

Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Berpikir kreatif dan
Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar Kelas V SD Inpres
Bontomanai Kota Makassar



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:
Nur Asma A
10540 6726 11

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jadikanlah sabar dan Shalat

Sebagai penolongmu dalam menjalani kehidupan

“Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu menolong (Agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu”

(Q.S. Muhammad:7)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(Q.S. Alam Nasyrah:6)

Kuperuntukkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, keluargaku, dan sahabatku

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

Mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Nur Asma A. 2016. *Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Berpikir kreatif dan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar* . Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H.M.Amier dan pembimbing II Tasrif Akib.

Penelitian ini menelaah Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Berpikir kreatif dan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Masalah utama dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SD Inpres sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran Experiential Learning, dan (2) Apakah ada perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia Murid kelas V SD Inpres Bontomanai kota Makassar sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran Experiential Learning.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimental* dengan rancangan penelitian *One-group pretest-posttest design*. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen tes hasil. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar sebanyak 22 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V sebelum digunakan model pembelajran Experiential Learning adalah 54 dan hasil belajar setelah digunakan model pembelajaran Experiential Learning adalah 71. Angka tersebut menunjukkan bahwa ada Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Berpikir kreatif dan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar dan hasil uji hipotesis (t-tes) menunjukkan angka 1,720 dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima. Dengan hasil penelitian ini guru diharapkan sesering mungkin menggunakan model pembelajaran Experiential Learning dalam proses pembelajaran agar lebih meningkatkan hasil belajar murid terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Model Experiential Learning Berpikir Kreatif dan Keterampilan Menulis*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Tiada kata yang paling afdal penulis ucapkan selain rasa syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan anugrah berupa kesehatan, kekuatan dan petunjuk kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun dalam bentuk yang sederhana. Salam dan shalawat kepada Rasul-Nya Muhammad *shallallahu'alaihi wasallam* sebagai suri tauladan bagi kita semua.

Adapun tujuan penulis Skripsi ini adalah memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dari awal hingga akhir penyusunan Skripsi ini, penulis tidak luput dari berbagai hambatan dan tantangan. Namun, kesemuanya itu dapat diatasi dengan baik berkat petunjuk Allah Subhanahu Wata'ala, yang disertai dengan kesabaran, ketekunan, dan kerja keras penulis.

Dalam kesempatan ini dengan segenap cinta dan hormat penulis hanturkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Salasi dan Ibunda halima yang dengan tulus ikhlas membesarkan, mendidik, membiayai serta memberikan restu dan do'anya, sampai penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam kesempatan ini pula, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Irwan Akib, M.Pd., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Dr. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Ibu Sulfasyah, MA., Ph. D, Ketua jurusan pendidikan guru Guru Sekolah Dasar
4. Bapak Drs.H.M.Amier, SP,d., M, Pd selaku pembimbing I yang penuh keikhlasan telah meluangkan sebagian waktunya, tenaga, dan pikirannya membimbing penulis dalam penyusunan Skripsi ini
5. Bapak Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang penuh keikhlasan telah meluangkan sebagian waktunya, tenaga, dan pikirannya membimbing penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Ibu Dra Rawiyah Tompo, M.Pd selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan selama dalam pendidikan.
7. Ibu Tuty Rahmawati, S.Pd sebagai kepala sekolah SD Inpres Bontomanai Kota Makassar yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
8. Ibu Nurniati S.Pd selaku wali kelas V yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama melakukan penelitian di SDI Bontomanai Kota Makassar
9. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada saudara-saudariku tercinta yaitu: Rabasing, Zainal dan Syamsinar yang senantiasa memberikan dukungan serta do'anya.

10. Ucapan terimakasih kepada kakak-kakakku tercinta yang senantiasa memberikan dukungan dan semangatnya, terkhusus kepada (ummu Abdillah, Kak uchy, Kak acha, kak Akbar dan Kembarku Asmi).
11. Kepada Murobbiyahku (k' Muswahidah, k' Fatimah, k' Mutiah) yang senantiasa memberikan mengajarkan Ilmu, nasehat dan semangat dalam kebaikan
12. Kepada ukhtifillah seperjuangan (Inayah, zaahidah, aya, annisa nur riskayanti)
13. Akhwat –akhwatku tercinta yang senantiasa menghibur ,membantu dalam menyusun skripsi ini ,memberikan nasehat dan semangat hingga penulis menyelesaikan skripsi (k' Bia)
14. Ucapan terima kasih kepada teman-teman yang selalu memberikan dorongan yang kuat untuk selalu bersikap sabar, ikhlas dan tentunya tidak lupa selalu berdoa kepada Sang Khalik, Segenap kawan-kawanku di jurusan SI PGSD angkatan 2011 khususnya kelas I (suhaeni, hajrah, danti, ayu, nani) dan masih banyak lagi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang selalu kompak dan yang telah menggoreskan aneka warna dalam lembaran kisahku, Kepada rekan-rekan mahasiswa dalam kegiatan program pementapan profesi Keguruan (P2K) dan kegiatan program PPL yang telah bersama-sama menempuh suka-duka dalam perkuliahan yang insyaAllah menjadi kenangan yang tak terlupakan.

Sebagai manusia biasa, penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan.

Akhirnya semoga kesederhanaan dalam penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan kepada kita semua serta senantiasa bernilai ibadah disisi Allah Subhanahu Wata'ala, Amin.

Makassar, Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
PENELITIAN	10
A. Kajian Pustaka	10
1. Pengertian Belajar	10
2. Minat Belajar	12

3. Pengertian Hasil Belajar	13
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar.....	13
5. Pengertian Menulis.....	16
6. Pengertian Narasi	19
7. Definisi Model Experiential Learning	22
8. Tahap-tahap pelaksanaan Model Experiential Learning.....	23
B. Kerangka Pikir	27
C. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Populasi dan Sampel	31
C. Definisi Operasional Variabel	32
D. Prosedur Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif	37
2. Hasil t-test	44
B. Pembahasan	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Jumlah Murid SDI Bontomanai	31
Tabel 3.2 Jumlah Murid Kelas V SDI Bontomanai	32
Tabel 3.3 Kategori Penilaian.....	36
Tabel 4.1 Statistik Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia <i>Pretest</i>	39
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai dan Persentase <i>Pretest</i> Penelitian	39
Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai pada <i>Pretests</i>	40
Tabel 4.4 Statistik Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia <i>Postest</i>	41
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai dan Persentase <i>Postes</i> Penelitian	42
Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai pada <i>Postest</i>	43
Tabel 4.7 Distribusi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Kerangka Pikir	28
4.1	Diagram Lingkaran Hasil Nilai <i>Pretest</i> Subjek Penelitian	40
4.2	Diagram Lingkaran Hasil Nilai <i>Posttest</i> Subjek Penelitian	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, ada beragam masalah yang dihadapi bangsa ini. Salah satunya di bidang pendidikan, berbagai usaha pun telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan secara nasional, antara lain melalui pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru, pengadaan alat-alat sebagai media pembelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan peningkatan mutu manajemen sekolah maupun kelas. Namun, dari berbagai usaha tersebut hanya sebagian instansi pendidikan yang menunjukkan adanya peningkatan. Khusus pada bidang studi bahasa Indonesia, Salah satu dampak yang ditimbulkan adalah rendahnya hasil belajar siswa.

Pandangan siswa tentang mata pelajaran bahasa Indonesia terbagi menjadi dua kelompok yaitu menyenangkan dan membosankan. Adanya siswa yang merasa bosan mengakibatkan kurangnya keaktifan dan hasil belajar pun kurang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti cara penyampaian materi dari guru yang monoton, sehingga siswa merasa jenuh dalam belajar dan juga karena adanya tingkat pemahaman siswa yang berbeda, padahal proses belajar mengajar bahasa Indonesia yang baik adalah guru harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat siswa antusias terhadap persoalan yang ada sehingga mereka mampu mencoba memecahkan persoalannya.

Kondisi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Bontomanai Kota Makassar sangatlah memprihatinkan karena tingkat berpikir kreatif berada dalam kategori rendah dan keterampilan menulis karangan siswa berada dalam kategori sedang. Hal ini, dapat dilihat dari masalah yang timbul dalam pengajaran menulis karangan, diantaranya; kesulitan dalam memulai suatu tulisan, kesulitan dalam penggunaan EYD, susahya siswa mengungkapkan pikirannya, kurang berminatnya siswa dalam menulis, mengarang belum menjadi aktivitas yang menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran menulis belum berorientasi pada siswa, serta belum dapat menghasilkan idea atau ciptaan yang kreatif dan inovatif dalam menulis karangan.

Beberapa karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah mengajarkan anak terampil menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Menulis adalah salah satu aspek keterampilan yang penting dalam berbahasa, menulis merupakan media komunikasi dalam menyampaikan pikiran, pendapat serta informasi. Tidak seperti halnya kemampuan menyimak dan berbicara yang diperoleh manusia dari pembawaan, kemampuan membaca dan menulis merupakan kemampuan yang harus dilatih dan dipelajari. Tarigan (2008, hal. 4) menjelaskan bahwa keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan praktik yang banyak dan teratur.

Berdasarkan empat keterampilan berbahasa, keterampilan menulislah yang paling sulit dikuasai siswa karena menuntut penguasaan keterampilan berbahasa lainnya dan juga proses kognitif siswa selain itu keterampilan menulis tidak akan

datang dengan tiba-tiba melainkan harus dilatih dan dikembangkan sejak dini. Hal ini sependapat dengan yang diungkap Cahyani dan Hodijah (2007, hal. 2) bahwa:

Menulis merupakan keterampilan yang paling rumit karena menulis bukanlah sekadar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, melainkan juga mengembangkan dan mengungkapkan pikiran-pikiran dalam suatu tulisan yang teratur.

Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam menulis adalah unsur kreativitas, tulisan akan menjadi hambar dan tidak menarik bila siswa tidak dapat menuangkan ide dengan baik, sebab salah satu kemenarikan dalam sebuah tulisan adanya ketertarikan pembaca terhadap apa yang dibaca. Hal ini merupakan salah satu tanggung jawab guru, selain membudayakan dan mengajarkan bagaimana cara serta aturan dalam menulis juga harus mengajarkan cara membuat sebuah tulisan yang baik, sehingga siswa menjadi lebih tertarik serta percaya diri dalam menulis.

Pada kenyataannya walaupun sudah banyak model, pendekatan, strategi dan metode telah dikembangkan namun budaya menulis belum juga dapat dilaksanakan dengan baik, baik individu maupun kelompok. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan menulis orang Indonesia masih sangat rendah mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah sampai perguruan tinggi. Hal ini diperkuat dengan pendapat Alwasilah (Hartati, 2009 hal. 72) bahwa dalam 20 tahun terakhir pendidikan di Indonesia dari sekolah dasar hingga universitas belum berhasil mengajarkan menulis. Bila kita cermati dengan baik salah satu faktor yang mendasari hal tersebut karena guru kurang

memanfaatkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Menulis merupakan hal yang penting dan pokok dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam belajar bahasa. Menulis merupakan kemampuan tingkat tinggi dalam berbahasa, sebab menulis tidak hanya menuntut kemampuan dalam berbahasa tetapi juga menuntut kecakapan dalam berpikir secara sistematis, kreatif dan kritis. Tarigan (2008, hal. 22) bahwa belajar menulis adalah belajar berpikir mendalam dengan cara penemuan/pengalaman, penyusunan urutan pengalaman, dan ketepatan pemilihan kata. Dengan kata lain bahwa aktivitas menulis tidak dapat dilepaskan dari kemampuan baik berpikir kreatif maupun berpikir kritis siswa, hal ini diungkapkan melalui tulisan dalam penyampaian ide, bentuk penataan dan penyusunan kata, frase, klausa, kalimat, dan paragraf yang padu dan sistematis agar pemikiran penulis sama dengan pembaca. Kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan secara tertulis mencerminkan kemampuan berpikirnya, karena berpikir dan menulis merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Inpres Bontomanai Kota Makassar dengan menggunakan wawancara diperoleh informasi bahwa tingkat berpikir kreatif berada dalam kategori rendah dan keterampilan menulis karangan siswa berada dalam kategori sedang. Hal ini, dapat dilihat dari masalah yang timbul dalam pengajaran menulis karangan, diantaranya; kesulitan dalam memulai suatu tulisan, kesulitan dalam penggunaan EYD, susahny siswa mengungkapkan

pikirannya, kurang berminatnya siswa dalam menulis, mengarang belum menjadi aktivitas yang menyenangkan bagi siswa pembelajaran menulis belum berorientasi pada siswa, serta belum dapat menghasilkan idea atau ciptaan yang kreatif dan inovatif dalam menulis karangan.

