

**ANALISIS PEMANFAATAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat

Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi Pendidikan Akuntansi

Oleh,

FIRLI FADHILLAH
NPM. 1602070003



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2020

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

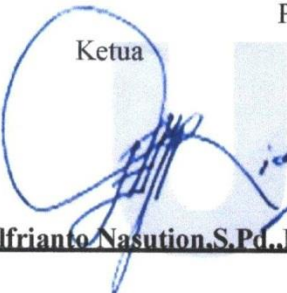
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, 21 Oktober 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

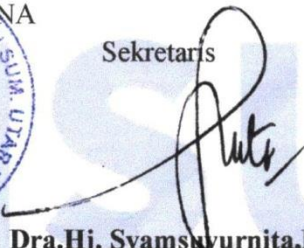
Nama : Firlu Fadhillah
NPM : 1602070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

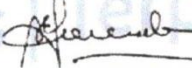
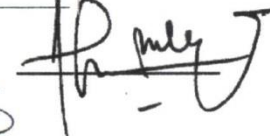
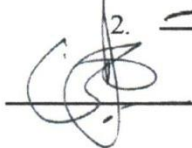
Ketua

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd



Sekretaris

Dra. Hj. Syamskurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Drs. H. Sulaiman Efendi, M.Si
2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
3. Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E, M.Si

1. 
2. 
3. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Firlu Fadhillah
NPM : 1602070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK

Saya layak di sidangkan:

Medan, September 2020

Disetujui oleh:

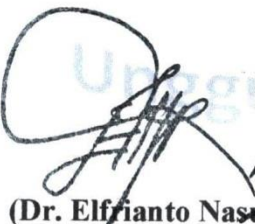
Dosen Pembimbing



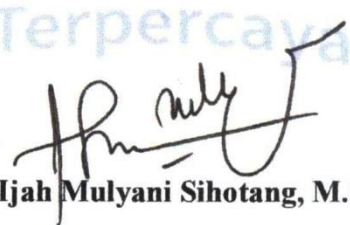
(Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE., M.Si)

Dekan,

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi



(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

ABSTRAK

FIRLI FADHILLA, NPM : 1602070003. Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan model *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Library Research yang berlokasi di perpustakaan secara online dan offline. Sumber data yang digunakan yaitu sumber primer. Sumber primer yang dimaksud adalah jurnal karya ilmiah yang berhubungan dengan model *experiential learning*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan pada dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam menganalisa data adalah teknik analisis isi. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kredibilitas, antara lain perpanjangan pengamatan, triangulasi, dan mengadakan membercheck. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dari beberapa jurnal diperoleh hasil bahwa model *experiential learning* memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil dari keabsahan data dari beberapa penelitian terdahulu mengenai model *experiential learning*, model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Experiential learning*, hasil belajar

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT., atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK**” dengan baik.

Tidak lupa juga shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang seperti sekarang ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Adapun yang ingin penulis persembahkan disini adalah berupa ucapan rasa syukur dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik bentuk moril maupun materil. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada orang tua saya Bapak **Fauzi** dan Ibu **Paujiah Murni**, yang selama ini telah merawat, membesarkan, mendo'akan, mendidik dan memberikan dukungan, baik dukungan moril maupun materil.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksanakan dengan baik tanpa bimbingan, petunjuk dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu

pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Dr. H. Agussani, M.AP** selaku Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M. Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M. Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M. Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M. Si** selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Staff Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Kepada saudara/i tercinta **Febri Ramadhana (Abang)** dan **Maya Dhita (Adik)** yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.

9. Sahabat-sahabatku **Agatha Tobing, Lisa Maharani Hsb, Dinda Nurazli Chania** terimakasih atas dorongan semangat dan kebersamaan yang tidak terlupakan.
10. Buat teman-teman **VIII A Pagi Pendidikan Akuntansi**, yang telah menjadi teman menyenangkan dimasa perkuliahan dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas doa dan dukungannya.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca lainnya dalam usaha peningkatan mutu pendidikan di masa yang akan datang. Aamiin ya Rabbal 'Alamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Medan, Agustus 2020

Penulis



FIRLI FADHILLAH

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN.....	6
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Hasil Belajar Akuntansi.....	6
2. Model Pembelajaran.....	8
3. Model Experiential Learning.....	10
B. Penelitian Yang Relevan.....	12

BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	17
B. Sumber Data dan Data Penelitian.....	17
C. Instrumen Penelitian.....	20
D. Teknik Pengumpulan Data.....	23
E. Teknik Analisis Data.....	23
F. Rencana Pengujian Keabsahan Data.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Hasil Penelitian.....	26
1. Gambaran Umum Model <i>Experiential Learning</i>	28
2. Analisis Model <i>Experiential Learning</i>	29
3. Hasil Analisis data.....	38
B. Pembahasan.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
A. Kesimpulan.....	42
B. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	44

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	17
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Kualitatif tentang Analisis Pemanfaatan Model <i>Experiential Learning</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.....	20
Tabel 4.1 Hasil Analisis Data dari Jurnal-jurnal yang Relevan Tentang Model <i>Experiential Learning</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	47
Lampiran 2 K1.....	48
Lampiran 3 K2.....	49
Lampiran 4 K3.....	50
Lampiran 5 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	51
Lampiran 6 Surat Keterangan Bimbingan Proposal.....	52
Lampiran 7 Berita Acara Seminar Proposal.....	53
Lampiran 8 Surat Permohonan Perubahan Judul.....	54
Lampiran 9 Pengesahan Proposal.....	55
Lampiran 10 Surat Izin Riset.....	56
Lampiran 11 Pernyataan Keaslian Skripsi.....	57
Lampiran 12 Surat Pernyataan Plagiat.....	58
Lampiran 13 Surat Balasan Riset.....	59
Lampiran 14 Berita Acara Skripsi.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting yang diperlukan bagi setiap manusia untuk memperoleh pengetahuan, wawasan serta meningkatkan martabat dalam kehidupan. Manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak sesuai perkembangannya. Pendidikan ini diperoleh melalui proses dari pendidikan dasar, menengah, sampai perguruan tinggi. Pengetahuannya yang diperoleh melalui pendidikan akan sangat berguna bagi kehidupan akan datang manakala setiap orang mampu memanfaatkan dan mengoptimalkan pendidikan didapatnya selama ini. Manusia harus memahami bahwa pendidikan yang didapatnya selama ini bukan hanya sekedar formalitas belaka. Namun lebih dari itu, pendidikan akan sangat menentukan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Sesuai dengan Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Berdasarkan pengertian tersebut, proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal terpenting dalam proses pendidikan, dan sebagai titik ukur keberhasilan pendidikan adalah tercapainya tujuan pendidikan yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama mengikuti proses pendidikan dapat diamati dengan

berdasarkan tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Menurut Ahmad Susanto (2013:5) “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.”

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Februari 2020 di SMK Negeri 6 Medan, peneliti melihat bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa merasa bosan dan siswa pun menjadi pasif, misalnya tidak ada yang mengajukan pertanyaan kepada guru dan ketika guru bertanya siswa tidak ada yang merespon. Hal itu membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, guru diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi daripada sebelumnya. Salah satu model pembelajaran yang cukup bervariasi dan tentunya dapat melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah Model *Experiential Learning*. Menurut Salwa Rufaida dan Izatul Mubarakah (2019:50) model pembelajaran *Experiential Learning* adalah suatu model yang dipusatkan pada peserta didik sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar.

Model *Experiential Learning* ini diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, di mana siswa mengalami apa yang mereka pelajari, sehingga mampu memberikan pengalaman baru untuk siswa. Melalui model ini siswa tidak hanya belajar tentang konsep suatu materi saja, dikarenakan siswa

dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai pengalaman dalam dirinya.

Penelitian ini bukanlah penelitian satu-satunya yang pernah dilakukan, sebelumnya ada beberapa penelitian yang mengkaji tentang Model *Experiential Learning*. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmad Hidayat dan Sopiha (2008) tentang “Penerapan *Experiential Learning* pada Mata Diklat Kewirausahaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi pada Siswa Kelas XB Penjualan SMK Islam Donomulyo Kab. Malang)”. Hasil penelitian penerapan *Experiential Learning* adalah sebagai berikut: (1) penerapan pembelajaran *Experiential Learning* dilihat dari aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 15.39 % yang semula pada siklus I 84.6 % menjadi 100% pada siklus II, (2) faktor pendukung (a) penyajian masalah yang lebih jelas dan rinci oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran, (b) partisipasi siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran, dan (c) suasana pembelajaran yang menyenangkan, santai, dan bertanggung jawab dalam bentuk diskusi. Sedangkan faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran *Experiential Learning* adalah (a) waktu yang kurang efektif dan efisien, (b) kesulitan siswa dalam melakukan adaptasi terhadap metode *Experiential Learning*, (c) Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami tugas yang harus dilakukan, dan (d) Rendahnya rasa percaya diri siswa. (3) Aktivitas belajar siswa secara keseluruhan mengalami Peningkatan sebesar 16.5 %, (4) hasil belajar aspek kognitif mengalami peningkatan sebesar 12.56 %, sedangkan pada hasil belajar siswa aspek afektif sebesar 12.64%, dan hasil psikomotorik mengalami peningkatan sebesar 5.92%

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka fokus penelitian ini adalah analisis pemanfaatan model *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian maka rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimanakah manfaat model *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui bagaimanakah manfaat model *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai model *experiential learning* sebagai bahan acuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Sekolah dan Guru

a. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam inovasi pembelajaran dengan media *experiential learning* di SMK dalam pengembangan kurikulum.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan kepada guru dalam pemilihan model pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dalam memperbaiki proses pembelajaran di sekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa/mahasiswi yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang sama.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

Tujuan akhir dari proses belajar mengajar adalah adanya hasil belajar. Menurut Ahmad Susanto (2013:5) “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.”

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Menurut Ratih Ayu (2018:36) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Faktor Intern, adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor intern ini meliputi:
 - a. Faktor Fisiologis, berkaitan dengan kondisi fisik seorang individu. Ada dua hal yang masuk kategori faktor fisiologis, yaitu *pertama*, keadaan jasmani dan fungsi jasmani itu sendiri. Keadaan jasmani pada umumnya memengaruhi

- aktivitas belajar seseorang. *Kedua*, keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.
- b. Faktor Psikologis, adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, bakat dan percaya diri.
 - c. Faktor kelelahan. Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan, tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan rohani (psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh atau istirahat. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.
2. Faktor Ekstern, adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor intern ini meliputi:
- a. Faktor keluarga
Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.
 - b. Faktor sekolah
Faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat
Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Pengaruh tersebut di antaranya kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

2. Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada suatu strategi, metode, atau prosedur. Model pembelajaran mencakup suatu pendekatan pembelajaran yang luas dan menyeluruh.

Menurut Agus Suprijono (2016:51) “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas”. Sedangkan menurut Kaniah “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan petunjuk bagi guru merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, memilih media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada usaha mencapai tujuan pelajaran.

Menurut Agus Suprijono (2016:56) adapun prinsip-prinsip model pembelajaran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran hendaknya mempunyai dasar nilai yang jelas dan mantap. Nilai yang menjadi dasar bisa berupa nilai budaya, nilai moral dan nilai religious, maupun gabungan dari ketiganya. Acuan nilai yang jelas dan mantap akan memberikan motivasi yang kuat untuk menghasilkan rencana yang sebaik-baiknya.
2. Model pembelajaran berangkat dari tujuan umum. Tujuan ini dirinci menjadi tujuan khusus. Rumusan tujuan umum dan tujuan khusus pembelajaran menjadi dasar untuk mengembangkan komponen-komponen pembelajaran (materi, pendekatan/strategi/ metode, sumber belajar, teknik evaluasi) dalam suatu sistem pembelajaran. Dengan demikian di dalam

model pembelajara terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan keseluruhan komponen pembelajaran yang diorganisasikan.

3. Model pembelajaran realistik. Model pembelajaran disesuaikan dengan sumber daya dan dana yang tersedia.
4. Model pembelajaran mempertimbangkan kondisi sosial budaya masyarakat, baik yang mendukung maupun yang menghambat pelaksanaan pembelajaran.
5. Model pembelajaran fleksibel. Meskipun berbagai hal terkait dengan pelaksanaan rencana pembelajaran telah dipertimbangkan sebaik-baiknya masih mungkin terjadi hal-hal yang di luar perhitungan tersebut. Oleh karena itu, dalam mengembangkan model pembelajaran perlu disediakan ruang gerak sebagai antisipasi terhadap hal-hal yang terjadi di luar perhitungan model pembelajaran.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran menurut Agus Suprijono (2016:57) adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan tujuan yang akan dicapai. Tujuan yang ditetapkan merupakan rincian umum, baik tujuan individual maupun tujuan kelompok.
2. Menetapkan standar keberhasilan. Standar keberhasilan meliputi standar kualitas.
3. Menetapkan sistem evaluasi. Sistem evaluasi mencakup evaluasi proses dan evaluasi hasil.
4. Menganalisis situasi dan kondisi yang terkait dengan tujuan yang akan dicapai. Analisis diaksentusikan pada pengungkapan factor-faktor penunjang dan penghambat tercapainya tujuan pembelajaran.
5. Menetapkan kegiatan belajar yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar yang ditetapkan sudah mempertimbangkan faktor-faktor penunjang dan penghambat tercapainya tujuan pembelajaran melalui analisis terhadap situasi dan kondisi yang terkait dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
6. Menetapkan urutan hirarki dari kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
7. Menetapkan alternatif kegiatan belajar lainnya untuk mengantisipasi kemungkinan tidak efektif dan tidak efisiennya kegiatan belajar yang telah ditetapkan itu.
8. Mengalokasikan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan setiap kegiatan belajar.

