

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 1 TILAMUTA

Ivon Salilama¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *Experiential Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tilamuta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, peneliti menggunakan tes hasil belajar sebagai instrumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah persentase kriteria hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, yang memperoleh kriteria baik sekali hanya berjumlah 2 siswa (6.25%), yang memperoleh kriteria baik ada 12 siswa (37.50%), yang memperoleh kriteria cukup adalah 12 siswa (37.50%) sementara yang dikategorikan kurang masih ada 6 siswa (18.75%). Pencapaian hasil belajar tersebut secara signifikan naik pada siklus II, di mana siswa yang termasuk kriteria baik sekali berjumlah 8 siswa (6.25%), yang memperoleh kriteria baik sebanyak 18 siswa (56.25%), yang memperoleh kriteria cukup adalah 6 siswa (18.75%), dan tidak ada lagi siswa yang masuk pada kriteria kurang. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini terbukti, artinya penggunaan metode pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tilamuta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Experiential Learning, Hasil Belajar Siswa, Strategi Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sedang berkembang dengan pesat. Berbagai pihak yang bertanggung jawab atas pengembangan pendidikan selalu berusaha menemukan solusi yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa. Kurikulum diperbarui dari tahun ke tahun, model-model pembelajaran diciptakan, metode pembelajaran terbaru dirancang, pendekatan dan teknik pembelajaran terus dikembangkan tidak lain bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Mata pelajaran bahasa Indonesia, sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua tingkatan sekolah, pada dasarnya adalah sebuah program pembelajaran

yang dilaksanakan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa (dan sastra) Indonesia di kalangan para peserta didik. Mata pelajaran tersebut mengemban fungsi sebagai (1) sarana pembinaan kesatuan dan kesatuan bangsa, (2) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, (3) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu, pengetahuan, teknologi, dan seni, (4) sarana penyebarluasan pemakaian bahasa dan sastra Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan, (5) sarana pengembangan penalaran, dan (6) sarana pemahaman keberagaman budaya Indonesia melalui *hasanah* kesastraan. Tujuan dan

fungsi mata pelajaran bahasa Indonesia tersebut akan menjadi pedoman dan arah dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

Di antara tujuan yang diemban oleh mata pelajaran bahasa Indonesia adalah peserta didik memiliki keterampilan dalam berbahasa Indonesia secara baik dan benar, baik secara reseptif (membaca dan menyimak) maupun secara produktif (berbicara dan menulis). Aspek keterampilan, termasuk keterampilan berbahasa Indonesia, biasanya akan dimiliki seseorang apabila ia rajin berlatih. Sehingga, guru sebagai komponen terpenting dalam pelaksanaan proses pembelajaran haruslah benar-benar mampu mengelola pembelajaran agar tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai. Pada kenyataannya, umumnya sebagian besar guru hanya sekedar memberikan teori kepada siswanya, di mana guru yang lebih aktif daripada siswa. Sehingga pada saat proses pembelajaran terkadang siswa merasa jenuh dikarenakan minimnya keterlibatan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peneliti ingin menerapkan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Experiential Learning adalah proses pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga mereka merasakan sukses maupun gagal dalam melaksanakan suatu tugas dan berhasil mengekspresikan pikiran dan perasaan secara jelas dalam bentuk penemuan konsep baru, nilai-nilai dan

ketrampilan yang lebih efektif untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik mencoba menerapkan metode *Experiential Learning* dengan harapan strategi ini akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada Bahasa Indonesia.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan metode *Experiential Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tilmuta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

LANDASAN TEORI

Hakikat Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Menurut Mulyardi (dalam Sucikorafi, 2002:10), belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi berdasarkan adanya rangsangan dan respons, rangsangan tersebut berasal dari luar kemudian direspons. Tidak hanya perubahan pada tingkah laku saja tetapi juga dapat berupa keterampilan dan pengetahuan pada individu. Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan hal yang pokok di mana guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Belajar merupakan suatu proses yang membawa perubahan individu.

Menurut Taba (1986, dalam Mulyasa, 2002:118), keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik guru dan peserta didik, bahan ajar dan aspek lain yang berkenaan dengan situasi pembelajaran. Slamet (dalam Sucikorafi, 2002: 10) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses

usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi seorang mengalami proses belajar kalau ada perubahan pada diri individu. Belajar pada hakikatnya adalah usaha yang direncanakan melalui pengaturan dan penyediaan kondisi yang memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar seoptimal mungkin sehingga dapat dilihat bahwa pengajaran adalah peristiwa yang kompleks dan dapat dipandang sebagai suatu sistem.