Prinsip di atas sesuai dengan apa yang dikemukakan Trilling, B. & Hood, P. (Santoso, 2008, hal. 8) bahwa pembelajaran di era pengetahuan ini diantaranya dicirikan dengan siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya dan peran guru sebagai fasilitator, pembelajaran berpusat pada siswa, dan kerjasama. Sejalan dengan hal tersebut menurut Edgar Dale (Laisouw, 2008, hal. 8) bahwa pengalaman yang paling tinggi nilainya adalah *direct purposeful experience* yaitu pengalaman yang diperoleh dari kontak langsung dengan lingkungan, objek, manusia, hewan, dsb. Dari pendapat ini dapat kita simpulkan bahwa pengalaman merupakan sesuatu yang sangat berharga dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar, terutama dalam hal menulis yang membutuhkan keterampilan bahasa yang baik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan menulis karangan narasi dan berpikir kreatif adalah model *experiential learning*. Model *experiential learning* merupakan pendekatan yang menekankan pada peran siswa untuk menyusun sendiri pengetahuannya melalui pembelajaran yang dilakukan, dalam hal ini guru bertugas lebih banyak menjadi fasilitator. Pembelajaran ini mendorong siswa memiliki kompetensi sebagaimana prinsip KTSP dan tujuan pendidikan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Kolb (Sofia, 2012, hal.

22) mendefinisikan *experiential learning* adalah belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman.

Mardana (2006, hal. 37) mengemukakan bahwa belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, maka siswa itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar tersebut siswa secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, menurut peneliti bahwa pembelajaran mengarang narasi sangat cocok dengan menggunakan model *Experiential Learning*. Karena pendekatan ini, menjadikan pengalaman sebagai landasan bagi proses menulis siswa, siswa sendiri yang mengkonstruksi ingatannya dalam bentuk tulisan, isi, maupun teknik menulis. Model ini memfasilitasi siswa dalam mengekspresikan gagasan-gagasan mereka berdasarkan pengalaman yang secara logis, jelas dan ditata secara menarik dalam bentuk tulisan berupa karangan.

Oleh karena itu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, **“Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Berpikir Kreatif dan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar”**

B. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses berpikir kreatif dan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar sebelum menggunakan model *experiential learning*?
2. Apakah terdapat perbedaan berpikir kreatif siswa yang menerapkan model *experiential learning* dengan siswa yang tidak menerapkan model experiental leraning?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh model *experiential learning* terhadap kemampuan menulis karangan narasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, secara khusus penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mengetahui proses berpikir kreatif dan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar sebelum menggunakan model *experiential learning*?
2. Mengetahui perbedaan berpikir kreatif siswa yang menerapkan model *experiential learning* dengan siswa yang tidak menerapkan model experiental learning?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis:

- a. Bagi akademik dapat memberikan informasi pengaruh model *experiential learning* terhadap berpikir kreatif dan keterampilan menulis narasi. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar terutama pada materi menulis karangan narasi.
- b. Bagi ilmu pengetahuan, bermanfaat terutama dalam pengembangan berpikir kreatif dan keterampilan menulis narasi yang diperoleh melalui penerapan model *experiential learning*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru/pendidik dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam mencari alternatif model pembelajaran untuk menciptakan kegiatan belajar yang dapat meningkatkan berpikir kreatif dan keterampilan menulis narasi.
- b. Bagi Prodi Pendidikan Dasar Sekolah, dapat menjadi *referensi/acuan* dalam membuat dan mengembangkan model *experiential learning* untuk perkuliahan maupun pengembangan keilmuan.
- c. Bagi pengembangan ilmu, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas kepada pihak-pihak yang terkait dengan bidang pendidikan mengenai peningkatan kualitas pembelajaran di SD dengan model *experiential learning* sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan

kajian dan sumber analisis lebih lanjut dalam upaya memperoleh konsep-konsep baru bagi pengembangan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

- d. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat dijadikan pengalaman praktis penelitian dan pengaruh pendekatan pembelajaran sebagai bahan untuk meningkatkan kemampuan akademik dalam pengembangan model pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, kerangka teori yang relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto dalam Irmawati, 2012).

Banyak definisi para ahli tentang belajar, di antaranya adalah sebagai berikut:

Skinner dalam Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno (2007:5) mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.

Hilgard & Bower dalam Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno (2007:5) mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak

dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan - keadaan sesaat seorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat dan sebagainya).

C.T.Morgan dalam Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno (2007:6) merumuskan belajar sebagai suatu perubahan yang relative dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat dipahami bahwa belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu.

Gagne dalam Rismawati (2012: 2) menyebutkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis performance (kinerja). Sedangkan pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Antara belajar dan pembelajaran memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Keterkaitan keduanya dapat digambarkan dalam sebuah sistem, proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses pembelajaran dengan harapan berubah menjadi keluaran dengan kompetensi tertentu.

2. Minat Belajar

Keinginan anak untuk belajar sangat ditentukan oleh minat belajarnya. Oleh karena itu, perkembangan minat belajar pada anak berubah dan sangat terkait dengan penambahan usianya.

Menurut Leonhardt (dalam Hasriani 2002:27-30) mengungkapkan bahwa ada sepuluh alasan menumbuhkan minat belajar pada anak, yaitu:

- 1) Anak-anak harus gemar belajar. Mereka hanya akan bersedia menggunakan sebagian besar waktunya untuk belajar jika mereka memang gemar untuk belajar.
- 2) Anak-anak yang gemar belajar akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi, mereka akan berbicara, menulis, dan memahami gagasan-gagasan rumit secara lebih baik.
- 3) Belajar akan memberikan wawasan yang lebih luas keberagamannya, yang membuat belajar dalam segala hal lebih mudah.
- 4) Di sekolah, hanya anak-anak yang gemar belajar yang mempunyai keterampilan berbicara untuk menjadikan anak-anak unggul dalam bidang pelajaran, mereka diharuskan banyak belajar, mereka yang rajin belajar akan senantiasa unggul di kelas dan dalam ujian.
- 5) Kegemaran belajar kemungkinan dapat mengatasi rasa percaya diri terhadap kemampuan akademik. Sebaiknya, anak-anak yang tidak suka belajar akan lebih mudah mengalami krisis kepribadian.
- 6) Kegemaran belajar akan memberikan beragam sikap kepada anak.
- 7) Belajar dapat membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
- 8) Anak-anak yang gemar belajar akan mampu mengembangkan pola pikir yang kreatif dalam diri mereka.

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah merupakan istilah suatu keberhasilan murid selama dan setelah proses belajar yang diukur melalui suatu alat tertentu. Dalam hal ini alat tersebut adalah berupa tes, baik tes tertulis maupun tes lisan. Mustan dalam Irmawati (2012:10). Adapun menurut Sudjana(2009:22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalamannya.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Belajar sebagai suatu proses atau suatu aktivitas sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang secara umum terdiri dari faktor internal (faktor berasal dari dalam diri subjek belajar) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri subjek belajar).

Menurut Sardiman A.M dalam Sardia (2012:12) belajar sebagai suatu proses interaksi lebih menitikberatkan pada soal motivasi dan pembicaraan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar lebih ditekankan pada faktor internal. Faktor internal tersebut adalah faktor-faktor psikologis dan faktor fisiologi. Kehadiran kedua faktor tersebut memberikan pengaruh yang cukup besar dalam proses belajar.

Thomas F. Staton dalam Sardia (2012:12) menguraikan enam faktor psikologis tersebut yang terdiri atas:

1. Motivasi, seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan inilah yang disebut motivasi. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal: 1) mengetahui apa yang akan dipelajari, 2) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Dengan berpijak pada kedua unsur motivasi inilah sebagai dasar permulaan yang baik untuk belajar. Sebab tanpa motivasi kegiatan belajar tidak akan berhasil.
2. Konsentrasi
Konsentrasi dimaksudkan memusatkan perhatian pada situasi belajar. Untuk motivasi dalam hal ini sangat membantu tumbuhnya proses pemusatan perhatian.
3. Reaksi
Di dalam kegiatan belajar diperlukan keterlibatan fisik maupun mental, sebagai suatu wujud reaksi. Pikiran dan otot harus dapat bekerja secara harmonis, sehingga pembelajar itu bertindak atau melakukannya. Belajar

harus aktif, sekadarnya apa adanya, menyerah pada lingkungan, tetapi semua itu harus dipandang sebagai tantangan yang memerlukan reaksi. Jadi belajar harus aktif, bertindak dan melakukannya dengan segala panca inderanya secara optimal.

4. Organisasi

Belajar dapat juga dikatakan sebagai kegiatan mengorganisasikan, menata atau menempatkan bagian-bagian bahan pelajaran ke dalam suatu kesatuan pengertian.

5. Pemahaman

Pemahaman atau comprehension dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar berarti harus mengerti maksud dan implikasinya, sehingga menyebabkan pembelajar dapat memahami suatu situasi.

6. Ulangan

Lupa adalah sifat umum manusia. Semakin lama manusia belajar akan semakin banyak pula kemungkinan dilupakan, walaupun tidak lupa keseluruhan. Lupa merupakan gejala psikologis yang harus diatasi. Untuk mengatasi kelupaan, diperlukan kegiatan ulangan.

Sehubungan dengan motif atau dorongan untuk belajar, Maslow mengatakan bahwa seseorang melakukan aktifitas karena didorong oleh;(1) adanya kebutuhan fisik; (2) adanya kebutuhan akan rasa aman, bebas dari ketakutan (3) adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam hubungan dengan orang lain; (4) adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan dari masyarakat; dan (5) sesuai dengan sifat seseorang untuk mengemukakan atau menyetengahkan diri. Sardiman dalam Sardia (2012:14).

Motivasi sebagai kekuatan mental individu memiliki tingkatan dan dapat di bedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi primer dan motivasi sekunder.

Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar. Motif dasar tersebut pada umumnya berasal dari segi biologis atau jasmani manusia. Sedangkan motivasi sekunder atau sosial adalah motivasi yang dipelajari yang berbeda dengan motivasi primer yang sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Yang termasuk motivasi sekunder, seperti yang dikatakan oleh Marx dalam Sardia (2012:15) terdiri dari (1) kebutuhan organisme, seperti motif ingin tahu, memperoleh kecakapan, berprestasi, dan (2) motif-motif sosial, seperti kasih sayang, kekuasaan, dan kebebasan.

5. Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Menulis adalah suatu bentuk berpikir, tetapi justru berpikir bagi membaca tertentu dan bagi waktu tertentu. Salah satu tugas terpenting sang penulis adalah menguasai prinsip-prinsip menulis dan berpikir, yang akan dapat menolongnya mencapai maksud dan tujuannya. Yang paling penting di antara prinsip-prinsip yang dimaksudkan itu adalah penemuan, susunan, dan gaya. Secara singkat belajar menulis adalah belajar berpikir dalam/dengan cara tertentu (Angelo, 1980:5).