3. Model *Experiential Learning*

Menurut Darmayanti (2015:4) “Model *Experiential Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman.” Pembelajaran akan lebih terpusat pada pengalaman-pengalaman belajar siswa yang bersifat terbuka dan siswa mampu membimbing diri sendiri sehingga pengalaman tersebut bisa dituangkan ke dalam sebuah tulisan.

Singgih (2016:2097) mengatakan bahwa “Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang dapat mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan yang menggunakan pengalaman secara langsung.

Model *Experiential Learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami keberhasilan dengan memberikan kebebasan siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut.

Menurut Arsyad (2013:159) adapun langkah-langkah model *Experiential Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Pengalaman Konkrit (Concrete Experience)
Pembelajaran diawali dengan memberikan pengalaman

konkrit. Dalam tahap pertama ini, guru menjelaskan beberapa masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran dan berusaha untuk mengaitkan antara teori dengan keadaan lingkungan sekitar agar siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar.

- 2) Pengamatan Reflektif (Reflection Observation)
Terhadap kegiatan yang telah dilakukannya, secara kelompok siswa melakukan pengamatan, pemeriksaan, analisis, evaluasi, apa yang telah dilakukannya, bagaimana cara melakukan, mengapa melakukan seperti itu, apa kelebihan dan kekurangannya.
- 3) Konseptualisasi Abstrak (Abstract Conceptualization)
Siswa membuat kesimpulan, generalisasi, abstraksi dari hasil pengamatan atau pengkajian reflektif yang telah dilakukannya pada langkah kedua.
- 4) Percobaan Aktif (Active Experimentation)
Siswa melakukan percobaan, eksperimen, atau melakukan yang telah disimpulkan pada tahap ketiga.

Kelebihan dan kelemahan model *Experiential Learning* yaitu sebagai

berikut (Arsyad, 2013:159):

Kelebihan:

- 1) Meningkatkan semangat dan gairah belajar.
- 2) Membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif.
- 3) Memunculkan kegembiraan dalam proses belajar.
- 4) Mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif.
- 5) Mendorong siswa untuk melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda.

Kelemahan dari model experiential learning ini adalah membutuhkan waktu yang relative lama dalam proses pembelajaran.

Manfaat model *Experiential Learning* adalah:

- 1) Meningkatkan kesadaran dan rasa percaya diri dan semangat
- 2) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan, dan pemecahan masalah

- 3) Menumbuhkan semangat kerjasama
- 4) Membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif
- 5) Mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif
- 6) Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggungjawab

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aji Prasetyo Wicaksono, Adi Atmoko, dan Nur Hidayah pada tahun 2018, dengan judul Keefektifan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Eksplorasi dan Komitmen Karier pada Siswa SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *equivalent time series design*. Dasar pertimbangan menggunakan desain ini adalah (1) melibatkan satu kelompok saja yakni kelompok eksperimen (tanpa kelompok kontrol), (2) penentuan sampel tidak dilakukan secara random, dan (3) pengukuran dilakukan berulang-ulang bertujuan untuk menguji efektivitas *treatment*. Subjek pada penelitian ini yakni siswa kelas XII SMAN 1 Gondanglegi Kabupaten Malang yang tercatat pada tahun pelajaran 2016/2017. Penentuan sampel penelitian dilakukan secara *purposive sampling* dengan melakukan penjarangan melalui skala eksplorasi dan komitmen karier. Dari penjarangan tersebut terpilih delapan orang siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 2 berjumlah enam orang dan IPS 3 berjumlah dua orang. Instrument dalam penelitian ini yaitu instrument bahan perlakuan, angket eksplorasi, dan komitmen karier.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan kompetensi eksplorasi dan komitmen karier dengan menggunakan model *experiential learning* efektif untuk meningkatkan kompetensi eksplorasi dan komitmen karier siswa SMA N 1 Gondanglegi. Hal ini dibuktikan dari hasil analisa menggunakan uji statistic nonparametik *xilcoxon sign rank test* diperoleh skor z sebesar -2.533 dan taraf signifikansi sebesar $0,011 < 0,05$ berarti H_0 ditolak, makanya ada perubahan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Dengan demikian, pelatihan kompetensi eksplorasi dan komitmen karier dengan menggunakan model *experiential learning* secara efektif dapat meningkatkan kompetensi eksplorasi dan komitmen karier.

Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Aji Prasetyo Wicaksono, Adi Atmoko, dan Nur Hidayah menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *equivalent time series design*, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah metode penelitian kualitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mar'atus Sholihah, Sugeng Utaya, dan Singgih Susilo pada tahun 2016, dengan judul Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh mode *experiential learning* yang dikembangkan oleh *Kolb* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *quasi experiment* dengan menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X IS 1 dan X IS 2 sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Metode pengumpulan data menggunakan soal tes kemampuan berpikir kritis serta menggunakan lembar observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan membandingkan rata-rata perolehan nilai kemampuan berpikir kritis kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model pembelajaran *experiential learning* lebih tinggi, yaitu sebesar 80,9, sedangkan kelas kontrol sebesar 71,2.

Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode penelitian dan metode pengumpulan data. Penelitian yang dilakukan Mar'atus Sholihah, Sugeng Utaya, dan Singgih Susilo menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *quasi experiment*, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh Mar'atus Sholihah, Sugeng Utaya, dan Singgih Susilo adalah soal tes kemampuan berpikir kritis serta menggunakan lembar observasi. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi dan dokumentasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kholifatul Fithriyah, Muchammad Arif, dan Puji Rahayu Ningsih. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) pengaruh model *experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital, 2) pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital, 3) keterlaksanaan model *experiential learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital, dan 4) respon siswa terhadap penggunaan model *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi digital. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan *quasi experimental design* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis sampel jenuh. Instrument yang digunakan adalah angket motivasi *pretest-posttest*, tes hasil belajar *pretest-posttest*, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta angket respon siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak kelas SMK Negeri 2 Bangkalan tahun ajaran 2018/2019. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X RPL 1 dan X RPL 2 yang berjumlah 43 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) model *experiential learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,650 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,101. Model *experiential*

learning berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Hal ini dibuktikan dengan hasil hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar $3,070 > t_{tabel}$ sebesar $2,101$.

Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode penelitian. Penelitian yang dilakukan Kholifatul Fithriyah, Muchammad Arif, dan Puji Rahayu Ningsih menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Library Research yang berlokasi di perpustakaan secara online dan offline.

