

**KEEFEKTIFAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR IPA**

Afief Zuhryzal¹, Mur Fatimah²

^{1,2} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Negeri Semarang

Corresponding author: zuhryzal@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Mei 2019
Disetujui Juli 2019
Dipublikasikan
Desember 2019

Keywords:
effectiveness,
Experiential Learning
model, motivation in
learning, learning
outcomes.

Abstrak

This study aims to determine the effectiveness of Experiential Learning model on science learning in grade V of SD Debong Kidul Tegal City. Experimental design used was Quasi Experimental in the form of nonequivalent control group design. The result of hypothesis *testing* of effectiveness Experiential Learning model to neutral science learning motivation showed that $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,882 \geq 2,037$) and the result of learning showed that $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,269 \geq 2,037$). It can be concluded that the implementation of Experiential Learning model is effective on the motivation and learning outcomes of science students of grade V on the subject.

ISSN: 2252-9195
E-ISSN: 2714-6189

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting bagi setiap manusia di mana pun mereka berada. Pendidikan memiliki peranan dalam memberikan perubahan manusia, bangsa, dan negara melalui setiap proses perkembangannya. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (1) menjelaskan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berkaitan dengan hal tersebut, pelaksanaan pendidikan dapat dilaksanakan melalui 3 jalur sebagaimana tertuang pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 ayat (1) yaitu, "Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang saling dapat melengkapi dan memperkaya". Coombs dalam Munib (2015: 82) menyatakan "Pendidikan formal adalah pendidikan berprogram, berstruktur, dan berlangsung di persekolahan". Pendidikan formal terdiri atas beberapa jenjang yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Salah satu bentuk pendidikan formal pada jenjang pendidikan dasar adalah Sekolah Dasar (SD). Kegiatan pendidikan di SD terdiri dari kegiatan mengajar atau menyampaikan informasi yang disampaikan oleh guru kepada siswa sebagai penerima informasi. Kegiatan tersebut bertujuan memberikan kemampuan dan kecakapan dasar kepada siswa melalui proses pembelajaran.

Guru dalam lembaga formal dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif dan menyenangkan bagi siswa. Guru akan membuat siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran yang efektif akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar. Pembelajaran yang efektif perlu diterapkan dalam semua mata pelajaran di SD.

Blough et.al. (1958) dalam Samatowa (2016: 104) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA di Sekolah Dasar perlu didasarkan pada pengalaman untuk membantu siswa belajar IPA, mendeskripsikan dan menjelaskan hasil kerja dan prosedurnya. Tujuan pembelajaran IPA di SD adalah membantu siswa memperoleh ide, pemahaman, keterampilan (*life skills*) esensial sebagai warga Negara. *Life skills* esensial yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan menggunakan alat tertentu, kemampuan mengamati benda dan lingkungan sekitarnya, kemampuan mendengarkan, kemampuan berkomunikasi secara efektif, menanggapi dan memecahkan masalah secara efektif.

Berdasarkan studi pendahuluan di SD Debong Kidul Kota Tegal pada hari Rabu, 5 Desember 2018 melalui wawancara dengan guru kelas VA Sonitawati, S.Pd. dan guru kelas VB Ganny Purnawan, S.E., S.Pd. dan dilanjutkan dengan observasi dan dokumentasi, diperoleh beberapa informasi bahwa: (1) Siswa kelas VA sebanyak 33 siswa dan kelas VB sebanyak 33 siswa; (2) KKM untuk mata pelajaran IPA yaitu 70; (3) Rata-rata nilai UAS IPA semester gasal kelas VA yaitu 70, dan kelas VB yaitu 70; (4) Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA masih kurang, ditunjukkan dengan kurangnya rasa ingin tahu dan

antusias siswa dalam pembelajaran, siswa lebih memilih untuk asik bermain sendiri ataupun bersikap pasif dan malas untuk memerhatikan pembelajaran.

Permasalahan pembelajaran IPA di SD harus segera diatasi, solusinya dengan memberikan inovasi dalam pembelajaran IPA. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.

Silberman (2016: 3) mengungkapkan bahwa salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran aktif dan berbasis dengan pengalaman nyata adalah model *Experiential Learning*. Lebih lanjut Majid (2016: 93) menjelaskan bahwa *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai serta sikap melalui pengalaman secara langsung. Pengalaman digunakan sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran. Model *Experiential Learning* bermakna apabila siswa berperan aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa dapat menuangkan hasil belajar dalam bentuk lisan maupun tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Model *Experiential Learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja, tetapi juga membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata. Model ini memberikan umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

Terdapat dua penelitian yang dapat dijadikan penelitian relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rita Irawati pada tahun 2015 yang berjudul "Pengaruh

