan, menganalisis dan melakukan penelitian ilmiah yang akhirnya menghasilkan suatu konsep yang diyakini berdasarkan sumber terpercaya. Kemampuan ini penting untuk dikembangkan pada peserta didik, mengingat kemampuan berpikir kritis mempengaruhi prestasi belajar dan membantu peserta didik memahami konsep.

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Model *Experiential Learning* suatu model proses pembelajaran yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Model *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuan dalam proses pembelajaran.
- b. Berpikir kritis merupakan suatu proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi dan melakukan penelitian ilmiah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa tes dan non tes.

1. Observasi

Menurut Sutrisno dalam Sugiyono (2017: 145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan jadi dapat dikatakan bahwa metode observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara cermat dan sistematis disuatu lingkup tertentu. Penguatan terhadap kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung.

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2014: 274) teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang teliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terait dengan jumlah peserta didik SD Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampug.

3. Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini salah satunya adalah tes. Menurut Arikunto (2010: 193) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sedangkan

menurut Sukardi (2012: 138) tes merupakan prosedur sistematis dimana individu yang di tes dipresentasikan dengan suatu set stimulus jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka.

G. Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2014: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid.

Selanjutnya menurut Sugiyono (2017: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini menggunakan validitas *construct*. Menurut Siregar (2014: 77) validitas *construct* adalah validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukurnya. Untuk mengukur validitas angket menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah sampel

X = Skor butir soal

Y = Skor total Sugiyono, (2017: 183)

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat tersebut tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat dipercaya. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *MS. Excel 2010* dengan teknik uji *alpha cronbach*. Teknik ini dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak.

Berikut adalah rumus uji reliabilitas:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

R_{11} = reliabilitas instrumen

N = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians soal (Siregar, 2014: 90)

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus alpha adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak reliabel.

Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} sebagai berikut :

1. Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : sangat tinggi
2. Antara 0,600 sampai dengan 0,799 : tinggi

3. Antara 0,400 sampai dengan 0,599 : cukup
4. Antara 0,200 sampai dengan 0,399 : kurang
5. Antara 0,000 sampai dengan 0,100 : sangat rendah.

3. Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah proporsi peserta tes yang menjawab benar terhadap butir soal tersebut. Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *MS. Excel 2010* Rumus yang akan digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti dikemukakan oleh Arikunto (2008: 208) adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : tingkat kesukaran

B : jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS : jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut. Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2014: 208)

4. Daya Beda

Menganalisis daya pembeda soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam kategori tertentu. Arikunto (2014: 211) daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antarapeserta didik yang kemampuannya tinggi dengan peserta didik yang kemampuannya rendah. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Exel 2010*. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya beda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar, rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

P = Indeks Kesukaran

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Klasifikasi Daya Beda Soal

No	Indeks daya beda	Klasifikasi
1	0,00 – 0,19	Jelek
2	0,20 - 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2014: 218)

H. Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesis 1

Untuk menguji hipotesis digunakan uji regresi linear sederhana guna menguji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning*. Menurut Siregar (2013: 379) rumus regresi linear sederhana, yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y : Subyek dalam variabel yang diprediksikan (variabel dependen)
- a : Aktifitas peserta didik (Konstanta, nilai Y jika = 0 harga konstanta)
- b : angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan interval independen
- X : Variabel Independen

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *MS. Excel 2010* Hipotesis yang akan di uji pada penelitian ini sebagai berikut:

H₁ = Ada pengaruh model pembelajaran *Inquiry* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IVB Sekolah Dasar Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

2. Uji Hipotesis 2

Guna menguji ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan model pembelajaran *Experiential Learning*, maka digunakan uji t. Penelitian ini membandingkan kelompok kontrol yang tidak diberi

perlakuan dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, maka Uji t yang digunakan adalah *Independent Sample T Test*. Uji T tersebut digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Dua kelompok yang menjadi sampel dari penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan rata-rata nilai *posttest*-nya. Menurut Sugiyono (2017: 273) rumus dari uji t adalah sebagai berikut.

Dimana

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- t = uji t yang dicari
- X_1 = rata-rata kelompok 1
- X_2 = rata-rata kelompok 2
- n_1 = jumlah responden kelompok 1
- n_2 = jumlah responden kelompok 2
- s_1^2 = varian kelompok 1
- s_2^2 = varian kelompok 2

Hipotesis yang diuji adalah:

H_2 = Ada perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik antara menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dan tidak menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* pada pembelajaran terpadu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tanjungraya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_2 diterima. Kemudian kriteria ketuntasan jika kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol maka H_2 diterima.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap berpikir kritis peserta didik kelas IVB SD Negeri 1 Tanjung Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap berpikir kritis peserta didik kelas IVB SD Negeri 1 Tanjung Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran terpadu di kelas IV, yaitu:

- a. Bagi peserta didik
 1. Perbanyak pengalaman belajar yang di dapat dari lingkungan sekitar.
 2. Tingkatkan konsentrasi belajar.
 3. Meningkatkan pemahaman mengenai materi yang di ajarkan dan terus tumbuhkan rasa keingintahuan dalam menggali berbagai macam pengetahuan.

b. Bagi Pendidik

1. Sebaiknya menggunakan model *Experiential Learning* sebagai salah satu alternative dalam pemilihan model pembelajaran, karena dengan menggunakan model *Experiential Learning* dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran terpadu.
2. Menambah media yang sesuai untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu pendidik dalam memperjelas materi yang disampaikan.
3. Mengevaluasi tingkat pemahaman dan keberhasilan peserta didik setiap akhir materi.

c. Bagi Kepala Sekolah

1. Sebaiknya mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran.
2. Mengevaluasi model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar karena hal tersebut mempengaruhi keberhasilan pendidik dalam mengajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini. Diharapkan memiliki suatu inovasi di dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan, peserta didik yang tidak terbiasa belajar melalui pengalaman di lingkungan sekitar di sekolah akan begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga menimbulkan suasana kelas yang aktif namun sedikit yang gaduh. Saran bagi peneliti selanjutnya adalah ketika suasana kelas yang seperti itu

terjadi, maka saat pembagian kelompok belajar, pendidik dapat menunjuk seorang ketua kelompok yang dapat mengondisikan kelompoknya dengan baik. Maka proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Rinea Cipta: Jakarta.
- B. Johnson, Elaine, (2006), *Contextual Teaching & Learning*, terj. Ibnu Setiawan, Bandung:MLC.
- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta.
- Dalyono, M. 2005. *Psikologi pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Fahrudin, Faiz.,(2012),*Thinking Skill (PengantarmenujuBerpikirKritis)*, Yogyakarta, SUKA-press UIN Sunan Kalijaga.
- Fisher, A. 2009. *Berpikir Kritis : Sebuah Pengantar..* Jakarta: Erlangga
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi aksara. jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama. Bandung.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2011. *Taksonomi Berfikir*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Permendikbud. 2013. *Kurikulum 2013 Sekolah Dasar*. Permendikbud RI. Jakarta.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Siregar, Sofiyan. 2014. *Statistik Parameteril Untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara: Jakar-

ta.

Silberman, Mel. 2014. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Nusamedia. Bandung.

Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Utami, Sri. 2013. “*Pengaruh Model Experiential Learning Berbantu Media Benda Asli Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Tabanan*”. e-journal. Volume 1. e-journal.undiksha.ac.id. 20 Februari 2017.

Istighfaroh, Zikrina. 2014. “*Pelaksanaan model pembelajaran Experiential Learning di pendidikan dasar*”. E-journal. UNY. 3 Desember 2014.

Lestari Wayan Rina Ni. 2014. “*Pengaruh model Experiential Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Berprestasi Siswa*”. E-journal. Volume 4, No.1 e-journal.undiksha.ac.id. 20 Februari 2017.

Farid, Muhammad. “*Pengaruh Experiential Learning Terhadap Kepercayaan diri dan Kerja Sama Tim Remaja*”. E-journal. Volume 3. No. 3 e-journal Universitas Darul’Ulum. 2 september 2014.

Aprilia, Septi. 2015. “*penerapan Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA*”. E-journal. Volume 5. No.1 e-journal PGRI Madiun. 21 Juni 2015.