Dari keterangan tersebut tergambar bahwa belajar merupakan suatu proses dalam memperoleh pengalaman atau pengetahuan yang baru yang menghasilkan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik, sehingga seseorang yang akan belajar mengalami perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik dibandingkan sebelum mengalami proses belajar. Hal ini tidak terlepas dari usaha individu itu dalam berinteraksi dengan individu lainnya dan lingkungannya.

Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran baik secara fisik maupun mental mampu memberikan kontribusi terhadap hasil belajar secara optimal. Menurut Dimiyati (2006 : 297) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain pembelajaran, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Bagaimana siswa belajar dapat diketahui dari bagaimana siswa bereaksi terhadap suatu fenomena dan menerapkan informasi

(mengevaluasi, memanipulasi, memecahkan masalah). Selain itu bagaimana siswa menggunakan strategi mencari dan memperoleh informasi baru dan keterampilan baru, termasuk juga bagaimana menghasilkan pengetahuan (mempertanyakan, menguji dan mengevaluasi). Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik ditunjukkan oleh perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi serta nilai dan sikap. Adanya perubahan itu tercermin dalam hasil belajar peserta didik.

Kajian Metode Pembelajaran *Experiential Learning*

Metode *Experiential Learning* adalah suatu metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung (Pratiwi, 2009). Sementara itu, Kolb (dalam Siberman, 2014: 43) mendefinisikan bahwa pembelajaran sebagai proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman dengan pengetahuan yang dihasilkan dari kombinasi supaya menangkap dan mentransformasikan pengalaman, sehingga beberapa proses kognitif dasar yang diperlukan dalam desain dan penyampaian simulasi dan sarana pelatihan yang mendukung *Experiential Learning*. Gagasan pokoknya adalah bahwa konteks terjalin sangat erat dengan gagasan pembelajaran dan transfer.

Pada *Experiential Learning*, langkah menantang bagi guru adalah memikirkan atau

merancang aktivitas pengalaman belajar seperti apa yang harus terjadi pada diri peserta baik individu maupun kelompok. Aktivitas pembelajaran harus berfokus pada peserta didik (*student-centered learning*). Dengan demikian, apa yang harus kita lakukan, apa yang harus mereka lakukan, apa yang harus kita katakan atau sampaikan harus secara detail kita rancang dengan baik. Begitu pula dengan media dan alat bantu pembelajaran lain yang dibutuhkan juga harus benar-benar telah tersedia dan siap untuk digunakan.

Experiential Learning menurut Nawiyah (dalam Zaenal, 2020) adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential Learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu. *Experiential Learning* adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar yang terbaik itu adalah dari pengalaman.

Siberman (2014: 173) menguraikan prinsip-prinsip kognitif perancangan praktik pembelajaran yang efektif, di mana guru harus mampu meminimalkan jarak konteks praktik dan konteks penerapan. Semakin luas konteks penerapan, semakin luas pula praktik yang dibutuhkan. Harus dipastikan bahwa pembelajaran berfokus pada perbedaan yang relevan dan tidak memasukkan komponen yang tidak bernilai atau yang sudah dikenal baik. Dalam pembelajaran *Experiential Learning* terdapat unsur-unsur praktik yang

efektif yang berasal dari berbagai teori belajar, dengan mencantumkan elemen berulang berikut ini.

1. Kontekstualisasi: pengalaman berada dalam konteks
2. Tujuan yang jelas: siswa memiliki atau menemukan tujuan yang jelas
3. Tantangan yang sesuai: tantangannya terjangkau oleh peserta didik dengan bantuan
4. Bermuara: tugasnya merupakan penerapan nyata dari ketrampilan
5. Relevan: siswa memperhatikan tugas
6. Penjajakan: ada berlainan pilihan yang berbeda untuk dicoba
7. Manipulasi aktif: harus berkomitmen pada satu pilihan
8. Umpan balik yang tepat: siswa menerima umpan balik yang pada akhirnya mengaitkan kembali kinerja individu ke konsep
9. Memperoleh perhatian: perhatian siswa terjaga sepanjang pengalaman.