Penerapan Model *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul". Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penerapan model *Experiential Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan uji t berpasangan (*paired sample test*) dengan bantuan SPSS, maka didapatkan hasil nilai signifikansi kurang dari 0,05, yaitu 0.000 ($p= 0,000 < 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan/peningkatan secara signifikan pada *pretest* dan *post test*. Berdasarkan hasil tersebut dengan H_0 ditolak, maka hipotesis penelitian dinyatakan diterima.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Widiya Septian Dewi dan Anita Restu Puji Raharjeng pada tahun 2017 dari Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang dalam e-Journal Universitas Islam Negeri Raden Fatah Volume 4 No. 1 Edisi Januari 2018 yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem". Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap motivasi belajar siswa teri ekosistem matapelajaran Biologi kelas X SMA di OKU Selatan. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian nilai skor kategori motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Selain itu, hasil analisis nilai angket menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, hipotesis menyatakan bahwa model pembelajaran

Experiential Learning berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Dua hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa model *Experiential Learning* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Model *Experiential Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Sugiyono (2016: 11) menjelaskan, “Metode kuantitatif sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Desain yang digunakan dalam penelitian yaitu desain eksperimen. Sugiyono (2016:11-2) menyatakan, “Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol”. Dalam penelitian eksperimen terdapat kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok pada penelitian yang diberi perlakuan (*treatment*) sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak mendapat perlakuan.

Pada jenis penelitian eksperimen terdapat empat desain eksperimen yaitu *Pre-Experimental design*, *True Experimental Design*, *Factorial design*, dan *Quasi Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi experimental design* dan bentuk yang peneliti pilih yaitu bentuk *nonequivalent*

group design. “*Quasi experimental design* yaitu bentuk desain eksperimen yang merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini memiliki kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen” (Sugiyono, 2016: 116-8). Pemilihan desain ini disebabkan peneliti tidak mampu mengontrol secara ketat masuknya pengaruh variabel-variabel luar.

Pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Desember 2018 hingga bulan April 2019. Tempat yang digunakan dalam penelitian yaitu SD Debong Kidul Kota Tegal. Kelas yang dijadikan penelitian yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 67 siswa yang terdiri dari 33 siswa kelas eksperimen (kelas VA) dan 34 siswa kelas kontrol (kelas VB).

Dalam penelitian ini, sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sugiyono (2016: 124) mengatakan “Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Peneliti memilih teknik sampling jenuh karena ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Dengan demikian, seluruh siswa kelas V SD Debong Kidul Kota Tegal dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel bebas adalah variabel yang diteliti keefektifannya atau variabel yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPA. Angket motivasi

belajar dalam penelitian ini diukur menggunakan skala Likert. Hasil belajar IPA siswa diukur dengan menggunakan instrumen tes dan menekankan pada aspek kognitif yang harus dicapai siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian, meliputi wawancara, dokumentasi, observasi, tes, dan angket. Instrumen pada penelitian ini disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, lembar angket motivasi belajar, serta soal-soal tes. Sebelum digunakan untuk penelitian, lembar angket motivasi belajar siswa serta soal-soal tes perlu dilakukan pengujian instrumen, untuk lembar angket motivasi belajar siswa dilakukan uji validitas dan realibilitas, sedangkan untuk soal tes dilakukan uji validitas, uji realibilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal.

Riduwan (2015: 97) menyatakan, "Validitas mengukur apa yang hendak diukur (ketepatannya)". Arikunto (2016: 212) menyebutkan bahwa validitas ada dua macam yaitu validitas logis dan validitas empiris. Pengujian validitas dilakukan dengan cara menilai kesesuaian butir-butir angket dan soal dengan kriteria dan kisi-kisi yang telah dibuat. Pengujian validitas logis dilakukan oleh dua penilai ahli. Penilai ahli 1 yaitu dosen pembimbing yaitu Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd. dan penilai ahli 2 yaitu Ganny Purnawan, S.E., S.Pd. guru kelas VB SD Dehong Kidul Kota Tegal menggunakan lembar validasi.

Setelah dilakukan uji validitas logis, selanjutnya instrumen angket motivasi dan soal-soal tes diujicobakan pada siswa kelas V SD Dehong Kulon Kota Tegal dengan jumlah 36 siswa. Setelah diujicobakan, instrumen dianalisis dengan

menghubungkan antar skor item instrumen dengan menggunakan *pearson product moment*. Dari 40 butir pernyataan angket dan 40 butir soal diujicobakan, terdapat 28 butir pernyataan dinyatakan valid dan 12 butir pernyataan dinyatakan tidak valid, serta terdapat 24 soal dinyatakan valid dan 16 soal uji coba dinyatakan tidak valid.

Uji prasyarat analisis dilaksanakan untuk menguji data yang sudah diperoleh, sehingga bisa diuji hipotesisnya. Uji prasyarat analisis data untuk mengetahui apakah data motivasi dan hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *lilliefors* pada program SPSS dengan melihat signifikansi pada kolom *saphiro-wilk*. Data dinyatakan normal, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan data dikatakan tidak normal, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Priyatno, 2010: 72). Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *independent samples t test* dengan melihat nilai pada kolom *levens test*. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data homogen. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tidak homogen (Priyatno, 2010: 35). Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas, diperoleh bahwa data motivasi dan hasil belajar siswa dinyatakan berdistribusi normal dan homogen.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka untuk uji hipotesis perbedaan menggunakan *independent samples t test*, untuk uji hipotesis keefektifan menggunakan *one sample t test*. Pengujian hipotesis tersebut dilakukan untuk memperoleh simpulan penelitian. Ada beberapa ketentuan yang dijadikan pedoman pada pengujian tersebut, yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 ditolak (Sugiyono, 2016: 118).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilakukan uji kesamaan rata-rata pada kedua kelas terlebih dahulu, sebelum melakukan penelitian. Berdasarkan data nilai tes awal siswa dengan menggunakan *independent samples t test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,236 ($0,236 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dapat dikatakan kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama, sehingga penelitian bisa dilanjutkan.

Peneliti melakukan proses pembelajaran pada kedua kelas setelah dilakukan tes awal. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional, kemudian dilakukan tes akhir kedua kelas setelah pembelajaran selesai. Uji prasyarat analisis dilakukan untuk menentukan rumus yang akan digunakan untuk menguji data hipotesis pada data motivasi dan hasil belajar siswa. Uji prasyarat analisis yang pertama yaitu uji normalitas data motivasi dan hasil belajar siswa. Uji normalitas data tersebut menggunakan *lilliefors* pada program SPSS versi 21 dengan melihat signifikansi pada kolom *shapiro-wilk*. Nilai signifikansi data motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 0,065 dan signifikansi kelas kontrol sebesar 0,089, sedangkan nilai signifikansi data hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0,117 dan kelas kontrol sebesar 0,055. Data dinyatakan berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $> 0,05$ (Priyatno, 2010:72). Berdasarkan hasil uji normalitas data motivasi dan hasil belajar, diperoleh bahwa nilai signifikansi kedua kelas $\geq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua

data tersebut berdistribusi normal dan setelah data dinyatakan berdistribusi normal, sehingga dilanjutkan dengan uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan pada data motivasi dan hasil belajar siswa. Uji homogenitas menggunakan *independent samples t test* dengan melihat nilai pada kolom *levens test*. Diperoleh nilai signifikansi pada data motivasi belajar sebesar 0,095 dan untuk data hasil belajar diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,863. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Berdasarkan hasil output homogenitas data motivasi dan hasil belajar siswa, diperoleh nilai signifikansi kedua kelas $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut bersifat homogen.

Uji hipotesis pertama yaitu untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa menggunakan *independent samples t test*. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh t_{hitung} yaitu 4,583 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} dengan $df = 65$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,294 (Priyatno, 2010:35-6). Oleh karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,583 \geq 2,294$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H_{01} ditolak atau terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya antara pembelajaran yang menggunakan model *Experiential Learning* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional.

Uji hipotesis kedua untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan cara *independent samples t test*. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh t_{hitung} yaitu 3,732 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} dengan $df = 65$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,294 (Priyatno, 2010:35-36). Oleh karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,732 \geq 2,294$) dan nilai

signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H02 ditolak atau terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi sifat-sifat cahaya pembelajaran yang menggunakan model *Experiential Learning* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional.

Uji hipotesis ketiga untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap motivasi belajar siswa menggunakan *one sample t test*. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,882, dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} dengan $df = 32$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,037 (Priyatno, 2010:35-6). Oleh karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,882 \geq 2,037$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H03 ditolak atau penerapan model *Experiential Learning* efektif terhadap motivasi belajar IPA materi sifat-sifat cahaya.

Uji hipotesis keempat untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *examples non examples* terhadap hasil belajar siswa menggunakan *one sample t test*. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,269, dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} dengan $df = 32$ dan taraf signifikansi 0,025 (uji 2 sisi) yaitu 2,037 (Priyatno, 2010:35-6). Oleh karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,269 > 2,037$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H04 ditolak atau penerapan model *Experiential Learning* efektif terhadap hasil belajar IPA materi sifat-sifat cahaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan secara umum, simpulan penelitian ini yaitu: (1) terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya antara pembelajaran yang menggunakan model

Experiential Learning dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional; (2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi sifat-sifat cahaya pembelajaran yang menggunakan model *Experiential Learning* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional; (3) penerapan model *Experiential Learning* efektif terhadap motivasi belajar IPA materi sifat-sifat cahaya; (4) penerapan model *Experiential Learning* efektif terhadap hasil belajar IPA materi sifat-sifat cahaya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran yang dapat diajukan yaitu: (1) guru dapat menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* sebagai alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA karena sudah terbukti efektif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara optimal; (2) sekolah dapat memberikan sosialisasi kepada guru kelas mengenai model pembelajaran *Experiential Learning* agar semua guru kelas mengetahui bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa; (3) peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai tambahan relevansi keefektifan model pembelajaran *Experiential Learning* untuk melakukan penelitian sejenis agar menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Priyatno, D. (2010). *Paham Statistika dan Analisa Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Silberman, Mel. (2016). *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung : Nusa Media.

Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.