2. Tujuan menulis

Adapun tujuan menulis yaitu:

- a. Menginformasikan segala sesuatu, baik itu fakta, data maupun peristiwa termasuk pendapat dan pandangan terhadap fakta, data dan peristiwa agar

khalayak pembaca memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru tentang berbagai hal yang dapat maupun yang terjadi di muka bumi ini.

- b. Membujuk melalui tulisan seorang penulis mengharapkan pula pembaca dapat menentukan sikap, apakah menyetujui atau mendukung yang dikemukakannya. Penulis harus mampu membujuk dan meyakinkan pembaca dengan menggunakan gaya bahasa yang persuasif. Oleh karena itu, fungsi persuasi dari sebuah tulisan akan dapat menghasilkan apabila penulis mampu menyajikan dengan gaya bahasa yang menarik, akrab, bersahabat, dan mudah dicerna.
- c. Mendidik adalah salah satu tujuan dari komunikasi melalui tulisan. Melalui membaca hasil tulisan wawasan pengetahuan seseorang akan terus bertambah, kecerdasan terus diasah, yang pada akhirnya akan menentukan perilaku seseorang. Orang-orang yang berpendidikan misalnya, cenderung lebih terbuka dan penuh toleransi, lebih menghargai pendapat orang lain, dan tentu saja cenderung lebih rasional.

Abdurrahman dan Waluyo (2000: 223) menyatakan bahwa “tujuan menulis siswa di sekolah dasar untuk menyalin, mencatat, dan mengerjakan sebagian besar tugas-tugas yang diberikan di sekolah dengan harapan melatih keterampilan berbahasa dengan baik”.

Menurut Syafie'ie (1988:51-52), tujuan menulis dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Mengubah keyakinan pembaca;
- 2) Menanamkan pemahaman sesuatu terhadap pembaca;
- 3) Merangsang proses berpikir pembaca;
- 4) Menyenangkan atau menghibur pembaca;
- 5) Memberitahu pembaca; dan Memotivasi pembaca.

3. Manfaat menulis

Kemampuan menulis permulaan memiliki manfaat terutama pada kemampuan menulis lanjutan yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, manfaat tersebut antara lain:

1. Memperluas dan meningkatkan pertumbuhan kosa kata.
2. Meningkatkan kelancaran tulis menulis dan menyusun kalimat.
3. Sebuah karangan pada hakikatnya berhubungan bahasa dan kehidupan.
4. Kegiatan tulis menulis meningkatkan kemampuan untuk pengaturan dan pengorganisasian.
5. Mendorong calon penulis terbiasa mengembangkan suatu gaya penulisan pribadi dan terbiasa mencari pengorganisasian yang sesuai dengan gagasannya sendiri.

Menurut Sabarti dkk, 1988:2 manfaat menulis ada delapan, diantaranya:

1. Mengetahui kemampuan dan potensi diri serta pengetahuan kita tentang topik yang dipilihnya. Dengan mengembangkan topik itu kita terpaksa berpikir, menggali pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dibawah sadar.
2. Dengan mengembangkan berbagai gagasan kita terpaksa bernalar, menghubungkan-hubungkan serta membandingkan fakta-fakta yang mungkin tidak pernah kita lakukan kalau kita tidak menulis.
3. Lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis. Dengan demikian, kegiatan menulis memperluas wawasan baik secara teoritis maupun mengenai fakta-fakta yang berhubungan.
4. Menulis berarti mengorganisasi gagasan secara sistematis serta mengungkapkan secara tersurat. Dengan demikian, permasalahan yang semula masih samar menjadi lebih jelas.

6. Narasi

Karangan Narasi adalah sebuah karangan yang menceritakan suatu rangkaian kejadian yang disusun secara urut sesuai dengan urutan waktu. Jadi Narasi merupakan sebuah karangan yang dibuat berdasarkan urutan waktu kejadian.

Setiap karangan mempunyai karakter atau ciri-ciri tersendiri sebagai pembeda dengan jenis karangan yang lain. Sujanto (1988:111) berpendapat bahwa ciri utama narasi adalah gerak atau perubahan dari keadaan suatu waktu menjadi keadaan yang lain pada waktu berikutnya, melalui peristiwa-peristiwa yang berangkaian.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nursisto (1999:32) yang menyatakan bahwa ciri-ciri narasi, yaitu (1) bersumber dari fakta atau sekadar fiksi, (2) berupa rangkaian peristiwa, dan (3) bersifat menceritakan.

Sebuah karangan narasi dapat bersumber dari kejadian yang benar-benar terjadi atau dialami (nyata atau fakta). Misalnya, ketika melihat terjadinya kecelakaan, bencana alam, dan lain sebagainya, dengan catatan hal tersebut benar-benar terjadi bukan rekayasa. Karangan tersebut disebut sebagai karangan narasi yang bersumber dari fakta.

Selain bersumber dari fakta, karangan narasi juga bisa bersumber dari fiksi, yaitu hasil imajinasi atau rekayasa bukan atas dasar kejadian sebenarnya. Kemudian, ciri karangan narasi selanjutnya yaitu berupa rangkaian terjadinya suatu peristiwa, adanya hubungan antara peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain. Selanjutnya, ciri karangan narasi yang paling khas adalah menceritakan (kronologis peristiwa).

Narasi dibangun oleh sebuah alur cerita. Alur ini tidak akan menarik jika tidak ada konflik. Selain alur cerita, konflik dan susunan kronologis, ciri-ciri

narasi lebih lengkap lagi diungkapkan oleh Semi (2003:31) sebagai berikut: 1) berupa cerita tentang peristiwa atau pengalaman penulis, 2) kejadian atau peristiwa yang disampaikan berupa peristiwa yang benar-benar terjadi, dapat berupa semata-mata imajinasi atau gabungan keduanya, 3) berdasarkan konflik, karena tanpa konflik biasanya narasi tidak menarik, 4) memiliki nilai estetika, dan 5) menekankan susunan secara kronologis.

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di SD, karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagaimana dinyatakan oleh Akhadiah dkk. (1991: 1) adalah agar siswa "memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar". Dari penjelasan Akhadiah tersebut maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat dirumuskan menjadi empat bagian. (1) Lulusan SD diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. (2) Lulusan SD diharapkan dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia. (3) Penggunaan bahasa harus sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa. (4) Pengajaran disesuaikan dengan tingkat pengalaman siswa SD. Butir (1) dan (2) menunjukkan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia SD yang mencakup tujuan pada ranah kognitif dan afektif. Butir (3) menyiratkan pendekatan komunikatif yang digunakan. Sedangkan butir (4) menyiratkan sampai di mana tingkat kesulitan materi pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan.

Dari tujuan tersebut jelas tergambar bahwa fungsi pengajaran bahasa Indonesia di SD adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa itu, terutama sebagai alat

ko-munikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD dapat memberikan kemampuan dasar berbahasa yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan di sekolah menengah maupun untuk menyerap ilmu yang dipelajari lewat bahasa itu. Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat membentuk sikap berbahasa yang positif serta memberikan dasar untuk menikmati dan menghargai sastra Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia perlu diperhatikan pelestarian dan pengembangan nilai-nilai luhur bangsa, serta pembinaan rasa persatuan nasional.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dalam BSNP (2006) dijabarkan menjadi beberapa tujuan. Tujuan bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya. Adapun tujuan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya. Tujuan bagi orang tua siswa adalah agar mereka dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program pembelajaran. Tujuan bagi sekolah adalah agar sekolah dapat menyusun program pendidikan kebahasaan sesuai dengan keadaan siswa dan sumber belajar yang tersedia. Sedangkan tujuan bagi daerah adalah agar daerah dapat menentukan sendiri bahan dan sumber belajar kebahasaan dengan kondisi kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan sosial.

7. Definisi Model Experiential Learning

Experiential learning itu adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran. *Experiential learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential*

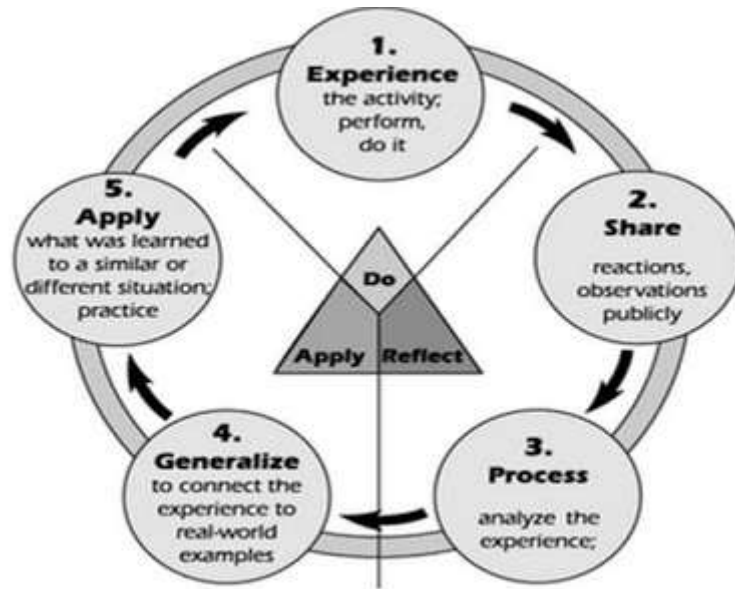
learning berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu (David A. Kolb 1984).

Experiential learning adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman. Dan untuk pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang, dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara berpikir baru.

Jadi, *experiential learning* adalah suatu bentuk kesengajaan yang tidak disengaja (*unconscious awareness*). Contohnya, ketika siswa dihadapkan pada game Spider Web atau jaring laba-laba. Tugas kelompok adalah menyeberang jaring yang lubangnya pas dengan badan kita, namun tidak ada satu orangpun yang boleh menyentuh jaring tersebut. Tugas yang diberikan tidak akan berhasil dilakukan secara individual karena sudah diciptakan untuk dikerjakan bersama. Untuk mencapai kerjasama yang baik, pasti akan timbul yang namanya komunikasi antaranggota kelompok. Lalu muncullah secara alami orang yang berpotensi menjadi seorang inisiator, leader, komunikator, ataupun karakter-karakter lainnya.

8. Tahap-tahap pelaksanaan model *Experiential learning*

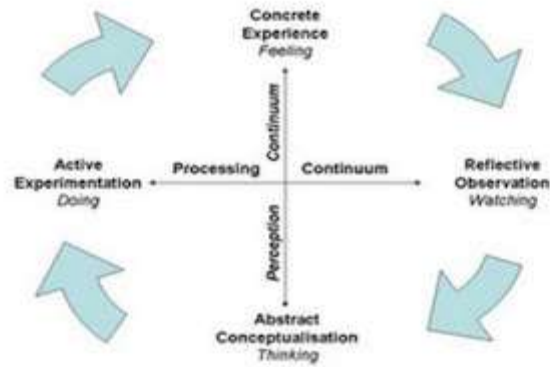
David Kolb, mengembangkan Model *Experiential learning* yang dapat digambarkan seperti berikut ini:



Siklus Model Experiential learning David Kolb

Mengacu pada gambar di atas, pada dasarnya pembelajaran Model *Experiential learning* ini sederhana dimulai dengan melakukan (do), refleksikan (reflect) dan kemudian terapkan (apply). Jika dielaborasi lagi maka akan terdiri dari lima langkah, yaitu mulai dari proses mengalami (experience), berbagi (share), analisis pengalaman tersebut (process), mengambil hikmah atau menarik kesimpulan (generalize), dan menerapkan (apply). Begitu seterusnya kembali ke fase pertama, alami. Siklus ini sebenarnya tidak pernah berhenti.

Masing-masing tujuan dari rangkaian-rangkaian tersebut kemudian muncullah langkah-langkah dalam proses pembelajaran, yaitu: Concrete experience, Reflective observation, Abstract conceptualization, Active experimentation.



Siklus empat langkah dalam Experiential learning David Kolb

Adapun penjabaran dari langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- **Concrete experience (feeling):** Belajar dari pengalaman-pengalaman yang spesifik. Peka terhadap situasi
- **Reflective observation (watching):** Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda. Memandang dari berbagai hal untuk memperoleh suatu makna.
- **Abstract conceptualization (thinking):** Analisa logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
- **Active experimentation (doing):** Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan resiko.