Clark *et al.* (dalam Zainal, 2020) berpendapat bahwa *Experiential Learning* merupakan metodologi pembelajaran yang tepat. Pembelajar mampu memperoleh nilai-nilai keterampilan. Nilai-nilai tersebut mempertemukan antara pengalaman ketika pelaksanaan pembelajaran dengan kesempatan yang signifikan bagi pembelajar untuk belajar di luar pelaksanaan pembelajaran tersebut. *Experiential Learning* berdasarkan seperangkat asumsi tentang pembelajaran dari pengalaman.

Sementara itu, *Experiential Learning* juga didefinisikan sebagai pengalaman yaitu fondasi dari stimulus untuk belajar. Pembelajar secara aktif mengkonstruksi pengalaman mereka sendiri. Belajar adalah proses holistik, pembelajaran dikonstruksi secara sosial dan kultural dan pembelajaran dipengaruhi oleh konteks sosial-emosional di mana pembelajaran terjadi. Pengalaman individu di dunia nyata akan dibawa ke dalam lingkungan pembelajaran, dan selalu memperhatikan antara diri individu dengan lingkungan fisik maupun sosial (Walker dalam Zainal, 2020).

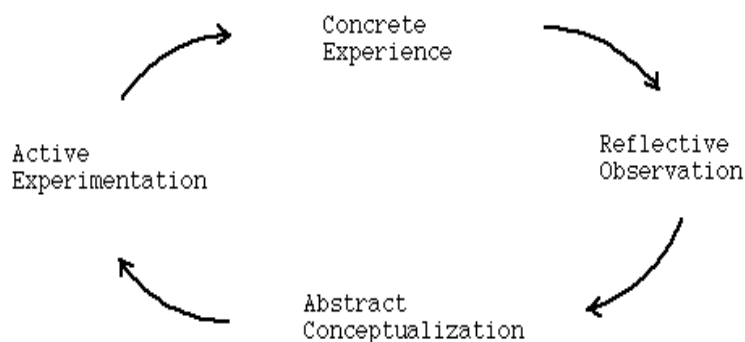
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Experiential*

Menurut Pratiwi (2009), metode *Experiential Learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja, namun juga memberikan pengalaman yang nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata. Metode ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan. *Experiential Learning* dapat

dimanfaatkan dalam pengajaran keterampilan berbahasa, terutama dalam keterampilan berbicara dan menulis.

Kolb (dalam Zaenal, 2020) menguraikan ada empat langkah dalam metode *Experiential Learning*, yaitu:

1. *Concrete experience (emotions)*, adalah belajar dari pengalaman-pengalaman yang spesifik dan peka terhadap situasi.
2. *Reflective observation (watching)*, adalah mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif yang berbeda dan memandang berbagai hal untuk memperoleh suatu makna.
3. *Abstract conceptualization (thinking)*, adalah analisa logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
4. *Active experimentation (doing)*, adalah kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa, termasuk pengambilan risiko.



Gambar 1. Siklus Pembelajaran Eksperiential Learning Kolb

Berdasarkan Gambar 1, dapat dilihat bahwa proses belajar dimulai dari pengalaman konkret yang dialami seseorang. Pengalaman tersebut kemudian direfleksikan secara individu. Melalui proses refleksi, seseorang berusaha memahami apa yang terjadi atau yang dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar proses konseptualisasi atau proses pemahaman yang mendasari pengalaman yang dialami serta perkiraan kemungkinan pengaplikasiannya dalam situasi atau konteks yang lain (baru). Maksudnya adalah kemungkinan belajar melalui pengalaman-pengalaman nyata dan kemudian direfleksikan dengan mengkaji pengalaman tersebut.

Model *Experiential Learning* memberi kesempatan kepada murid untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan cara membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami. Hasil belajar Bahasa Indonesia adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik dan ditunjukkan oleh perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, serta nilai dan sikap. Adanya perubahan itu tercermin dalam hasil belajar peserta didik. Jadi tinggi rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat intelegensi siswa tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain, di antaranya adalah model, metode, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Karena pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan dalam arti siswa adalah

pembelajar, pelaku, subyek pembelajaran. Dalam kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari mata pelajaran atau sesuatu dengan cara yang efektif dan efisien untuk menunjang keberhasilannya, sehingga siswa menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari siswa dapat berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dapat dijadikan bahan belajar.