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul	■	■	■	■																								
2	Pengesahan judul					■	■	■	■																				
3	Penulisan proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																
4	Bimbingan proposal									■	■	■	■																
5	Seminar proposal													■	■	■	■												
6	Perbaikan proposal													■	■	■	■	■	■	■	■								
7	Library research																					■	■	■	■				
8	Penulisan skripsi																									■	■	■	■
9	Analisis Hasil dan Pembimbingan																												
10	Sidang meja hijau																												

B. Sumber Data Penelitian

Adapun metode pengumpulan data penelitian ini diambil dari sumber data. Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penulisan proposal ini sumber data yang akan peneliti gunakan

yaitu sumber primer. Sumber primer adalah sumber-sumber yang memberikan data secara langsung dari tangan pertama atau merupakan sumber asli.

Dalam proposal ini sumber primer yang dimaksud adalah jurnal karya ilmiah tentang pendidikan, seperti:

1. Pengembangan Model *Experiential Learning* dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMK karya Yati (2014). Universitas Negeri Malang.
2. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman Siswa Kelas XI SMK M. Ilyas, Veronika Hanyaq Himang, dan Widyatmike Gede Mulawarman (2019). Diglosia, volume 2 nomor 2, hal. 93-102. p-ISSN: 2615-725X, e-ISSN: 2615-8655.
3. Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Didukung Metode *Example Non Example* pada Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di SMA Negeri 1 Simpang Agung karya Umi Pratiwi (2019). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Penerapan *Experiential Learning* pada Mata Diklat Kewirausahaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi pada Siswa Kelas X B Penjualan SMK Islam Donomulyo Kab. Malang karya Yuni Harini dan Astutik (2008). Universitas Negeri Malang.
5. Penerapan Model *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Meningkatkan *Skills* Berwirausaha Siswa karya Riski Ayu dan Arnila (2019). Journal Ilmiah Rinjani, volume 7 nomor 2, hal. 206-217.

6. Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMA karya Singgih Susilo, Mar'atus Sholihah, dan Sugeng Utaya (2016). *Jurnal Pendidikan – Pascasarjana Universitas Negeri Malang*, volume 1 nomor 11, hal. 2096-2100. EISSN: 2502-471X.
7. Keefektifan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Eksplorasi dan Komitmen Karier pada Siswa SMA karya Nur Hidayah, Aji Prasetyo Wicaksono, dan Adi Atmoko (2018). *Jurnal Pendidikan*, volume 3 nomor 6, hal. 783-787. EISSN: 2502-471X.
8. Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Bangkalan karya Puji Rahayu Ningsih, Kholifatul Fithriyah, dan Muhammad Arif (2019). *Jurnal Ilmiah Edutic*, volume 6 nomor 1, hal. 39-45. p-ISSN:2407-4489, e-ISSN: 2528-7303.
9. Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa melalui Penerapan Metode *Experiential Learning* di Kelas VIII SMPN 2 Tombolo Pao karya M. Arsyad, Nuzul, dan Nurlina (2013). *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, volume 2 nomor 2, hal. 154-164. ISSN: 2302-8939.
10. Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Tampaksiring karya Ida Ayu Made Darmayanti, Ni Ketut Sriani, dan I Made Sutarna (2015). *e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha*, volume 3 nomor 1, hal. 1-11.

C. Instrument Penelitian

Instrument penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Penelitian harus memiliki kemampuan dalam melakukan pencatatan terhadap data berupa tingkah laku atau penampilan sumber data, karena harus dicatatnya secara tertulis tanpa memasukkan tafsiran, pendapat dan pandangannya. Instrument penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri dengan dibantu instrument lain yaitu observasi dan dokumentasi.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kualitatif
Tentang Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

No .	Instrument Pertanyaan	Sub Komponen	Teknik Evaluasi	Analisis	Jumlah Data
1.	Bagaimana peran model <i>experiential learning</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa?	Pengembangan Model <i>Experiential Learning</i> dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMK	Dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
		Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman Siswa Kelas XI SMK	Dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
		Pengaruh Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Didukung Metode <i>Example Non Example</i> pada Kemampuan	Dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1

	Berpikir Kritis Peserta Didik			
	Penerapan <i>Experiential Learning</i> pada Mata Diklat Kewirausahaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
	Penerapan Model <i>Experiential Learning</i> pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Meningkatkan <i>Skills</i> Berwirausaha Siswa	Dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
	Pengaruh Model <i>Experiential Learning</i> terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMA	Dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
	Keefektifan Model <i>Experiential Learning</i> untuk Meningkatkan Eksplorasi dan Komitmen	Dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1

		Karier pada Siswa SMA			
		Pengaruh Model <i>Experiential Learning</i> terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK	Dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
		Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa melalui Penerapan Metode <i>Experiential Learning</i>	Dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1
		Penerapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi pada Siswa	Dokumentasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/artikel-artikel terpercaya yang relevan	1

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada dokumentasi.

Dokumentasi, dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Melalui teknik dokumentasi ini peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan yang ada di tempat atau lokasi penelitian. Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data analisis pemanfaatan model *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang terpenting dalam suatu penelitian. Data yang telah diperoleh akan dianalisis pada tahap ini sehingga dapat ditarik kesimpulan. Untuk memperoleh hasil yang benar dan tepat dalam menganalisa data, penulis menggunakan teknik analisis isi. Analisis isi (*content analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa.

Adapun langkah-langkah strategi dalam penelitian analisis isi, sebagai berikut:

1. Penetapan design atau model penelitian. Di sini ditetapkan beberapa media, analisis perbandingan atau korelasi, objeknya banyak atau sedikit dan sebagainya.
2. Pencarian data pokok atau data primer, yaitu teks sendiri. Sebagai analisis isi, teks merupakan objek yang pokok, bahkan terpokok. Pencarian dapat dilakukan dengan menggunakan lembar formulir pengamatan tertentu yang sengaja dibuat untuk keperluan pencarian data tersebut.
3. Pencarian pengetahuan kontekstual agar penelitian yang dilakukan tidak berada di ruang hampa, tetapi terlihat kait-mengait dengan faktor-faktor lain.

F. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan padanan dari konsep kesahihan (*validitas*) dan keandalan (*reliabilitas*) menurut versi penelitian kualitatif dan disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria dan paradigmanya sendiri. Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan yaitu : 1) derajat kepercayaan (*credibility*), 2) keteralihan (*transferability*), 3) kebergantungan (*dependability*), dan 4) kepastian (*confrimability*).

Untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kredibilitas. Teknik ini dilakukan antara lain:

1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara

peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data yang bersangkutan. Terdapat empat macam teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi antar-peneliti, triangulasi metode dan triangulasi teori. Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber yaitu menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai sumber perolehan data.

3. Mengadakan Membercheck

Tujuan membercheck adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Jadi tujuan membercheck adalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan (Sugiyono, 2007:276).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Data-data yang peneliti dapatkan ini diperoleh melalui metode dokumentasi dari sumber data primer yaitu jurnal-jurnal hasil penulisan yang berhubungan dengan fokus penelitian peneliti. Jurnal-jurnal yang peneliti jadikan sebagai subjek penelitian antara lain:

1. Pengembangan Model *Experiential Learning* dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMK karya Yati (2014). Universitas Negeri Malang.
2. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman Siswa Kelas XI SMK M. Ilyas, Veronika Hanyaq Himang, dan Widyatmike Gede Mulawarman (2019). Diglosia, volume 2 nomor 2, hal. 93-102. p-ISSN: 2615-725X, e-ISSN: 2615-8655.
3. Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Didukung Metode *Example Non Example* pada Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di SMA Negeri 1 Simpang Agung karya Umi Pratiwi (2019). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Penerapan *Experiential Learning* pada Mata Diklat Kewirausahaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi pada Siswa Kelas X B Penjualan SMK Islam Donomulyo Kab. Malang karya Yuni Harini dan Astutik (2008). Universitas Negeri Malang.
5. Penerapan Model *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Meningkatkan *Skills* Berwirausaha Siswa karya Riski

- Ayu dan Arnila (2019). *Journal Ilmiah Rinjani*, volume 7 nomor 2, hal. 206-217.
6. Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMA karya Singgih Susilo, Mar'atus Sholihah, dan Sugeng Utaya (2016). *Jurnal Pendidikan – Pascasarjana Universitas Negeri Malang*, volume 1 nomor 11, hal. 2096-2100. EISSN: 2502-471X.
 7. Keefektifan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Eksplorasi dan Komitmen Karier pada Siswa SMA karya Nur Hidayah, Aji Prasetyo Wicaksono, dan Adi Atmoko (2018). *Jurnal Pendidikan*, volume 3 nomor 6, hal. 783-787. EISSN: 2502-471X.
 8. Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Bangkalan karya Puji Rahayu Ningsih, Kholifatul Fithriyah, dan Muhammad Arif (2019). *Jurnal Ilmiah Edutic*, volume 6 nomor 1, hal. 39-45. p-ISSN:2407-4489, e-ISSN: 2528-7303.
 9. Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa melalui Penerapan Metode *Experiential Learning* di Kelas VIII SMPN 2 Tombolo Pao karya M. Arsyad, Nuzul, dan Nurlina (2013). *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, volume 2 nomor 2, hal. 154-164. ISSN: 2302-8939.
 10. Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Tampaksiring karya Ida Ayu Made Darmayanti, Ni Ketut Sriani, dan

I Made Utama (2015). e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha, volume 3 nomor 1, hal. 1-11.

1. Gambaran Umum Model *Experiential Learning*

Experiential Learning Theory (ELT), yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *experiential learning*, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980an. Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistic (menyeluruh) dalam proses belajar. Dalam *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran penting dalam proses belajar.

Menurut Singgih (2016:2097) “Model pembelajaran *experiential learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung.

Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna saat siswa mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar tentang konsep materi karena dalam hal ini siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran agar memperoleh pengalaman.

Dalam hal ini, model *experiential learning* sebagai metode yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan dalam proses pembelajaran dan mengaitkan isi materi pelajaran dengan keadaan dunia nyata, sehingga dengan pengalaman nyata tersebut siswa dapat mengingat dan memahami informasi yang didapatkan sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut Arsyad (2013:159), ada empat langkah dalam *experiential learning* untuk proses belajar yaitu: 1) *Concrete experience*, 2) *Reflective observation*, 3)

Abstract conceptualization, dan 4) *Active experimentation*.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan yang relative menetap. Menurut Ahmad Susanto (2013:5) “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.”

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yang pertama faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor intern meliputi faktor fisiologis, psikologis dan kelelahan. Yang kedua, faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor ekstern meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

2. Analisis Model *Experiential Learning*

Berikut ini hasil analisis penelitian dari 10 jurnal yang menjadi sumber penelitian:

- a. Yati (2014) Pengembangan Model *Experiential Learning* dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMK.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa model *experiential learning* sangat disukai oleh siswa. Membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran, serta siswa lebih cepat memahami materi. Berdasarkan hasil uji perorangan (guru), model ini sudah baik dan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Berdasarkan hasil uji ahli materi dan

ahli pendidikan model ini sudah cukup baik tetapi perlu adanya penyempurnaan untuk RPP dan penambahan lebih banyak lagi soal latihan di dalam modul.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap uji coba. Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku guru. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI AK 1 SMK Plus Al Mujahidi Jember yang terdiri dari 35 siswa yang dilaksanakan dalam 4(empat) kali pertemuan.

- b. M. Ilyas, Veronica Hanyaq Himang, dan Widyatmike Gede Mulawarman (2015) Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman Siswa Kelas XI SMK

Menulis cerpen berbasis pengalaman siswa kelas XI SMK dalam penelitian ini menggunakan sepuluh langkah yang diadaptasi dari model Borg & Gall, yaitu metode *research and development* (R&D) sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sepuluh langkah yang digunakan, yaitu analisis kebutuhan dan kajian pustaka, perencanaan, penyusunan draf awal produk, uji validasi desain produk, revisi desain produk, uji coba I, revisi desain II, uji coba II, revisi produk akhir, serta diseminasi dan implementasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar menulis cerpen berbasis pengalaman siswa kelas XI SMK dengan menggali kearifan lokal. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar buku pegangan siswa dan buku pegangan guru sebagai penunjang dalam menulis cerpen. Penelitian ini sangat perlu

dilakukan sebagai bahan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen dan membantu guru dalam mengelola pembelajaran yang praktis, efektif, serta dapat menjadi referensi dalam menyampaikan materi pelajaran menulis cerpen.

Kualitas bahan ajar yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil uji validasi, yakni nilai materi 90%, nilai bahasa 88%, nilai sajian 89%, dan nilai grafika 90% yang diperoleh hasil rata-rata 90% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji kepraktisan dilihat dari nilai keterlaksanaan RPP 92%, nilai respon guru 89%, nilai respon siswa 87% yang diperoleh hasil rata-rata 89% dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji keefektifan dilihat dari nilai aktivitas guru 93%, nilai aktivitas siswa 92%, dan hasil menulis cerpen siswa 81% yang diperoleh hasil rata-rata 89% dengan kriteria sangat efektif.

- c. Umi Pratiwi (2019) Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Didukung Metode *Example Non Example* pada Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di SMA Negeri 1 Simpang Agung

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *experiential learning* di dukung metode *example non example* pada kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 1 Simpang Agung. Hal ini terlihat pada uji *t-independent* kemampuan berpikir kritis menunjukkan nilai $2\text{-tailed}, 000 < (\alpha) 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga penelitian dapat disimpulkan terdapat

Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan *quasi experimental design*. Desain yang digunakan yaitu *posttest control*

group design. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tes dan dokumentasi. Populasinya adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Agung. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik acak kelas sehingga menggunakan 2 kelas. X IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan X IPA 2 sebagai kelas kontrol.

- d. Harini Yuni dan Astutik (2008) Penerapan *Experiential Learning* pada Mata Diklat Kewirausahaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi pada Siswa Kelas XB Penjualan SMK Islam Donomulyo Kab. Malang)
- Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa (1) penerapan pembelajaran *Experiential Learning* dilihat dari aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 15.39 % yang semula pada siklus I 84.6 % menjadi 100% pada siklus II, (2) faktor pendukung (a) penyajian masalah yang lebih jelas dan rinci oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran, (b) partisipasi siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran, dan (c) suasana pembelajaran yang menyenangkan, santai, dan bertanggung jawab dalam bentuk diskusi. Sedangkan faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran *Experiential Learning* adalah (a) waktu yang kurang efektif dan efisien, (b) kesulitan siswa dalam melakukan adaptasi terhadap metode *Experiential Learning*, (c) Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami tugas yang harus dilakukan, dan (d) Rendahnya rasa percaya diri siswa. (3) Aktivitas belajar siswa secara keseluruhan mengalami Peningkatan sebesar 16.5 %; (4) hasil belajar aspek kognitif mengalami peningkatan sebesar 12.56 %, sedangkan pada hasil

belajar siswa aspek afektif sebesar 12.64%, dan hasil psikomotorik mengalami peningkatan sebesar 5.92%

- e. Riski Ayu dan Arnila (2019) Penerapan Model *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Meningkatkan Skills Berwirausaha Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa penerapan model *experiential learning* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat meningkatkan *skills* berwirausaha siswa kelas X program Akomodasi Perhotelan SMK Negeri 7 Surakarta. Peningkatan *skills* berwirausaha siswa ditunjukkan dengan berbagai perubahan dalam tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki siswa dari berbagai aspek diantaranya adalah dari aspek *conceptual skill, leadership skill, management skill, technical skill, social skill, selling skill, dan creative*. Selain itu peningkatan *skills* berwirausaha siswa di SMK Negeri 7 Surakarta yakni nilai rata-rata *skills* berwirausaha siswa di SMK Negeri 7 Surakarta adalah sebesar 63,016 sebelum menerima tindakan menjadi 80,018 setelah menerima tindakan pada siklus 1 dan kembali meningkat menjadi 81,232 setelah menerima tindakan siklus 2. Pada siklus 1 sebesar 87,5% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM dan pada siklus 2 sejumlah 90,63% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM.

Hal tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang telah diberikan berhasil karena telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya yakni jika 80% siswa mampu mencapai nilai di atas KKM dan dengan nilai rata-rata 80,00 maka tindakan dikatakan berhasil. Selain itu

tindakan juga dikatakan berhasil jika *skills* berwirausaha siswa mengalami peningkatan dilihat dari kemampuan siswa dalam membuat sebuah rancangan pembuatan produk (*conceptual skill*), kemampuan siswa dalam bekerjasama dan menyelesaikan masalahnya (*leadership skill*), kemampuan siswa dalam mengelola waktu, keuangan, serta potensi diri dan kelompoknya (*management skill*), kemampuan siswa dalam membuat sebuah produk (*technical skill*), kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan masyarakat sekolah (*social skill*), kemampuan siswa dalam memperkenalkan produknya kepada masyarakat sekolah (*selling skill*), kemampuan siswa dalam menemukan ide untuk pembuatan produk (*creative*).

- f. Singgih Susilo, Mar'atus Sholihah, dan Sugeng Utaya (2016) Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMA.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa model pembelajaran *experiential learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA pada pembelajaran geografi. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model pembelajaran *experiential learning* lebih tinggi, yaitu sebesar 80,9. Sedangkan kelas kontrol sebesar 71,2. Selain itu, terlihat pada sintak yang kedua dan ketiga, yaitu pada *reflektif observation* dan *abstract conceptualization* yang mana ditemukan kegiatan diskusi kelompok dan saling berbagi pendapat mencari faktor-faktor penyebab terjadinya pelapukan, erosi, dan sedimentasi di daerah Bukit Jamur. Siswa mampu mengidentifikasi

dan menganalisis permasalahan lingkungan serta bagaimana cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

- g. Aji Prasetyo Wicaksono, Adi Atmoko dan Nur Hidayah (2018) Keefektifan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Eksplorasi dan Komitmen Karier pada Siswa SMA

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa pelatihan kompetensi eksplorasi dan komitmen karier dengan menggunakan model *experiential learning* efektif untuk meningkatkan kompetensi eksplorasi dan komitmen karier siswa SMA N 1 Gondanglegi. Hal ini dibuktikan dari hasil analisa menggunakan uji statistik nonparametik *Wilcoxon sign rank test z* sebesar -2.533 dan taraf signifikan sebesar $0,011 < 0,05$ berarti H_0 ditolak, maknanya ada perubahan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

- h. Kholifatul fithriyah, Muchammad Arif, dan Puji Rahayu Ningsih (2019) Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Bangkalan

Penelitian yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan antara model *experiential learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri Bangkalan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,650 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,101. (2) terdapat pengaruh yang signifikan antara model *experiential learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri Bangkalan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 3,070 lebih besar dari t_{tabel}

sebesar 2,101. (3) keterlaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital menggunakan model *experiential learning* sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hal ini dibuktikan dengan hasil keterlaksanaan pembelajaran yang ditinjau dari observasi aktivitas guru yang telah dilaksanakan pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 84% termasuk kategori baik, dan pada pertemuan kedua mendapatkan persentase 86% termasuk kategori sangat baik. Sehingga rata-rata kedua pertemuan tersebut sebesar 85% dengan kategori sangat baik. (4) respon siswa kelas eksperimen sangat baik terhadap pembelajaran yang menggunakan model *experiential learning*. hal ini dibuktikan oleh hasil angket respon siswa yang telah dibagikan dan diisi oleh siswa mendapatkan rata-rata 61,4 dengan persentase sebesar 81,87% hal ini berarti respon siswa terhadap pembelajaran *experiential learning* pada mata pelajaran simulasi digital termasuk kategori sangat baik.

- i. Nuzul, Muhammad Arsyad dan Nurlina (2013) Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa melalui Penerapan Metode *Experiential Learning* di Kelas VIII SMPN 2 Tombolo Pao

Penelitian yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa metode *experiential learning* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar fisika siswa. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata hasil belajar fisika siswa pada siklus I adalah 73, yang tuntas 14 siswa atau 64%. Dimana pada siklus I peneliti lebih memotivasi siswa supaya mereka memiliki keinginan untuk mengikuti pelajaran dengan adanya tugas yang diberikan pada setiap akhir pertemuan.

Dan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 76, yang tuntas 15 siswa atau 68%. Dimana pada siklus II, siswa menjadi aktif dan mampu membuat kesimpulan secara kelompok maupun individu, aktif dalam kegiatan persentase, mampu menjawab pertanyaan, dan siswa sudah mulai berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan. Siswa juga sudah percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya dan menjelaskan serta memaparkan hasil pengamatan mereka, dan sebagian besar siswa sudah dapat menjawab pertanyaan dengan baik.

- j. Ni Ketut Sriani, I Made Utama, dan Ida Ayu Made Darmayanti (2015) Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Tampaksiring

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa penerapan model *experiential learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis paragraf deskripsi siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil tes keterampilan menulis pada siklus I skor rata-rata yaitu sebesar 74,8 dan perolehan skor rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 82,2. Respon siswa terhadap model pembelajaran *experiential learning* sangat positif. Peningkatan respon tersebut dapat dilihat dari perolehan skor rata-rata pada siklus I sebesar 43,8 dalam kategori positif dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 46 dalam kategori sangat positif. Selain itu, hasil wawancara dalam setiap siklus dengan beberapa siswa pun menunjukkan bahwa siswa merespon positif penerapan model pembelajaran *experiential learning* dalam rangka

meningkatkan kemampuan menulis paragraf deskripsi siswa.

3. Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis jurnal yang telah peneliti dapatkan, hasil analisis model *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Analisis Data dari Jurnal-jurnal yang Relevan tentang Model
***Experiential Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

No.	Nama Peneliti	Hasil Penelitian	Tingkat Keberhasilan	
			Berhasil	Tidak Berhasil
1.	Yati	Model <i>experiential learning</i> sangat disukai oleh siswa. Membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran, serta siswa lebih cepat memahami materi. Model ini sudah baik dan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.	✓	-
2.	Veronica Hanyaq Himang, Widyatmike Gede Mulawarman, dan M. Ilyas	<i>Experiential learning</i> (berbasis pengalaman) sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif digunakan dalam pengembangan bahan ajar menulis cerpen siswa kelas XI SMK.	✓	-
3.	Umi Pratiwi	Terdapat pengaruh model pembelajaran <i>experiential learning</i> didukung metode example non example pada kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA.	✓	-
4.	Harini Yuni dan Astutik	Adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas X mata diklat kewirausahaan dengan penerapan <i>experiential learning</i>	✓	-
5.	Riski Ayu dan Arnila	Penerapan model <i>experiential learning</i> pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat meningkatkan <i>skills</i>	✓	-

		berwirausaha siswa kelas X SMK Negeri 7 Surakarta		
6.	Mar'atus Sholihah, Sugeng Utaya dan Singgih Susilo	Model pembelajaran <i>experiential learning</i> berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA pada pembelajaran Geografi.	✓	-
7.	Aji Prasetyo Wicaksono, Adi Atmoko dan Nur Hidayah	Penerapan model <i>experiential learning</i> efektif untuk meningkatkan kompetensi eksplorasi dan komitmen karier siswa SMA N 1 Gondanglegi.	✓	-
8.	Kholifatul Fithriyah, Muchamma d Arif, dan Puji Rahayu Ningsih	Terdapat pengaruh model <i>experiential learning</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital.	✓	-
9.	Nuzul, Muhammad Arsyad, dan Nurlina	Adanya pengaruh penerapan model <i>experiential learning</i> dalam peningkatan hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMPN 2 Tombolo Pao.	✓	-
10.	Ni Ketut Sriani, I Made Sutarna dan Ida Ayu Made Darmayanti	Terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran <i>experiential learning</i> untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf deskripsi pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Tampaksiring.	✓	-

B. Pembahasan

Perolehan hasil belajar dari 10 jurnal tersebut diperoleh dari nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I peneliti lebih memotivasi siswa supaya mereka memiliki keinginan untuk mengikuti proses pembelajaran dan membimbing siswa dalam kegiatan belajar. Dan pada siklus II peneliti memberikan tugas kepada siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan. Menurut Ahmad Susanto (2013:5) “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.”

Untuk meningkatkan hasil belajar, guru dapat menggunakan dan memanfaatkan model *experiential learning*. Model *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang dapat mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan yang menggunakan pengalaman secara langsung.

Model *Experiential Learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami keberhasilan dengan memberikan kebebasan siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut.

Menurut Darmayanti (2014:4) “Model *experiential learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman.” Model *Experiential Learning* sudah diuji manfaatnya oleh peneliti sebelumnya. Dari hasil analisis tentang model *experiential learning*, peneliti dapat menyimpulkan manfaat model *experiential learning* sebagai berikut:

1. Model *experiential learning* dapat meningkatkan kesadaran dan rasa percaya diri dan semangat.
2. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan dan pemecahan

masalah.

3. Menumbuhkan semangat kerjasama.
4. Mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif.
5. Mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif.
6. Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggungjawab.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ada beberapa hal yang menjadi simpulan penelitian ini.

1. Model *experiential learning* lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional karena model *experiential learning* dapat meningkatkan kesadaran dan rasa percaya diri dan semangat, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan dan pemecahan masalah, menumbuhkan semangat kerjasama, mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif, dan dapat menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggungjawab.
2. Pemanfaatan model *experiential learning* dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Aktivitas belajar siswa sangat baik dengan penerapan model *experiential learning*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya memanfaatkan dan mengembangkan model pembelajaran edukatif pada saat mengajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru sebaiknya menyesuaikan materi terlebih dahulu dengan model *experiential learning* agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Peneliti lain diharapkan melakukan penelitian tindakan lanjutan dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* pada kompetensi dasar yang lain atau dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, Ratih Ayu., dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Arsyad, M. Nurlina, & Nuzul. (2013). "Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Melalui Penerapan Metode *Experiential Learning* di Kelas VIII SMPN 2 Tombolo Pao". *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makasar*, 2(2), 154-164. ISSN: 2302-8939.
- Ayu, Rizki & Arnila. (2019). Pengembangan *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Meningkatkan *Skills* Berwurausaha Siswa. *Journal Ilmiah Rinjani*, 7(2), 206-217.
- Darmayanti, dkk. (2015). "Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Tampaksiring". *e-Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1-11.
- Fitrah, Muh. dan Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV. Jejak
- Harini, Yuni & Astutik. (2008). Penerapan *Experiential Learning* pada Mata Diklat Kewirausahaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Universitas Negeri Malang.
- Hidayah, Nur, dkk. (2018). Keefektifan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Eksplorasi dan Komitmen Karier pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan*, 3(6), 783-787. EISSN: 2502-471X.
- Ilyas, M., dkk. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman Siswa Kelas XI SMK. *Diglosia*, 2(2), 93-102. p-ISSN: 2615-725X, e-ISSN: 2615-8655.
- Muharto dan Ambarita, Arisandy. (2016). *Metode Penelitian Sistem Informasi; Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ningsih, Puji Rahayu, dkk. (2019). Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 6(1), 39-45, p-ISSN: 2407-4489, e-ISSN: 2528-7303.

- Pratiwi, Umi. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Didukung Metode *Example Non Example* pada Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di SMA Negeri 1 Simpang Agung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta.
- Susanto, Ahmad . (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Susilo, Singgih., dkk. (2016). Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan – Pascasarjana Universitas Negeri Malang*, 1(11), 2096-2100. EISSN: 2502-471X
- Tabrani, Saifullah dan Walidin, Warul. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.
- Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yati. (2014). Pengembangan Model *Experiential Learning* dalam Mata Pelajaran Akuntansi. Universitas Negeri Malang.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Daftar Riwayat Hidup**DATA PRIBADI**

	Nama	Firli Fadhillah
	Npm	1602070003
	Tempat, Tanggal Lahir	Medan, 26 Februari 1998
	Jenis Kelamin	Perempuan
	Agama	Islam
	Kewarganegaraan	Indonesia
	Alamat	Jl. Pasar no. A7 Pulo Brayan Bengkel
	No. Telp/WA	081949036983
	E-Mail	firlifadhillah2602@gmail.com

NAMA ORANG TUA

Nama Ayah	Fauzi
Nama Ibu	Paujia Murni
Alamat	Jl. Pasar no. A7 Pulo Brayan Bengkel

PENDIDIKAN FORMAL

	TK Swasta YWKA Medan
2004-2010	SD Swasta YWKA Medan
2010-2013	SMP Muhammadiyah 57 Medan
2013-2016	SMA Swasta Dharmawangsa Medan
2016-2020	Tercatat Sebagai Mahasiswi Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, November 2020



FIRLI FADHILLAH







Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Firli Fadhillah**
NPM : 1602070003
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK= 3,49

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Kooperatif <i>Group Investigation</i> (GI) terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2019/2020	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2019/2020	
	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahood terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2019/2020	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2020
Hormat Pemohon,



Firli Fadhillah

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **Firli Fadhillah**
NPM : 1602070003
Prog.Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak SMK Negeri 6 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Februari 2020

Hormat Pemohon,

Firli Fadhillah

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 446 /IL.3-AU /UMSU-02/F/2020
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu 'alaikum Wt. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Firli Fadhillah
N P M : 1602050003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK SMK Negeri 6 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020

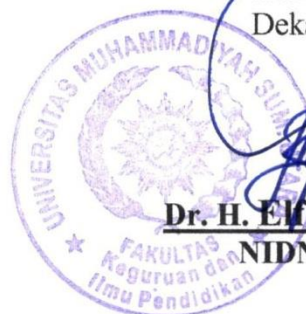
Pembimbing : Dr. Faisal Rahman Dongoran.,SE.,M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis ~~proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut.~~

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **26 Februari 2021**

Medan, 02 Rajab 1441 H
26 Februari 2020 M

Wassalam
Dekan



Dr. H. Elfrianto .,M.Pd.
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :






WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

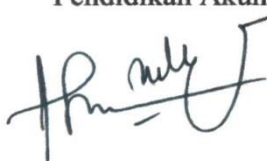
Nama : Firli Fadhillah
 NPM : 1602070003
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK

Dosen Pembimbing : Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
09/03/2020	Bab 1 : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah Bab 2 : Tambahkan teori belajar dan pembelajaran	
16/03/2020	Perbaiki margin dan tabel jadwal penelitian	
04-04-2020	- Bab III. Perbaiki - Rubah menjadi penelitian tinjauan pustaka (library research) - istilah asing cetak miring	
18-04-2020	lengkapi datar pustaka dan perbaiki cara penulisannya	
25-04-2020	proposal sudah layak utk di seminarkan	

Medan, April 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing



(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Firlu Fadhillah
NPM : 1602070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 05 Mei 2020


Dengan Judul Proposal :

“Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan
Pada Tanggal : 05 Juni 2020

Wassalam
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi


Dra Ijah Mulyani Sihotang.,M.SI



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Selasa Tanggal 05 Mei 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : FIRLI FADHILLAH

NPM : 1602070003

Judul Proposal : Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK

Disetujui/tidak disetujui*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Disesuaikan dengan penelitian pustaka dan diskusikan dengan dosen pembimbing
Bab I	1. LBM sesuaikan dengan judul penelitian dan penelitian terdahulu boleh dijadikan rujukan. 2. Batasan masalah belum sesuai apa yang akan dibatasi
Bab II	Kalau model ini penelitiannya harus ada hipotesis
Bab III	Bab sesuaikan dengan penelitian yang akan dibuat
Lainnya	Perhatikan margin tulisan, baca kembali penelitian kualitatif yang sudah di share di grup WA
Ksimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [<input checked="" type="checkbox"/>] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 05 Mei 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembahas

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU
Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Firli Fadhillah
N P M : 1602070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

“Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK SMK Negeri 6 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020”

Menjadi :

“Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 21 Mei 2020
Hormat Pemohon, Pendidikan

Menyetujui :
Dosen Pembimbing

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Firli Fadhillah

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Selasa Tanggal 05 Mei 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : FIRLI FADHILLAH
NPM : 1602070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 08 Juli 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris


(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Pembimbing


(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembahas


(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)


(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400

Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1104/II.3/UMSU-02/F2020
Lamp. : --
Hal : **Mohon Izin Riset**

Medan, 19 Dzulqa'idah 1441 H
11 Juli 2020 M

Kepada Yth.:
Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**
Di
Tempat


Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Firli Fadhillah**
NPM : 1602070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Analisis Pemanfaatan Model Experiential Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK.

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

Dekan

Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0115057302

Tembusan :
- Peringgal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Firlil Fadhillah
NPM : 1602070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK" adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,



(FIRLI FADHILLAH)

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Firli Fadhillah
N.P.M : 1602070003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juli 2020

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Firli Fadhillah



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: *11.8.2020*/KET/II.9-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Firli Fadhillah
NPM : 1602070003
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

"Analisis Pemanfaatan Model Experiential Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 19 Muharram 1442 H
07 September 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,




Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SKRIPSI

Nama : Firli Fadhillah
 NPM : 1602070003
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Model *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK

Dosen Pembimbing : Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE., M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
16 Juli 2020	- Perbaiki abstrak dan kata pengantar - Perbaiki penulisan pada hasil penelitian	
01 Agustus 2020	- Tambahkan menurut para ahli dari bab 2 di gambaran umum model experiential learning - Perbaiki tabel hasil data dari jurnal-jurnal yang relevan	
19 Agustus 2020	Perbaiki pembahasan, kesimpulan dan saran	
27 Agustus 2020	ACC sedang	

Medan, Agustus 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dosen Pembimbing


(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)


(Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE. M.Si)