Peter Honey dan Alan Mumford (1970) mengembangkan sistem cara belajar mereka sebagai variasi pada model Kolb. Honey dan Mumford dari sistem mereka berkata:

"Kami mendeskripsikan tahapan dalam siklus pembelajaran yang berasal dari karya David Kolb. Kolb menggunakan kata-kata yang berbeda untuk menjelaskan tahapan dari siklus belajar dan empat gaya belajar".

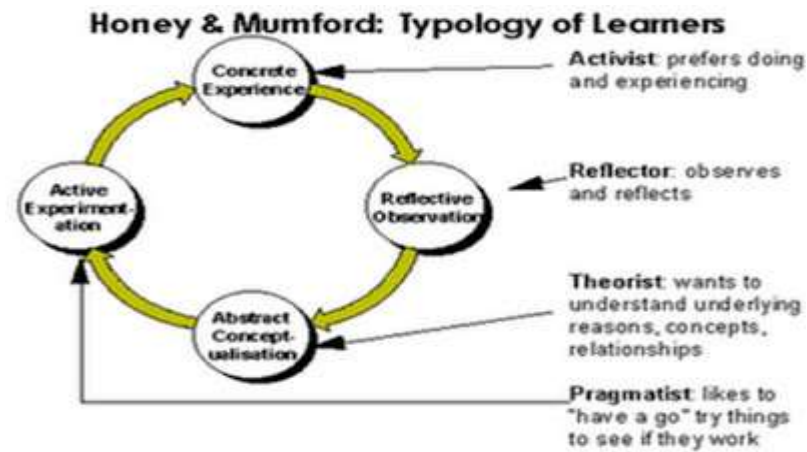
Dalam ringkasan ini adalah penjelasan singkat dari empat tahap yang dikembangkan oleh Honey dan Mumford, yang secara langsung saling terkait,

karena berbeda dari model Kolb di mana cara belajar yang merupakan produk kombinasi pembelajaran tahapan siklus. Yang khas dari presentasi Honey dan Mumford tentang gaya masing-masing tahapan pada lingkaran atau empat tahap berhubung dengan putaran arus diagram

- a **'Having an Experience'**(Memiliki sebuah Pengalaman) tahap 1, dan **Aktivis** (gaya 1): 'di sini dan sekarang', suka berteman, mencari tantangan dan pengalaman langsung, buka hati, bosan dengan pelaksanaan.
- b **'Reviewing the Experience'** (Meninjau kembali Pengalaman) tahap 2 dan **Reflectors**(gaya2): 'mundur', mengumpulkan data, merenungkan dan menganalisa, keterlambatan mencapai kesimpulan, mendengarkan sebelum berbicara, thoughtful.
- c **'Concluding from the Experience'**(menyimpulkan berdasarkan Pengalaman) tahap 3 dan **Theorists** (gaya 3): berpikir logis dalam hal melalui langkah-beda mencernakan fakta menjadi jelas teori, tujuan akal, menolak subyektivitas dan kesembronoan.
- d **'Planning the next steps'**(Perencanaan langkah berikutnya) tahap 4 dan **Pragmatists** (gaya 4): mencari dan mencoba ide-ide baru, praktis, bawah-ke-bumi, menikmati pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dengan cepat, bosan dengan diskusi panjang.

Dari tahapan di atas, ada kesamaan yang kuat antara Honey dan Mumford tahapan yang sesuai dan gaya belajar Kolb:

1. Activist = Accommodating
2. Reflector = Diverging
3. Theorist = Assimilating
4. Pragmatist = Converging



Seperti halnya model pembelajaran lainnya, dalam menerapkan model *experiential learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Hamalik (2001:213), mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah sebagai berikut:

1. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (open minded) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil tertentu.
2. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
3. Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
4. Para siswa di tempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti.
5. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
6. Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dituangkan ke dalam tulisan sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam

melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

Selain beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* diatas, guru juga harus memperhatikan metode belajar melalui pengalaman ini, yaitu meliputi tiga hal di bawah ini:

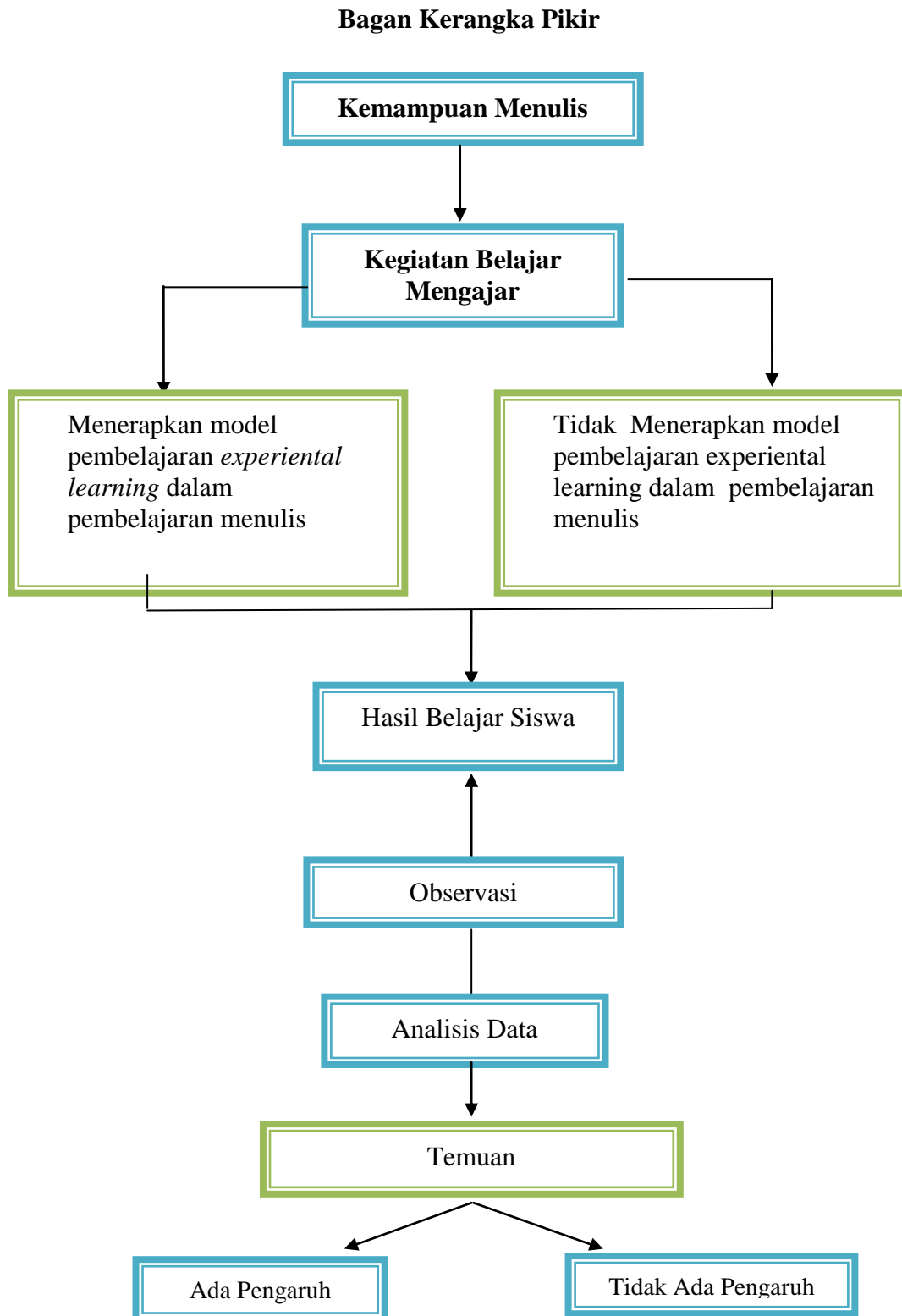
1. Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa dan berorientasi pada aktivitas.
2. Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah proses belajar, dan bukan hasil belajar.
3. Guru dapat menggunakan strategi ini dengan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *experiential learning* disusun dan dilaksanakan dengan berangkat dari hal-hal yang dimiliki oleh siswa. Prinsip inipun berkaitan dengan pengalaman di dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam cara-cara belajar yang biasa dilakukan oleh siswa (Sudjana, 2005:174).

B. Kerangka Pikir

Tantangan dunia global mengharuskan kita untuk mampu beradaptasi dan berkompetisi dengan dinamika perkembangannya. Dampak dari kemajuan tersebut sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia tak terkecuali pada aspek pendidikan. Lembaga pendidikan diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dan untuk menghasilkan sumber daya manusia tersebut dapat ditempuh dengan melalui belajar.

Sehubungan dengan hal di atas, *Model pembelajaran Experiential Learning* dapat disajikan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas dan keberhasilan murid dalam belajar khususnya pada mata pelajaran pendidikan Bahasa Indonesia



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, dalam penelitian ini digunakan hipotesis sebagai berikut: **“Apakah Model *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap Berpikir Kreatif dan Keterampilan Menulis Karangan Pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar**

BAB III

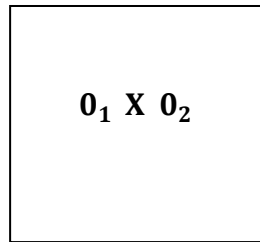
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013:107) Desain penelitian ini menggunakan penelitian *pre-experimental Designs (Nondesigns)* yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen atau kelas uji coba yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding.”. Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *“One-Group Pretest-Posttest Design”* yaitu design yang bentuknya diberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan, sehingga dapat membandingkan keadaan sebelum diberi

perlakuan dan setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2013:110). Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Desain Penelitian



Sumber: Sugiyono, 2013

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan model Pembelajaran *Experiential Learning*

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu :

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan model *Experiential Learning*
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Jumlah murid dapat dilihat pada table 2.3 berikut ini

Tabel. 3.1 Jumlah murid SDI Bontomanai

No	Kelas	Jumlah Murid
1	Kelas I	50
2	Kelas II	45
3	Kelas III	41
4	Kelas V	41
5	Kelas V	22
6	Kelas VI	44
Total		272

Sumber: SD Inpres Bontomanai Kota Makassar

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013:118).

Teknik pengambilan sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013:124). Dalam teknik ini, yang akan diambil sebagai anggota sampel diserahkan kepada pertimbangan tertentu yaitu untuk meneliti Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Jadi yang menjadi sampel pada penelitian ini yang menurut peneliti sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian adalah siswa Kelas V yang berjumlah 30 orang dengan perincian sebagai berikut:

Tabel. 3.2 Jumlah murid Kelas V SDI Bontomanai

Kelas	Jumlah
Kelas V	22

3. Defenisi Operasional Variabel

Variabel adalah objek penelitian atau sesuatu yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas yaitu pembelajaran dengan Model *Experiential Learning*.
2. Variabel terikat yaitu keterampilan menulis karangan narasi dan berpikir kreatif

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang sering digunakan, dan untuk menghindari terjadi salah tafsir, maka perlu diberikan definisi operasional terhadap istilah-istilah tersebut.

- a. Model *experiential learning* adalah suatu pendekatan yang berpusat pada siswa yang didasari bahwa pengalaman adalah sesuatu yang berharga dan dapat dijadikan sebagai modal dalam belajar. Model *experiential learning* ini akan mengarahkan peserta didik untuk belajar untuk memanfaatkan pengalamannya dengan baik. Materi serta bahan dalam menulis karangan berasal pengalaman yang dimiliki setiap siswa, sehingga siswa dapat dengan baik menyampaikan ide-ide yang ada didalam ingatannya dengan bahasa yang menarik, baik dan benar. (Sofia, 2012).
- b. Karangan Narasi adalah karangan yang ditulis berdasarkan kisah nyata, merupakan kejadian atau peristiwa yang ditulis dalam bentuk cerita berdasarkan urutan waktu (kronologis).
- c. Berpikir Kreatif merupakan sebuah proses berpikir yang menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih menarik yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas dan elaborasi.

1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahap yakni: tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Berkonsultasi dengan kepala sekolah dan guru Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar untuk meminta izin melaksanakan penelitian.
- b. Menentukan materi yang akan dijadikan sebagai materi penelitian.
- c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- d. Mempersiapkan instrumen penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh kepada murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- b. Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument test (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar murid sebelum menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*
- c. Memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*
- d. Memberikan tes akhir (*Posttest*).

3. Tahap Akhir

- a. Mengumpulkan hasil tes
- b. Mengolah data hasil tes.
- c. Penarikan kesimpulan sesuai dengan analisis yang dilakukan.

d. Menyusun laporan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Adapun langkah-langkah (*prosedur*) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh murid sebelum diterapkannya model pembelajaran *Experiential Learning*.

2. *Treatment* (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning*.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2013: 207), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan Pelajaran Bahasa Indonesia atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Jadi, analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar murid dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah perlakuan berupa Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning*. Untuk kepentingan tersebut, maka dilakukan perhitungan

rata-rata tentang hasil belajar murid dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan hasil tes, dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum Xi}{n} \text{ (Tiro, 2008:242)}$$

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)

\sum = Jumlah

Xi = Nilai X ke i sampai ke n

N = Banyaknya subjek

Hasil belajar sebelum dan sesudah dengan model Experiential Learning dapat dianalisis dengan teknik analisis presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \text{ (Tiro, 2008:242)}$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah subjek eksperimen

Untuk mendapatkan hasil gambaran yang jelas tentang hasil belajar Bahasa Indonesia murid maka dibutuhkan 5 (lima) kaegori penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel Kategori Penilaian

Nilai	Kategori
90 -100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
70 – 79	Sedang
56-69	Rendah
0 -59	Sangat Rendah

b. t-tes

Untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian mengenai perbedaan hasil belajar murid Kelas V dalam pelajaran Bahasa Indonesia antara sebelum dan sesudah penerapan model *Experiential Learning* resitasi, maka digunakan rumus t-tes, yang dikemukakan oleh Arikunto (2013:351) yaitu:

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

Keterangan:

Md = perbedaan mean *pre-test* dan *post-test*

x_d = deviasi masing-masing subjek ($d-Md$)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah subjek pada sampe

Kriteria pengujian jika :

- a. Uji t jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan db = n - 1 : Ada Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.
- b. jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan db = n-1 : Tidak Ada Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar murid melalui penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* yang telah dilaksanakan di SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan, dimana pertemuan pertama diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal murid dan diberikan *posttest* setelah perlakuan.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif) sebelum (*pre-test*) dan setelah (*posttest*) diterapkan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap murid Kelas V di SD Inpres Bontomanai Kota Makassar

a. Tingkat Hasil Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid Kelas V yang dipilih sebagai subyek penelitian. Kegiatan *pre-test* berlangsung pada hari Kamis tanggal 21 Januari 2016. Berikut disajikan statistik nilai hasil belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid Kelas V sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4.1
Statistik Nilai Hasil Belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif
Pretest

No	Statistik	Nilai Statistik
		Pre-Test
1	Ukuran sampel	22
2	Nilai tertinggi (Maximum)	70
3	Nilai terendah (Minimum)	40
4	Rentang Nilai (<i>Range</i>)	30
5	Nilai rata-rata (<i>Mean</i>)	54
6	Simpangan baku (<i>Standard deviation</i>)	9,50
7	Tingkat penyebaran data (<i>Variance</i>)	90,25
8	Nilai yang sering muncul (<i>Mode</i>)	50
9	Titik tengah (<i>Median</i>)	55
11	Jumlah (<i>Sum</i>)	1185

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh pada *pre-test* adalah 54 dari nilai total 1185 dengan nilai standar deviasi 9,50 (Lampiran C.1). Nilai hasil belajar dikelompokkan ke dalam lima kategori. Kategori yang dimaksud disusun berdasarkan persamaan kategori yang disajikan pada BAB III. Dengan demikian diperoleh distribusi frekuensi nilai dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Subyek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai Pre-test	
		Frekuensi	Persentase
90 -100	Sangat Tinggi	-	-
80- 89	Tinggi	-	-
70 – 79	Sedang	1	4 %
59 -69	Rendah	7	32%
0 -59	Sangat Rendah	14	64%
Jumlah		22	100,00

Berdasarkan tabel 4.2 tampak bahwa dari 22 orang responden penelitian pada saat *pre-test* telah diketahui bahwa ada 14 orang atau 64% yang berada pada kategori hasil belajar sangat rendah, 7 orang atau 32% yang berada pada kategori hasil belajar rendah, 1 orang atau 4% yang berada pada kategori hasil belajar sedang,(Lampiran C.3). Untuk lebih jelasnya data pada tabel diatas dapat dibuat diagram pada gambar sebagai berikut :

Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Hasil Nilai *Pretest* Subyek Penelitian



Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid sebelum perlakuan (*Pretest*) dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar pada *Pretest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
70– 100	Tuntas	1	4.%
0 – 69	Tidak Tuntas	21	96%
Jumlah		22	100

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas untuk nilai ketuntasan hasil belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid sebelum diberi perlakuan (*Pretest*) dapat digambarkan bahwa hanya sebanyak 1 orang murid atau sebesar 4% saja, dari jumlah keseluruhan 22 orang murid yang mampu mencapai nilai tuntas , sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 21 orang dari jumlah keseluruhan 22 murid dengan persentase 96 %.

b. Tingkat Hasil Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif Murid Setelah Diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Posttest*

Kegiatan *pre-test* berlangsung pada hari Jum'at tanggal 16 Oktober 2015.

Berikut disajikan statistik nilai hasil belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif Kelas V setelah diberikan perlakuan

Tabel 4.4
Statistik Nilai Hasil Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif *Postest*

No	Statistik	Nilai Statistik
		Postest
1	Ukuran sampel	22
2	Nilai tertinggi (Maximum)	80
3	Nilai terendah (Minimum)	60
4	Rentang Nilai (<i>Range</i>)	20
5	Nilai rata-rata (<i>Mean</i>)	71
6	Simpangan baku (<i>Standard deviation</i>)	13.66
7	Tingkat penyebaran data (<i>Variance</i>)	186.71
8	Nilai yang sering muncul (<i>Mode</i>)	70
9	Titik tengah (<i>Median</i>)	75
10	Jumlah (<i>Sum</i>)	1560

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh pada *postest* adalah 81.18 dari nilai total 3247 dengan nilai standar deviasi 13,66 (Lampiran C.2). Nilai hasil belajar dikelompokkan ke dalam lima kategori. Kategori yang dimaksud disusun berdasarkan persamaan kategori yang disajikan pada BAB III. Dengan demikian diperoleh distribusi frekuensi nilai dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.5

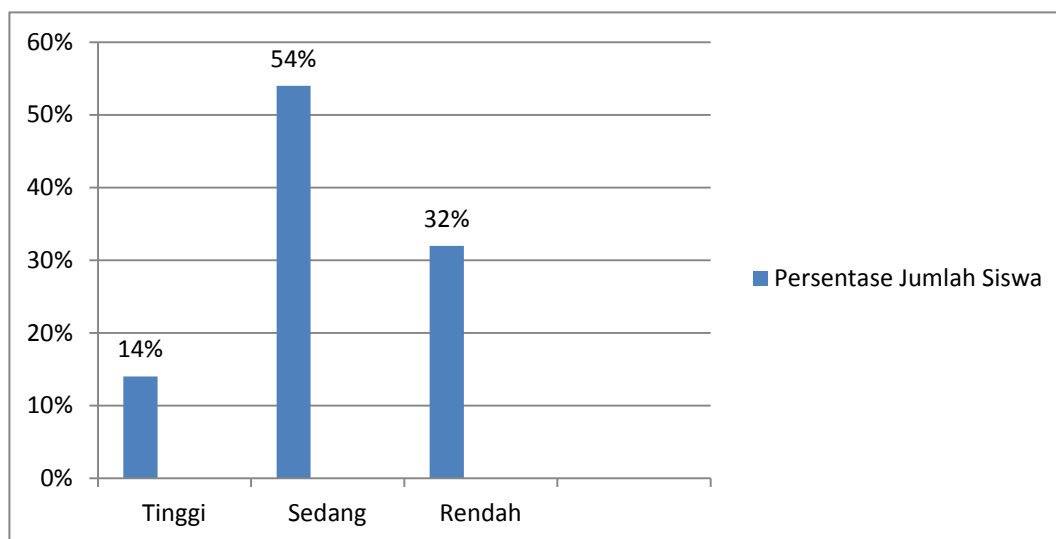
Distribusi Frekuensi Nilai dan Persentase *Postest* Subjek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai Post-test	
		Frekuensi	Persentase
90 -100	Sangat Tinggi	-	%

80- 89	Tinggi	3	14%
70 – 79	Sedang	12	54%
60 -69	Rendah	7	32%
0 -59	Sangat Rendah	-	%
Jumlah		22	100

Berdasarkan tabel 4.5 tampak bahwa dari 22 orang responden penelitian pada saat *posttest* telah diketahui bahwa 7 orang atau 32% yang berada pada kategori hasil belajar rendah, 12 orang atau 54% yang berada pada kategori hasil belajar sedang, 3 orang atau 14% yang berada pada kategori hasil belajar tinggi (Lampiran C.3). Untuk lebih jelasnya data pada tabel diatas dapat dibuat diagram pada gambar sebagai berikut :

Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Hasil Nilai *Posttest* Subyek Penelitian



Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid setelah perlakuan (*Posttest*) dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar pada *Posttest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
70– 100	Tuntas	15	68%
0 – 69	Tidak Tuntas	7	32%
Jumlah		22	100

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas untuk nilai ketuntasan hasil belajar murid setelah diberi perlakuan (*Posttest*) dapat digambarkan bahwa hanya sebanyak 15 orang murid atau sebesar 68 % saja, dari jumlah keseluruhan 22 orang murid yang mampu mencapai nilai tuntas , sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 orang dari jumlah keseluruhan 22 murid dengan persentase 32%.

c. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Murid Antara *Pretest* dan *Posttest*

Dari pembahasan di atas, apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar murid sebelum dilaksanakan perlakuan (*Pretest*) dan setelah dilaksanakan perlakuan (*Posttest*), yang ditunjukkan Tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Distribusi Hasil Belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif *Pretest* dan *Posttest*

No	Statistik	Nilai Statistik	
		Pre-Test	Posttest
1	Ukuran sampel	22	22
2	Nilai tertinggi (Maximum)	70	80
3	Nilai terendah (Minimum)	40	65

4	Rentang Nilai (<i>Range</i>)	30	15
5	Nilai rata-rata (<i>Mean</i>)	54	71
6	Simpangan baku (<i>Standard deviation</i>)	9,50	6,09
7	Tingkat penyebaran data (<i>Variance</i>)	90,25	37,08
8	Nilai yang sering muncul (<i>Mode</i>)	50	75
9	Titik tengah (<i>Median</i>)	60	70
11	Jumlah (<i>Sum</i>)	1185	1560

Dari Tabel 4.7 di atas digambarkan bahwa nilai rata-rata murid setelah dilaksanakan model pembelajaran *Experiential Learning (Posttest)* lebih tinggi yaitu 71 dengan rentang nilai 15 dibanding dengan *Pretest* atau sebelum dilaksanakan perlakuan yaitu 54 dengan rentang nilai 30. Dengan demikian hasil belajar murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.

2. Hasil t-tes

Untuk menguji signifikansi perbedaan mean antara nilai sebelum perlakuan (*pretest*) dengan nilai setelah perlakuan (*posttest*) pada subyek penelitian analisis data yang digunakan adalah uji t-tes . Uji t-tes digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan antara mean nilai *pretes* dengan *posttest* pada subyek penelitian.

Berdasarkan hasil perhitungan *t-test* (lampiran C.4) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,511 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $db = 21$ sebesar 1,720 hal itu berarti bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Karena nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka sebagai konsekuensinya adalah hipotesis ” (H_1) : Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar” dinyatakan terima dan H_0 di tolak.

B. Pembahasan

1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Pembahasan hasil analisis deskriptif ini meliputi tentang tentang (a) hasil belajar murid sebelum (*pretest*) diterapkan model pembelajaran *Experiential Learning*, (b) Hasil belajar murid setelah (*posttest*) diberikan perlakuan. Kedua aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif *Pretest* Murid Sebelum Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Berdasarkan hasil pengolahan data sebelumnya menunjukkan bahwa hasil belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar sebelum diterapkannya model pembelajaran *Experiential Learning* dapat dikatakan masih tergolong rendah, hal ini sesuai dengan hasil (*Pretest*) yang dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Januari 2016 terdapat bahwa pada kategori kategori Sedang terdapat 1 orang murid dengan persentase 4%, dan pada kategori Rendah terdapat 7 orang murid dengan persentase 32% sedangkan untuk kategori Sangat Rendah terdapat 14 orang siswa dengan persentase 64 %. Jika kategori-kategori tersebut dimasukkan ke dalam ketuntasan hasil belajar, maka akan diperoleh bahwa dari 22 jumlah keseluruhan murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Hanya ada 1 orang murid atau 4% yang mampu mencapai nilai tuntas sedangkan yang lainnya yaitu 22 orang murid atau 96% berada pada kategori nilai belum tuntas atau berada di bawah nilai KKM yaitu 70.

b. Hasil Belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif *Posttest* Murid Setelah Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Hasil analisis data hasil belajar murid setelah diterapkan model pembelajaran *Experiential Learning* menunjukkan bahwa terdapat 15 murid atau 68% murid mencapai ketuntasan individu (nilai minimal 76) sedangkan murid

yang tidak mencapai ketuntasan minimal atau individu sebanyak 7 murid atau 32%. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* dapat membantu murid untuk mencapai ketuntasan klasikal.

Dan setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*, maka diketahui bahwa hasil belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan hasil *posttest* yang dilaksanakan pada hari Senin, 25 Januari 2016. Terdapat bahwa pada kategori hasil belajar Tinggi berjumlah 3 murid dengan persentase 14%, untuk kategori Sedang terdapat 12 orang murid dengan persentase 54%. Dan untuk kategori Rendah terdapat 7 orang murid dengan persentase 32%.

2. Pembahasan Hasil t-tes

Berdasarkan hasil analisis data inferensial dengan uji-t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Diperoleh nilai *t-test* sebesar 9,511 yang disebut sebagai t_{hitung} selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan distribusi yang diteliti dengan rumus $db=N-1$. Oleh karena jumlah keseluruhan murid yang menjadi sampel pada penelitian ini sebanyak 22 murid, maka db -nya $22-1= 21$. Sehingga nilai yang diperoleh pada t_{tabel} yaitu 1,720 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian kesimpulannya adalah bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 , yang artinya ada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar Tahun Ajaran 2015/2016.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang berjudul pengaruh penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar Keterampilan Menulis dan Berpikir Kreatif murid Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar, dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Ketuntasan hasil belajar murid sebelum penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* yaitu dari 22 orang murid sebagai subjek penelitian terdapat 1 (4%) yang tuntas dan 21 (96%) yang tidak tuntas secara perorangan dan 15 (68%) yang tuntas, dan 7 (32%) yang tidak tuntas setelah penerapan model pembelajaran *Experiential Learning*. Berarti murid tidak mencapai ketuntasan secara klasikal sebelum penerapan model pembelajaran *Experiential Learning*

Learning dan telah mencapai ketuntasan secara klasikal setelah penerapan model pembelajaran *Experiential Learning*, dimana ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 70% murid di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal.

2. Peningkatan hasil belajar murid yang signifikan setelah model pembelajaran *Experiential Learning* diterapkan.
3. Hasil analisis data hasil belajar murid setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model *Experiential Learning* menunjukkan bahwa skor rata-rata murid setelah dilaksanakan model pembelajaran *Experiential Learning* (*Posttest*) mengalami peningkatan yang signifikan atau lebih tinggi yaitu 81 rentang skor 55 dibanding dengan *Pretest* atau sebelum dilaksanakan perlakuan yaitu 67,47 dengan rentang skor 54.

48

B. Saran

Saran yang dapat penulis rekomendasikan berdasarkan hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi sekolah

Mensosialisasikan model pembelajaran *Experiential Learning* kepada guru agar mereka bisa menerapkan di dalam kelas sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton dan murid lebih tertarik dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran

2. Bagi guru

Bagi guru, diharapkan sesering mungkin menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam proses pembelajaran agar lebih meningkatkan hasil belajar murid terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Peneliti

Bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian yang sama, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan agar lebih memperhatikan pengarahan

murid dalam setiap kegiatan pembelajaran. Buatlah murid menjadi lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar optimal.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN A

PERANGKAT PEMBELAJARAN



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SD Inpres Bontomanai Kota Makassar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: V / 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Menulis

Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis.

B. Kompetensi Dasar

Menuliskan karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan kata dan penggunaan ejaan.

C. Indikator

1. Mampu menyusun kerangka karangan.
2. Mampu mengembangkan kerangka karangan.
3. Mampu menuliskan pengalaman yang telah terjadi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan langkah – langkah dalam membuat kerangka karangan.
 2. Menyusun kerangka karangan dari teks bacaan yang di dengar.
 3. Mengembangkan kerangka karangan yang telah disusun menjadi karangan yang utuh.
- Karakter yang diharapkan: disiplin,berani,mandiri dan tanggung jawab.

E. Materi Ajar

- Penulisan karangan.sesuai dengan pengalaman
- Langkah – langkah dalam menyusun kerangka karangan.

F. Metode Pembelajaran

- Tanya jawab
- Diskusi kelompok
- Pemberian Tugas

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- Salam pembuka, presensi, dan doa.
- Menanyakan kabar dan kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran.
- Apersepsi : Guru menanyakan pada siswa : “ Siapa yang pernah menulis sebuah karangan?”
- Tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari
Siapa yang tahu langkah – langkah dalam menyusun kerangka karangan?
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru dan siswa bertanya jawab mengenai langkah – langkah menyusun kerangka karangan.
- Guru menyuruh siswa untuk menuliskan karangannya sesuai dengan pengalamannya.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membacakan karangan yang telah di buatnya.
- Guru mengumpulkan karangan yang di buat siswa.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- penutup

H. Alat / Bahan dan Sumber Belajar

- Media : teks contoh karangan
- Papan tulis, kapur, penghapus papan tulis.
- Buku BSE Bahasa Indonesia kelas V SD/MI.
- Teks karangan “Perawatan Akibat Thypus ”

I. Lembar penilaian.

Penilaian

- a. Prosedur : Tes Akhir.
- b. Jenis : Tes Tertulis.
- c. Alat tes : Soal, kunci jawaban, kriteria penilaian.

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen /soal
<p>Menyusun kerangka karangan.</p> <p>Mengembangkan kerangka karangan yang telah disusun menjadi karangan yang utuh.</p>	Tugas individu	<p>Tugas unjuk kerja</p> <p>Tes tertulis</p>	<p>Dengarkan karangan yang berjudul “Perawatan Akibat Thyphus ” kemudian buatlah kerangka karangannya !</p> <p>Buatlah kerangka karangan kemudian kembangkan kerangka karangan tersebut dengan kalimat sendiri menjadi karangan utuh sesuai dengan pengalamannya</p>

Catatan :

Nilai = Jumlah skor x 10

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial.

Makassar, 13 Januari 2016

Guru Pamong Kelas V

Mahasiswa peneliti

Dra. Nurnia

NIP. 19600512 1982203 2 023

Nur Asma A

NIM. 10540 6726 11

Mengetahui

Kepala Sekolah

Tuti Rahmawati, S.Pd

NIP. 19570116 197801 2 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SD Inpres Bontomanai Kota Makassar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: V / 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Menulis

Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis.

B. Kompetensi Dasar

Menuliskan karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan kata dan penggunaan ejaan.

C. Indikator

1. Mampu menyusun kerangka karangan.
2. Mampu mengembangkan kerangka karangan.
3. Mampu menuliskan pengalaman yang telah terjadi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan langkah – langkah dalam membuat kerangka karangan.
2. Menyusun kerangka karangan dari teks bacaan yang di dengar.
3. Mengembangkan kerangka karangan yang telah disusun menjadi karangan yang utuh.

➤ Karakter yang diharapkan: disiplin,berani,mandiri dan tanggung jawab.

E. Materi Ajar

- Penulisan karangan.sesuai dengan pengalaman
- Langkah – langkah dalam menyusun kerangka karangan

F. Metode Pembelajaran

- Tanya jawab
- Pemberian Tugas

G. Langkah-langkah Pembelajaran

4. Kegiatan Awal (10 menit)

- Salam pembuka, presensi, dan doa.

- Menanyakan kabar dan kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran.
- Apersepsi : Guru menanyakan pada siswa : “ Siapa yang pernah menulis sebuah karangan?”
- Tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari
Siapa yang tahu langkah – langkah dalam menyusun kerangka karangan?
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

5. **Kegiatan Inti (50 menit)**

- Guru dan siswa bertanya jawab mengenai langkah – langkah menyusun kerangka karangan.
- Guru menjelaskan cara menyusun karangan yang baik sesuai dengan langkah-langkah penulisannya.
- Guru menyajikan sebuah karangan yang berjudul “ Perawatan Akibat Thypus ”.
- Siswa mendengarkan karangan yang dibacakan guru.
- Siswa menyusun kerangka karangan dari teks bacaan yang didengar
- Siswa menyusun kerangka karangan kemudian mengembangkan kerangka karangan tersebut menjadi karangan yang utuh. melalui pengalamannya.
- Guru melakukan umpan balik positif , meluruskan kesalahpahaman
- Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari

6. **Kegiatan Penutup (10 menit)**

- Siswa dan guru menyimpulkan cara menyusun kerangka karangan dan mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh melalui pengalamannya
- Motivasi dan salam penutup.

H. **Alat / Bahan dan Sumber Belajar**

- Media : teks contoh karangan
- Papan tulis, kapur, penghapus papan tulis.
- Buku BSE Bahasa Indonesia kelas V SD/MI.
- Teks karangan “Perawatan Akibat Thypus ”

I. **Lembar penilaian.**

Penilaian

- Prosedur : Tes Akhir.
- Jenis : Tes Tertulis.

c. Alat tes : Soal, kunci jawaban, kriteria penilaian.

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen /soal
Menyusun kerangka karangan. Mengembangkan kerangka karangan yang telah disusun menjadi karangan yang utuh.	Tugas individu	Tugas unjuk kerja Tes tertulis	Dengarkan karangan yang berjudul "Perawatan Akibat Thyphus " kemudian buatlah kerangka karangannya ! Buatlah kerangka karangan kemudian kembangkan kerangka karangan tersebut dengan kalimat sendiri menjadi karangan utuh.

Catatan :

Nilai = Jumlah skor x 10

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial.

Salatiga, 13 Oktober 2012

Guru Pamong Kelas V

Mahasiswa peneliti

Dra. Nurnia

Nur Asma A

NIP. 19600512 1982203 2 023

NIM. 10540 6726 11

Mengetahui
Kepala Sekolah

Tuti Rahmawati, S.Pd

NIP. 19570116 197801 2 002

LAMPIRAN MATERI

A. Karangan

Karangan adalah bentuk tulisan yang mengungkapkan pikiran dan perasaan pengarang dalam satu kesatuan tema yang utuh. Karangan diartikan pula dengan rangkaian hasil pemikiran atau ungkapan perasaan ke dalam bentuk tulisan yang teratur.

B. Kerangka Karangan

Hasil rangkaian (susunan) kerangka karangan adalah rencana kerja, yang memuat garis besar suatu karangan. Manfaat dari suatu kerangka karangan adalah: a. Memudahkan penyusunan karangan sehingga karangan menjadi lebih sistematis dan teratur. b. Memudahkan penempatan antara bagian karangan yang penting dengan yang tidak penting. c. Menghindari timbulnya pengulangan bahasa. d. Membantu pengumpulan data dan sumber-sumber yang diperlukan.

C. Langkah – langkah dalam membuat kerangka karangan.

1. Pilihlah tema yang menarik dari berbagai peristiwa yang kamu alami.
2. Tentukan beberapa topik. Topik merupakan rincian dari tema yang dipilih. Dari tema yang dipilih dapat ditentukan beberapa topik. Topik jangan terlalu luas agar mudah untuk dikembangkan.
3. Meneliti hubungan antara tema dan topik – topik yang telah ditulis.
4. Menentukan judul yang sesuai.

D. Langkah-langkah Menulis Karangan

a. Menentukan tema.

Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita. Tema selalu berkaitan dengan berbagai pengalaman kehidupan, seperti masalah kesehatan, pariwisata, kesenian, religi, kesedihan, cinta, kasih sayang. Dalam hal tertentu, tema sering disinonimkan dengan ide atau tujuan utama cerita.

b. Membuat kerangka karangan.

Membuat kerangka karangan adalah membuat garis besar karangan yang akan ditulis.

c. Menentukan judul.

d. Mengembangkan paragraf kerangka karangan.

Teks karangan

Perawatan Akibat Typhus

Waktu duduk di kelas tiga, aku pernah dirawat di rumah sakit selama seminggu. Aku dirawat karena sakit gejala *Typhus*. Itu kali pertama aku sakit *Typhus* dan dirawat di rumah sakit.

Saat pertama sakit, aku hanya merasakan suhu badanku naik dan perutku terasa perih. Saat itu juga, aku juga merasa lidahku terasa pahit. Keesokan harinya, ayahku membawaku periksa ke dokter. Setelah dokter memeriksa, ia menyimpulkan bahwa aku menderita gejala *Typhus*. Karena itu, aku harus dirawat dengan intensif. Dokter menyarankan supaya aku mendapat rawat inap. Saat itu juga ayahku memutuskan agar aku mendapat perawatan intensif.

Aku dirawat di ruangan khusus. Selama masa perawatan, aku harus menjaga pola makan dan istirahat yang cukup. Pantangan yang harus dilakukan selama perawatan adalah menghindari makanan yang terlalu keras, pedas, asam dan asin, serta tidak boleh banyak bergerak.

Teman-temanku mulai menjengukku sejak hari pertama. Mereka semua mendoakanku agar cepat sembuh. Setelah seminggu dirawat di rumah sakit, akhirnya aku diperbolehkan pulang. Dalam masa pemulihan setelah sakit, aku harus menjaga kesehatan dan pola makan. Agar kondisi kesehatanku terjaga, aku dianjurkan untuk makan bergizi dan rajin berolahraga.

Gara – Gara Handphone

Pagi itu semua siswa kelas V sudah masuk kelas. Jam pelajaran pertama ada ulangan Matematika. Sebelum ulangan dimulai, Pak Burhan menyampaikan tata tertib. Salah satunya tidak diperbolehkan mengaktifkan *handphone*. Kemudian Pak Burhan segera membagikan soal ulangan. Para siswa pun segera mengerjakannya dengan tenang. Suasana kelas terasa hening. Pak Burhan memang terkenal guru yang sangat disiplin.

Satu jam telah berlalu. Murid – murid masih tampak sibuk mengerjakan soal ulangan. Pak Burhan tampak mondar – mandir mengamati siswa. Di tengah –tengah keheningan, tiba – tiba terdengar suara dering *handphone* cukup keras. Semua siswa pun terperanjat. Suara *handphone* terdengar jelas dari tempat duduk Arul. Pak Burhan pun mendekati Arul. Tanpa banyak bicara Pak Burhan meminta hasil ulangan Arul dan menyuruhnya keluar. Padahal Arul belum selesai mengerjakannya. Itulah akibat yang diterima Arul karena tidak mematuhi tata tertib.

Lampiran Soal

Soal

- A. Tulislah kerangka karangan berdasarkan pengalaman yang pernah kalian lakukan kemudian tentukan judul yang tepat!
- B. Kembangkanlah kerangka karangan yang telah kalian buat dengan menggunakan pilihan kata yang tepat dan ejaan yang benar!

Kunci Jawaban

A. 1. Kebijakan guru.

B. 1. Kebijakan guru.

Kriteria Penilaian

A. (Kerangka karangan)

No.	Aspek yang Dinilai (Menyusun Kerangka Karangan)	Skor Maksimal
1	Kepaduan antar kerangka karangan	15
2	Penggunaan kalimat yang efektif	10
3	Kesesuaian penentuan judul	5
	Jumlah skor	30

B. (Isi karangan)

No.	Aspek yang Dinilai (Mengembangkan Kerangka Karangan)	Skor maksimal
1	Kesesuaian isi dengan kerangka karangan	25
2	Penggunaan pilihan kata yang tepat.	20
3	Penggunaan EYD	15
4	Penulisan struktur paragraph	10
	Jumlah skor	70

Penilaian = Jumlah skor kerangka karangan + jumlah skor isi karangan = 30 + 70 = 100

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SD Inpres Bontomanai Kota Makassar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: V / 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Menulis

Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis.

B. Kompetensi Dasar

Menuliskan karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan kata dan penggunaan ejaan.

C. Indikator

1. Mampu menyusun kerangka karangan.
2. Mampu mengembangkan kerangka karangan.
3. Mampu menuliskan pengalaman yang telah terjadi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan langkah – langkah dalam membuat kerangka karangan.
2. Menyusun kerangka karangan dari teks bacaan yang di dengar.
3. Mengembangkan kerangka karangan yang telah disusun menjadi karangan yang utuh.

➤ Karakter yang diharapkan: disiplin,berani,mandiri dan tanggung jawab.

E. Materi Ajar

- Penulisan karangan.sesuai dengan pengalaman
- Langkah – langkah dalam menyusun kerangka karangan

F. Metode Pembelajaran

- Tanya jawab
- Pemberian Tugas

G. Langkah-langkah Pembelajaran

7. Kegiatan Awal (10 menit)

- Salam pembuka, presensi, dan doa.
- Menanyakan kabar dan kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran.
- Apersepsi : Guru menanyakan pada siswa : “ Siapa yang pernah menulis sebuah karangan?”
- Tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari
Siapa yang tahu langkah – langkah dalam menyusun kerangka karangan?
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

8. **Kegiatan Inti (50 menit)**

- Guru dan siswa bertanya jawab mengenai langkah – langkah menyusun kerangka karangan.
- Guru menjelaskan cara menyusun karangan yang baik sesuai dengan langkah-langkah penulisannya.
- Guru memberikan evaluasi kepada siswa untuk menuliskan karangan sesuai dengan langkah-langkah penyusunan karangan.
- Guru mengumpulkan karangan siswa dan memberikan menunjuk siswa untuk naik membacakan karangannya.
- Guru menyuruh siswa untuk menceritakan kembali karangan yang di bacakan oleh temannya.

9. **Kegiatan Penutup (10 menit)**

- Siswa dan guru menyimpulkan cara menyusun kerangka karangan dan mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh melalui pengalamannya
- Motivasi dan salam penutup.

H. **Alat / Bahan dan Sumber Belajar**

- Media : teks contoh karangan
- Papan tulis, kapur, penghapus papan tulis.
- Buku BSE Bahasa Indonesia kelas V SD/MI.
- Teks karangan “Perawatan Akibat Thypus ”

I. **Lembar penilaian.**

Penilaian

- d. Prosedur : Tes Akhir.
- e. Jenis : Tes Tertulis.
- f. Alat tes : Soal, kunci jawaban, kriteria penilaian.

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen /soal
<p>Menyusun kerangka karangan.</p> <p>Mengembangkan kerangka karangan yang telah disusun menjadi karangan yang utuh.</p>	Tugas individu	<p>Tugas unjuk kerja</p> <p>Tes tertulis</p>	<p>Dengarkan karangan yang berjudul "Perawatan Akibat Thyphus " kemudian buatlah kerangka karangannya !</p> <p>Buatlah kerangka karangan kemudian kembangkan kerangka karangan tersebut dengan kalimat sendiri menjadi karangan utuh.</p>

Catatan :

Nilai = Jumlah skor x 10

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial.

Rabu, 27 Januari 2016

Guru Pamong Kelas V

Mahasiswa peneliti

Dra. Nurnia

NIP. 19600512 1982203 2 023

Nur Asma A

NIM. 10540 6726 11

Mengetahui
Kepala Sekolah

Tuti Rahmawati, S.Pd

NIP. 19570116 197801 2 002

Pengertian karangan

Karangan Narasi adalah sebuah karangan yang menceritakan suatu rangkaian kejadian yang disusun secara urut sesuai dengan urutan waktu. Jadi Narasi merupakan sebuah karangan yang dibuat berdasarkan urutan waktu kejadian.



Ayo, Menulis Karangan

Membaca cerita bergambar mestinya sering kamu lakukan, bukan? Memang benar, sebuah cerita yang menggunakan gambar sangat menarik perhatian anak-anak seusia kalian. Mengapa demikian?

Dengan gambar yang menarik kamu dengan mudah melihat aksi setiap tokoh dalam cerita. Oleh karena itu, biasanya gambar disajikan secara runtut. Coba kamu bayangkan bagaimana seandainya gambar disajikan tidak runtut dan tidak menarik? Mestinya kamu akan kesulitan memahami alur ceritanya, bukan?



1. Buatlah karangan menurut pengalaman yang pernah kalian alami.



1. Buatlah karangan menurut pengalaman yang pernah kalian alami.

LAMPIRAN B

DATA HASIL PENELITIAN



Absen

No.	Nama Siswa	L/p	Pertemuan			
			1	2	3	4
1.	Muh. Aidil Witri	L	✓	✓	✓	✓
2.	Muh. Resky Syawal	L	✓	✓	✓	✓
3.	Ade Rifky	L	✓	✓	✓	✓
4.	Muh. Resky Amran	L	✓	✓	✓	✓
5.	Safira Nuzul Lasmi	P	✓	✓	✓	✓
6.	Fitriani	P	✓	✓	✓	✓
7.	Nurul Hikmah N	P	✓	✓	✓	✓
8.	Nasriana	P	✓	✓	✓	✓
9.	Dewi Anggriani	P	✓	✓	✓	✓
10.	Nabila Khalila A	P	✓	✓	✓	✓
11.	Hasrawati	P	✓	✓	✓	✓
12.	Khusnul Fahria	P	✓	✓	✓	✓
13.	Khusnul Fatimah	P	✓	✓	✓	✓
14.	Nur Amalia Hasan	P	✓	✓	✓	✓
15.	Muh. Riskillah Akbar	L	✓	✓	✓	✓
16.	A. Salsabila Syarif	P	✓	✓	✓	✓
17.	Iqbal	L	✓	✓	✓	✓
18.	Nur Melani	P	✓	✓	✓	✓
19.	Syahrul Rahman	L	✓	✓	✓	✓
20.	Haruna Sution	L	✓	✓	✓	✓
21.	Adrian	L	✓	✓	✓	✓
22.	Hasani Nursenjana Farjan	P	✓	✓	✓	✓

Penilaian

No.	Nama Siswa	penilaian	
		Pretest	Postest
1.	Muh. Aidil Witri	40	65
2.	Muh. Resky Syawal	40	65
3.	Ade Rifky	50	75
4.	Riski A	50	75
5.	Safira Nuzul Lasmi	50	80
6.	Fitriani	60	80
7.	Nurul Hikmah N	40	60
8.	Nasriana	65	75
9.	Dewi Anggriani	65	65
10.	Nabila Khalila A	70	75
11.	Hasrawati	40	70
12.	Khusnul Fahria	50	70
13.	Khusnul Fatimah	55	75
14.	Nur Amalia Hasan	55	75
15.	Muh. Riskillah Akbar	65	70
16.	A. Salsabila Syarif	60	75
17.	Iqbal	50	65
18.	Nur Melani	65	70
19.	Syahrul Rahman	55	65
20.	Haruna Sution	45	60
21.	Adrian	50	70
22.	Hasani Nursenjana Farjan	65	80
Jumlah		1185	1560
Rata-rata		54	71
Standar Deviasi		65725	111400

LAMPIRAN C

HASIL ANALISIS DATA



Lampiran

Frekuensi dan Persentase Hasil belajar Ilmu Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Bontomanai sebelum (*pre-test*) penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Interval	Kategori	Nilai Pre-test		Nilai Post-tetest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
90 -100	Sangat Tinggi	-	-	-	%
80- 89	Tinggi	-	-	3	14%
70 – 79	Sedang	1	4 %	12	54%
59 -69	Rendah	7	32%	7	32%
0 -59	Sangat Rendah	14	64%	-	%
Jumlah		22	100,00	22	100%

Hasil belajar sebelum dan sesudah dengan metode resitasi dianalisis dengan teknik analisis presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \text{ (Tiro, 2004: 242)}$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah subjek eksperimen

Contoh:
Kategori “sangat tinggi” nilai pre-test dengan frekuensi 2 orang.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1}{22} \times 100\%$$

$$P = 0,04 \times 100\%$$

$$P = 4\%$$

Statistik Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia *Pretest*

No	Statistik	Nilai Statistik
		Pre-Test
1	Ukuran sampel	22
2	Nilai tertinggi (<i>Maximum</i>)	70
3	Nilai terendah (<i>Minimum</i>)	40
4	Rentang Nilai (<i>Range</i>)	30
5	Nilai rata-rata (<i>Mean</i>)	54
6	Simpangan baku (<i>Standard deviation</i>)	9,50
7	Tingkat penyebaran data (<i>Variance</i>)	90,25
8	Nilai yang sering muncul (<i>Mode</i>)	50
9	Titik tengah (<i>Median</i>)	55
11	Jumlah (<i>Sum</i>)	1185

1. Ukuran Sampel = 22 orang

2. Nilai Tertinggi (*Maximum*) pada *pre-test* = 70

3. Nilai Terendah (*Minimum*) pada *pre-test* = 40

4. Rentang Nilai (*Range*) pada *pre-test* = 30

$$\begin{aligned} \text{Rentang Nilai (Range)} &= \text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum} \\ &= 70 - 40 \\ &= 30 \end{aligned}$$

5. Nilai Rata-rata (*Mean*) pada *pre-test* = 54

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rata-rata (Mean)} &= \frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai}}{\text{Ukuran Sampel}} \\ &= \frac{1185}{22} \\ &= 54 \end{aligned}$$

6. Simpangan Baku (*Standart Deviation*) pada *pre-test* = 9,50

$$\text{Standar Deviasi } (S_t) = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n-1}}$$

$$(S_t) = \sqrt{\frac{65,725 - \frac{(1.185)^2}{22}}{22 - 1}}$$

$$(S_t) = \sqrt{\frac{65,725 - 63,828}{21}}$$

$$(S_t) = \frac{\sqrt{1897}}{21}$$

$$(S_t) = \sqrt{90,3}$$

$$(S_t) = 9,50$$

7. Tingkat penyebaran data (*Variance*) pada *pre-test* = 90,25

Tingkat penyebaran data (*Variance*) adalah pangkat dua dari simpangan baku.

8. Nilai yang sering muncul (*Mode*) pada *pre-test* = 50

Urutkan data dari yang terkecil ke yang terbesar:

40, 40, 40, 40, 45, **50,50, 50, 50, 50, 50**, 55, 55, 55, 60, 60, 65, 65, 65, 65, 65, 70,

Nilai yang sering muncul yaitu 50 dengan frekuensi kedua 6 kali muncul.

9. Titik tengah (*Median*) pada *pre-test* = 55

Urutkan data dari yang terkecil ke yang terbesar:

40, 40, 40, 40, 45, 50,50, 50, 50, 50, 50, **55, 55, 55**, 60, 60, 65, 65, 65, 65, 65, 70,

Nilai tengahnya adalah 67

10. Jumlah (*Sum*) pada *pre-test* = 1185

40 40+ 40+ 40+ 45+ 50+50+ 50+ 50+ 50+ 50+ 55+ 55+ 55+ 60+ 60+ 65+ 65+ 65+ 65+ 65+ 70 = 1185

Statistik Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia *Postest*

No	Statistik	Nilai Statistik
		Postest
1	Ukuran sampel	22
2	Nilai tertinggi (<i>Maximum</i>)	80
3	Nilai terendah (<i>Minimum</i>)	60
4	Rentang Nilai (<i>Range</i>)	20
5	Nilai rata-rata (<i>Mean</i>)	71
6	Simpangan baku (<i>Standard deviation</i>)	6,09
7	Tingkat penyebaran data (<i>Variance</i>)	37,08
8	Nilai yang sering muncul (<i>Mode</i>)	84
9	Titik tengah (<i>Median</i>)	84
10	Jumlah (<i>Sum</i>)	1560

1. Ukuran Sampel = 22 orang
2. Nilai Tertinggi (*Maximum*) pada *postest* = 80
3. Nilai Terendah (*Minimum*) pada *postest* = 60
4. Rentang Nilai (*Range*) pada *postest* = 20

$$\begin{aligned} \text{Rentang Nilai (Range)} &= \text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum} \\ &= 80 - 60 \\ &= 20 \end{aligned}$$
5. Nilai Rata-rata (*Mean*) pada *postest* = 71

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rata-rata (Mean)} &= \frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai}}{\text{Ukuran Sampel}} \\ &= \frac{1560}{22} \\ &= 71 \end{aligned}$$
6. Simpangan Baku (*Standart Deviation*) pada *postest* = 6,09

$$\text{Standar Deviasi } (S_t) = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n-1}}$$

$$(S_t) = \sqrt{\frac{111.400 - \frac{(1560)^2}{22}}{22 - 1}}$$

$$(S_t) = \sqrt{\frac{111.400 - 110.618}{21}}$$

$$(S_t) = \sqrt{\frac{782}{21}}$$

$$(S_t) = \sqrt{37,2}$$

$$(S_t) = 6,09$$

7. Tingkat penyebaran data (*Variance*) pada *posttest* = 37,08

Tingkat penyebaran data (*Variance*) adalah pangkat dua dari simpangan baku.

8. Nilai yang sering muncul (*Mode*) pada *posttest* = 84

Urutkan data dari yang terkecil ke yang terbesar:

40+ 40+ 65+ 46+ 64+ 65+ 76+ 78+ 79+ 79+ 80+ 80+ 80+ 82+ 82+ 83+ 83+ **84+ 84+ 84+**
84+ 84+ 85+ 85+ 85+ 86+ 88+ 88+ 88+ 88+ 90+ 90+ 91+ 94+ 94+ 94+ 94+ 95+ 95+ 95

Nilai yang sering muncul yaitu 84 dengan frekuensi 5 kali muncul.

9. Titik tengah (*Median*) pada *posttest* = 85

Urutkan data dari yang terkecil ke yang terbesar:

40+ 40+ 46+ 64+ 65+ 65+ 76+ 78+ 79+ 79+ 80+ 80+ 80+ 82+ 82+ 83+ 83+ **84+**
84+ 84+ 84+ 84+ 85+ 85+ 85+ 86+ 88+ 88+ 88+ 88+ 90+ 90+ 91+ 94+ 94+ 94+
 94+ 95+ 95+ 95

Nilai tengahnya adalah

10. Jumlah (*Sum*) pada *posttest* = 1560

65+65+75+75+80+80+60+75+65+75+70+70+75+75+70+75+65+70+65+60+70+
 80=1560

Uji Hipotesis (t-tes)

Rumus t-tes yang digunakan adalah rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2002: 272) yaitu:

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

1. Tentukan Gain (d) seperti pada tabel berikut!

Responden	Pre-Test	Post-Test	Gain (d)
001	40	65	25
002	40	65	25
003	50	75	25
004	50	75	25
005	50	80	30
006	60	80	20
007	40	60	20
008	65	75	10
009	65	65	0
010	70	75	5
011	40	70	30
012	50	70	20
013	55	75	20
014	55	75	20
015	65	70	5

016	60	75	15
017	50	65	15
018	65	70	5
019	55	65	10
020	45	60	15
021	50	70	20
022	65	80	15

N=22	1185	1560	$\sum d = 375$
	Mean=53,86	Mean=70.90	

2. Tentukan Md

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{375}{22} = 17,04$$

3. Tentukan $\sum x^2d$ seperti pada tabel berikut!

Responden	d	xd	$\sum x^2d$
001	25	7,96	63,36
002	25	7,96	63,36
003	25	7,96	63,36
004	25	7,96	63,36
005	30	12,96	167,96
006	20	2,96	8,76
007	20	2,96	8,76
008	10	-7,04	49,65

009	0	-17,04	290,36
010	5	-12,04	144,96
011	30	12,96	167,96
012	20	2,96	8,76
013	20	2,96	8,76
014	20	2,96	8,76
015	5	12,04	144,96
016	15	-2,04	4,16
017	15	-2,04	4,16
018	5	12,04	144,96
019	10	-7,04	49,65
020	15	-2,04	4,16
021	20	2,96	8,76
022	15	-2,04	4,16
N=22			375
			$\sum x^2 d = 1483,1$

4. Uji hipotesis

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

$$t = \frac{17,04}{\sqrt{\frac{1483,1}{22(22-1)}}} = \frac{17,04}{\sqrt{\frac{1483,1}{22 \times 21}}} = \frac{17,04}{\sqrt{\frac{1483,1}{462}}}$$

$$t = \frac{17,04}{\sqrt{3,2101}} = \frac{17,04}{1,7916}$$

$$t = 9,511$$

5. Konsultasikan dengan t tabel,

$$t_{hitung} = 9,511 > t_{tabel} = 1,720$$

$$t_{hitung} > t_{tabel}$$

jadi kesimpulannya adalah perbedaan antara hasil *pre-test* dengan *post-test* signifikan, dengan kata lain bahwa hipotesis ” ada pengaruh penerapan model pembelajaran Experiential Learning terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar”

TABEL t

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49048	4.78529
8	0.70639	1.39882	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44866	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

LAMPIRAN D

DOKUMENTASI

PERSURATAN

DAFTAR LAMPIRAN

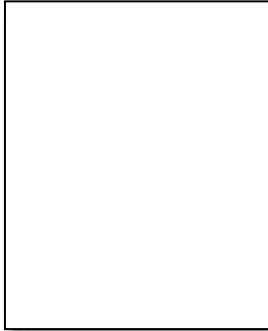
LAMPIRAN A	PERANGKAT PEMBELAJARAN
LAMPIRAN B	DATA HASIL PENELITIAN
LAMPIRAN C	HASIL ANALISIS DATA
LAMPIRAN D	DOKUMENTASI & PERSURATAN

DOKUMENTASI





RIWAYAT HIDUP



Nur Asma A. Dilahirkan di Maros pada 17 Februari 1993, dari pasangan Ayahanda Muh.Arifah B dan Ibunda Ramlah Z sebagai anak ke lima dari enam bersaudara.

Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 1998 di SDN 1 Maros' dan tamat tahun 2005, tamat SMP Negeri 1 Maros tahun 2008, dan tamat SMA Negeri 4 Maros tahun 2011. Pada tahun yang sama (2011), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata 1 (S1) program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2016.