Hamalik (dalam Jejak Pendidikan, 2017) menguraikan langkah-langkah pembelajaran *Experiential learning* sebagai berikut:

1. Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan)
 - a. Guru merumuskan secara saksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu.
 - b. Guru memberikan rangsangan dan motivasi kepada siswa.
2. Tahap inti (kegiatan inti pada eksplorasi dan elaborasi)
 - a. Siswa dapat bekerja secara individual atau kelompok, dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
 - b. Para siswa di tempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya

siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti. Contohnya, Di dalam kelompok kecil, siswa membuat mobil mainan dengan menggunakan potongan-potongan kayu, bukan menceritakan cara membuat mobil mainan.

- c. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuen berdasarkan keputusan tersebut.

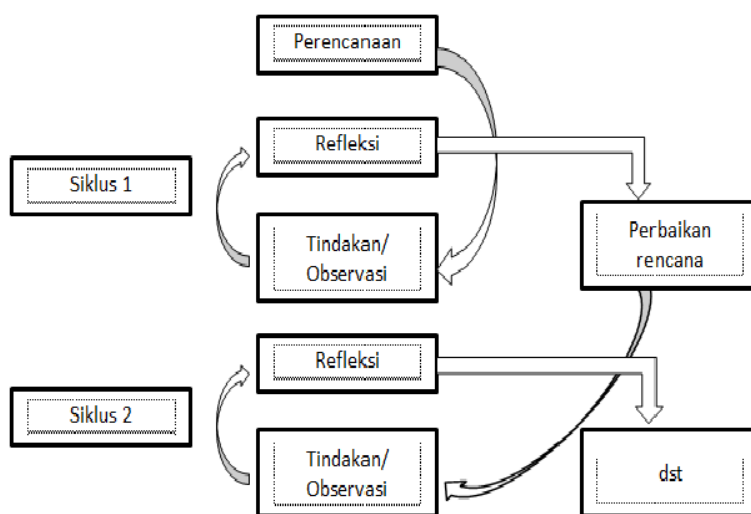
3. Tahap akhir (kegiatan penutup)

Pada kegiatan penutup, siswa menceritakan kembali tentang apa yang dialami berkaitan dengan mata pelajaran

tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain deskriptif sederhana. Penelitian tindakan ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kurt Lewin. Dalam model tersebut, setiap satu siklus terdiri dari empat langkah pokok, yaitu *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Data diperoleh dengan menggunakan teknik observasi.



Gambar 2. Siklus PTK menurut Kurt Lewin

Analisis data dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan pada setiap akhir pelaksanaan siklus. Interpretasi terhadap skor

yang didapat didasarkan pada kriteria yang tertera dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Skor Hasil Belajar

Rentang Skor	Kriteria
86 – 100	Baik sekali
76 – 85	Baik
56 – 75	Cukup
10 – 55	Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada 32 siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tilamuta dengan menggunakan metode pembelajaran *Experiential Learning*. Dalam pelaksanaan

penelitian, peneliti didampingi guru mitra yang bertindak sebagai *observer* pada tingkatan guru maupun dalam refleksi. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi awal terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi awal dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Observasi Awal Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
Baik sekali	0	0.00
Baik	6	18.75
Cukup	19	59.38
Kurang	7	21.88
Jumlah		100%

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masuk ke dalam kategori **cukup**, sedangkan jumlah siswa yang berada pada kategori **baik** dan **kurang** tidak jauh

berbeda. Namun, tidak ada siswa yang mencapai kategori **baik sekali**. Hasil penelitian tindakan pada siklus I dijabarkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siklus I

Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
Baik sekali	2	6.25
Baik	12	37.50
Cukup	12	37.50
Kurang	6	18.75
Jumlah		100%

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Terlihat bahwa ada 2 orang siswa yang termasuk dalam kategori **baik sekali**, ada 12 orang pada masing-masing kategori **baik** dan **cukup**, dan masih ada 6 orang yang termasuk dalam kategori **kurang**. Setelah siklus I berakhir, peneliti melakukan

refleksi terhadap proses pembelajaran. Dari hasil refleksi diperoleh beberapa kekurangan yang diperkirakan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, di antaranya adalah guru kurang memberikan umpan balik terhadap siswa dan kurang mengarahkan siswa pada saat siswa mengobservasi lingkungannya. Hal tersebut kemudian diperbaiki dan penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Tabel 4. Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siklus II

Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
Baik sekali	8	25.00
Baik	18	56.25
Cukup	6	18.75
Kurang	0	0.00
Jumlah		100%

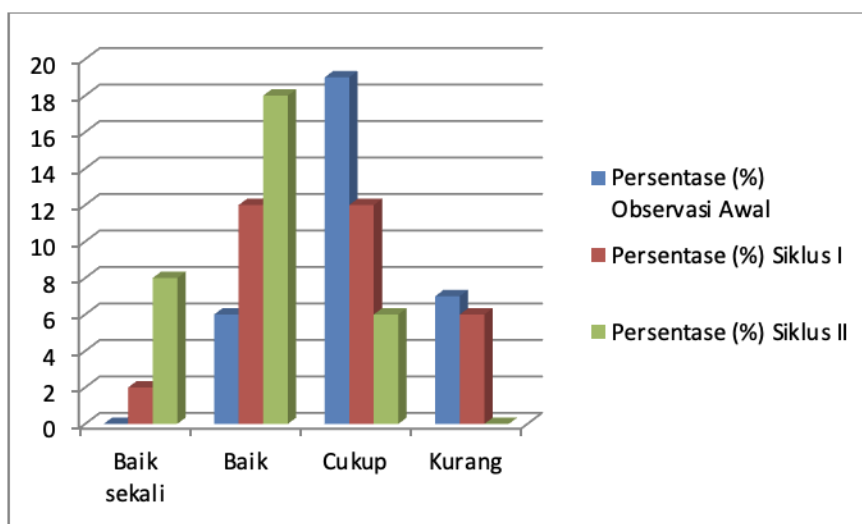
Penelitian tindakan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Terlihat bahwa jumlah siswa yang termasuk dalam kategori **baik sekali** meningkat hingga mencapai 8 orang, jumlah siswa yang termasuk dalam kategori **baik** adalah 18 orang, jumlah siswa yang termasuk dalam kategori **cukup** adalah 6 orang, dan tidak ada lagi siswa yang termasuk dalam kategori **kurang**. Hasil ini sudah sesuai dengan apa yang *outcome* yang diharapkan oleh peneliti.

Pembahasan

Metode *Experiential Learning* merupakan metode pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student-centered*), di mana siswa diajarkan dan dirangsang untuk dapat membangun pengetahuan dan

keterampilan berdasarkan pengalamannya masing-masing. Metode pembelajaran ini tidak hanya menguatkan konsep pada siswa tetapi juga memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa (Pratiwi, 2009).

Hasil penelitian tindakan menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah penggunaan metode pembelajaran *Experiential Learning*. Pada kategori **baik sekali**, terjadi peningkatan dari 0% menjadi 25%, pada kategori **baik**, terjadi peningkatan dari 18.75% menjadi 56.25%, pada kategori **cukup**, terjadi penurunan dari 59.38% menjadi 18.75%, dan pada kategori **kurang** terjadi penurunan dari 21.88% menjadi 0.00%. Perbandingan hasil belajar pada tiap siklus dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Tiap Siklus

KESIMPULAN

Penggunaan metode *Experiential Learning* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tilamuta berhasil meningkatkan hasil

belajar siswa. Walaupun penelitian tindakan pada siklus I belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, namun di akhir tindakan, yaitu setelah siklus II dilakukan, peningkatan hasil belajar siswa berhasil ditingkatkan secara

signifikan. Hal ini mendukung hipotesis dalam penelitian ini, bahwa penggunaan metode *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Tilmuta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

SARAN

Dengan melihat hasil penelitian yang diperoleh maka penulis mengemukakan beberapa saran antara lain sebagai berikut: (1) Pemilihan metode pembelajaran oleh guru seharusnya tetap mempertimbangkan karakter siswa serta materi yang akan diajarkan; (2) Peneliti mengharapkan adanya penelitian lebih lanjut tentang metode *Experiential learning* untuk materi-materi yang dapat dihubungkan dengan pengalaman siswa sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Jejak Pendidikan. 2017. *Model Pembelajaran Experiential Learning*. (Online). <http://www.jejakpendidikan.com/2017/03/model-pembelajaran-experiential-learning.html>
- Mutazin, Zaenal. 2020. *Pengertian Experiential Learning Menurut Para Ahli Pendidik*. (Online). <https://highlandexperience.co.id/pengertian-experiential-learning>
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Silberman, M. 2007. *Experiential Learning*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta