

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS VII
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP PLUS DARUS
SHOLAH TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Meidita Zazillatus Zanuba
NIM. 211101090030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS VII
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP PLUS DARUS
SHOLAH TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Meidita Zazillatus Zanuba
NIM. 211101090030
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS VII
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP PLUS DARUS
SHOLAH TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Meidita Zazillatus Zanuba
NIM. 211101090030



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing


Musyarofah, S. Pd.I, M. Pd
NIP. 198208022011012004

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP PLUS DARUS SHOLAH TAHUN PELAJARAN 2024/2025

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari: Kamis

Tanggal : 19 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Rif'an Humaidi, M. Pd. I.
NIP. 197905312006041016


Anindiya Fajarini, S. Pd., M. Pd.
NIP. 199003012019032007

Anggota :

1. Dr. Husni Mubarak, S. Pd., M. Si. ()
2. Musyarofah, S. Pd.I., M. Pd. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

إِنَّ الْأَخِرَةَ ^ط النَّشْأَةَ يُنْشِئُ اللَّهُ ثُمَّ الْخَلْقَ بَدَأَ كَيْفَ فَانظُرُوا الْأَرْضَ فِي سَيْرِهَا قُلْنَ
﴿٢﴾ قَدِيرٌ شَيْءٍ كُلِّ عَلَى اللَّهِ

”Katakanlah: 'Berjalanlah di (muka) bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah memulai penciptaan (makhluk), kemudian Allah menjadikan kejadian yang akhir (di akhirat kelak). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.’”

(QS. Al-Ankabut :20)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* 'Qur'an Kemenag', <https://Quran.Kemenag.Go.Id/>.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karuniannya yang telah dilimpahkan kepada penulis. Skripsi ini dipersembahkan kepada orang-orang yang penulis sayangi dan selalu memberikan dukungan serta doa yang luar biasa, diantaranya kepada:

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta, terkasih, tersayang ibu dan bapak yang selalu menjadi penyemangat saya dalam menulis skripsi ini. Terima kasih telah mengusahakan segalanya untuk anak bungsumu yang satu ini. Ibu, salah satu orang yang menjadi tempat keluh kesah sekaligus teman curhat penulis, dan bapak yang selalu memberikan dukungan dan semangatnya untuk anak kesayangannya ini. Bapak dan ibu terima kasih sudah mendoakan, selalu memberikan kasih sayang, cinta dan motivasi kepada penulis sehingga mampu memperoleh gelar sarjana. Semoga bapak dan ibu selalu dalam keadaan sehat, panjang umur dan sehat selalu.
2. Kepada kakak kandung saya, yang menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Meidita Zazillatus Zanuba, 2025: *Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kreativitas Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025*

Kata kunci: Model Pembelajaran *Experiential Learning*, Kreativitas, Belajar

Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman secara langsung atau praktik dalam memahami, memecahkan masalah, dan menguasai konsep-konsep tertentu. Pemilihan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan proses pembelajaran akan tercapai secara maksimal mana kala didukung oleh model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kegiatan siswa menjadi aktif dan kreatif. Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah ditemukan di SMP Plus Darus Sholah, terdapat model pembelajaran yang kurang bervariasi yang digunakan oleh guru IPS. Model pembelajaran yang sering digunakan yaitu model pembelajaran konvensional yang dimana model tersebut berpusat pada satu arah antara guru dan siswa dalam penyampaian materi, sehingga didalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa bosan dan kurang memahami pembelajaran, hal ini mengakibatkan kreativitas siswa rendah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas untuk mendorong kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* (Pembelajaran berbasis pengalaman).

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah *Quasi Eksperiment*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Posttest Only Control Design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian analisis data dalam pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sampel T-test* yang diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) yaitu, .000, hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka (H_0) ditolak dan (H_1) diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Experiential learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang maha pengasih dan maha penyayang, bahwa atas segala taufiq dan hidayah-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025". Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Islam Kiai Haji Siddiq Jember.

Selesainya skripsi ini diperoleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, MM., selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memimpin penyelenggaraan pendidikan, penelitian dan memfasilitasi proses studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku ketua jurusan Pendidikan Sains dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.

4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku ketua prodi Tadris IPS yang telah memberikan waktunya untuk memberikan persetujuan judul skripsi ini.
5. Ibu Musyarofah S.Pd.I.,M.Pd., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar dan memberikan arahan, bimbingan dan motivasi, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Depict Pristine Adi, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan memberikan motivasi sehingga skripsi ini bisa terselesaikan
7. Dosen-dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Bapak Muslimin S.H.I., selaku kepala sekolah SMP Plus Darus Sholah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaganya sekaligus membantu kelancaran proses skripsi ini.
9. Segenap guru, Staff dan siswa SMP Plus Darussholah khususnya ibu Pipit Ernawati yang telah membantu penulis dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Besar harapan penulis atas segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi kebaikan dan semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca, aamiin.

Jember, 2 Juni 2025
Saya yang menyatakan,

Meidita Zazillatus Zanuba
NIM 211101090030

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	8
G. Asumsi Penelitian.....	9
H. Hipotesis Penelitian.....	10
I. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu.....	11
B. Kajian Teori.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	43
A. Gambaran Objek Penelitian.....	43
B. Penyajian Data.....	45

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	48
D. Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP.....	57
A. Simpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	32
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah.....	33
Tabel 3. 3 Distribusi Sampel	34
Tabel 3. 4 Model Kualifikasi Jawaban Angket	35
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket.....	36
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas	39
Tabel 3. 7 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	39
Tabel 3. 8 Hasil Uji Relibialitas <i>Cronbach's Alpha</i>	40
Tabel 4. 1 Data Hasil Angket Postest Kelas VII E (Kelas Eksperimen)	46
Tabel 4. 2 Data Hasil Angket Postest Kelas VII C (Kelas Kontrol).....	47
Tabel 4. 3 Perhitungan Uji Normalitas <i>One-sample Kolmogrof-Smirnov Test</i>	48
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	49
Tabel 4. 5 Perhitungan Uji Homogenitas	50
Tabel 4. 1 Independen Sample T-test.....	51

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 pernyataan keaslian penulisan
- Lampiran 2 Matriks penelitian
- Lampiran 3 Angket Kreativitas
- Lampiran 4 kisi-kisi angket
- Lampiran 5 lembar validasi modul ajar
- Lampiran 6 lembar validasi angket observasi kelas eksperimen
- Lampiran 7 lembar validasi angket obserbasi kelas kontrol
- Lampiran 8 lembar observasi keterlaksanaan pada kelas eksperimen
- Lampiran 9 lembar observasi keterlaksanaan pada kelas kontrol
- Lampiran 10 lembar validsi angket respon siswa
- Lampiran 10 modul ajar kelas kontrol
- Lampiran 11 modul ajar kelas eksperimen
- Lampiran 12 dokumentasi
- Lampiran 13 surat permohonan izin penelitian
- Lampiran 14 surat selesai penelitian
- Lampiran 15 jurnal kegiatan penelitian
- Lampiran 16 uji validitas dan uji reliabilitas
- Lampiran 17 uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t test

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh manusia. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak, sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyatakan bahwa "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan." Ketentuan ini menegaskan bahwa pendidikan merupakan hak mendasar setiap warga negara.¹

Melalui pendidikan, setiap orang mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal. Apabila potensi seseorang telah dikembangkan secara maksimal, maka akan terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas. Dari setiap sumber daya manusia yang berkualitas akan menciptakan suatu masyarakat yang berkualitas. Masyarakat yang berkualitas akan memberikan kemajuan bagi suatu negara, baik itu dalam hal ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, politik dan berbagai bidang lainnya. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan yang penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Islam juga menekankan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan memiliki kedudukan yang sangat tinggi. Pendidikan dalam islam tidak hanya berfokus pada aspek intelektual, tetapi juga mencakup aspek spritual, moral dan sosial. Hal ini sejalan dengan ayat Al-Qur'an yaitu:

¹ Setneg RI, *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945*.

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ (سورة العنكبوت : ٤٣)

Artinya :Perumpamaan-perumpamaan itu kami buat untuk manusia. Namun, tidak ada yang memahaminya, kecuali orang-orang yang berilmu.(Q.S A-Ankabut: 43)²

Kompri dikutip Apri Sela Sragih, Anton sitepu dan Ptari Jason Silaban berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat tergantung pada proses pembelajaran di kelas, sedangkan proses pembelajaran dikelas akan tercapai secara maksimal manakala didukung oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Dahlan yang dikutip M. Sobri Sutrikno model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelas dalam pengaturan pembelajaran ataupun pengaturan lainnya.³ Menurut Agus Supridjono yang dikutip Tabrani dan Muhammad Amin model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran.⁴ Maka dari itu model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran karena model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Dan model pembelajaran yang baik adalah model yang dapat menumbuhkan kegiatan siswa. Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk aktif dan memiliki kreativitas

² ‘Surat Al-Ankabut Ayat 43’, *Tafsir.Web* <<https://tafsirweb.com/7269-surat-al-ankabut-ayat-43.html>>.

³ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran ‘Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif Dan Menyenangkan’* (Lombok: Holistica, 2019), 51.

⁴ Tabrani and Muhammad Amin, ‘Model Pembelajaran Cooperative Learning’, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5 (2023), 200–213.

dalam belajar. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru bukan berarti harus sama sekali baru tetapi dapat digabungkan dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Akan tetapi kenyataan yang terdapat di lapangan berbeda dengan apa yang diharapkan. Berdasarkan Observasi awal pada tanggal 8 Oktober 2024 yang dilakukan pada guru dan siswa kelas VII SMP Plus Darus Sholah, peneliti melihat beberapa yang ditemui selama proses pembelajaran berlangsung yaitu penyelesaian materi lebih diutamakan dari pada pemahaman siswa mengenai materi pelajaran. Proses pembelajaran masih monoton sehingga guru lebih mendominasi dan guru lebih berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan siswa hanya menerima penyampaian dari guru. Siswa di kelas juga kurang fokus atau bosan terhadap pembelajaran di kelas, dikarenakan guru tidak menggunakan model pembelajaran yang menarik atau tidak bisa membuat pelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan juga kretivitas belajar siswa masih belum maksimal. Siswa tidak bisa mengemukakan pendapat di dalam pembelajaran, yang menyebabkan kurangnya kreativitas mengikuti pembelajaran. Cara berfikir siswa lemah dalam memecahkan masalah, dikarnakan adanya anggapan tentang sulit belajar IPS. Siswa kurang mampu mengembangkan ide-ide baru dikarenakan siswa menganggap materi yang diberi sulit. Siswa cepat puas dengan pengetahuanya akibat kurangnya kreativitas dalam melakukan pembelajaran. Siswa kurang mampu

berkomunikasi dengan baik, Karena siswa kurang mampu menguasai pembelajaran yang di berikan.⁵

Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kreativitas siswa karena model pembelajaran yang efektif dapat mengembangkan kreativitas siswa, didalam teori Multiple Intelligences dari Howard Gardner mngatakan bahwa Teori ini menyatakan bahwa kecerdasan tidak hanya satu, tetapi ada beberapa jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan interpersonal, intrapersonal, kinestetik, dan lainnya.⁶ Model pembelajaran yang mempertimbangkan berbagai jenis kecerdasan ini dapat membantu siswa mengembangkan potensi kreatif mereka secara menyeluruh. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas untuk mendorong kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* (Pembelajaran berbasis pengalaman). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hisyam Muhafkal yang mengatakan bahwa meningkatnya kreativitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* dengan nilai skor rata-rata kelas eksperimen pretest sebesar 63,31 menjadi 74,76 pada nilai posttest dengan presentase kenaikan 17,52%. Sedangkan di kelas kontrol skor rata-rata pretest sebesar 64,31 menjadi 69,18 pada nilai posttest presentase kenaikannya 7,57%.⁷

Model pembelajaran *Experiential Learning* atau pengalaman langsung adalah model pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman langsung atau praktik dalam memahami, memecahkan masalah, dan menguasai

⁵ Observasi Di SMP Plus Darus Sholah, 28 September 2024.

⁶ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, 2023.

⁷ Hisyam Muhafkal, 'Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di MA Darus Hikmah Pekanbaru', (Skripsi. UIN Sultan syarif hasyim Riau, 2024.)

konsep-konsep tertentu. Model ini berfokus pada konsep bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif dalam pengalaman langsung yang relevan dengan materi pelajaran daripada hanya menerima informasi secara pasif.⁸

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Adakah pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁸ Mochammad Arief Komarudin Ruty Jacoba Kapoh, Ragam Metode Pembelajaran Pedoman Bagi Pengajar Dan Calon Pengajardalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Terkini, Efektif Dan Menyenangkan, (Klaten: Lakhesia, 2023).

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah/memperkaya khazanah dan keilmuan terutama wawasan tentang model pembelajaran *Experiential Learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan wawasan baru bagi guru bahwa dengan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat dijadikan cara agar siswa lebih aktif dan kreatif.

b. Bagi Siswa

Untuk membantu meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat menambah wawasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan pelajaran IPS, khususnya mengenai model pembelajaran *Experiential Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

a. Variabel *Independen*

Variabel *independen* atau bebas (X) merupakan variabel yang dijalankan secara bebas dan aktif yang diteliti pengaruhnya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Experiential Learning*.

b. Variabel *Dependent*

Variabel *dependen* atau terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas.

2. Indikator Variabel

Setelah variabel-variabel terpenuhi, lalu dilanjut dengan mengemukakan indikator variabel yang menjadi acuan empiris dari variabel yang diteliti. Indikator-indikator *dependen* empiris ini yang nantinya akan digunakan sebagai dasar untuk tes dan dokumen.

a. Model pembelajaran *Experiential Learning*

Indikator model pembelajaran *Experiential Learning* menurut Agus yang dikutip Triyana Pipit Mauyah dkk yaitu:

- 1) Tahap pengalaman konkret: guru memberikan stimulus kepada peserta didik untuk melakukan pengamatan secara langsung
- 2) Tahap observasi refleksi: peserta didik merefleksikan pengamatan
- 3) Tahap konseptualisasi abstrak: peserta didik mengambil pengetahuan dan pengertian yang diperoleh dari pengalaman
- 4) Tahap percobaan aktif: peserta didik diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang diperoleh disituasi baru.⁹

⁹ Tryana Mulyah, Pipit, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 'Analisis Hubungan Antara Penerapan Metode *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Siswa', *Journal GEEJ*, 7.2 (2020), 45–56.

b. Kreativitas

Indikator Kreativitas menurut Munandar yang dikutip Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yaitu:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serua untuk memecahkan suatu masalah
- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa
- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa
- 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.¹⁰

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari presepsi lain mengenai istilah-istilah yang ada, agar tidak terjadi kesamaan dalam penafsiran dan terhindar dari kesalahan dalam pokok pembahasan maka dibuat operasional penelitian sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Model Pembelajaran *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang menitik beratkan pengetahuan didapatkan dari pengalaman secara langsung. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

¹⁰ Euis Kurniati Yeni rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman secara langsung.

2. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan, ide ataupun produk baru yang efektif dalam berbagai bidang untuk memecahkan masalah. Yang dimaksud baru bukan berarti harus sama sekali baru tetapi dapat digabungkan dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

G. Asumsi Penelitian

Peneliti menduga bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025. Mengingat bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* tidak hanya belajar tentang konsep materi namun siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman. Model pembelajaran *Experiential Learning* menekankan pada pengalaman konkret, dimana pengetahuan akan direfleksikan di kehidupan nyata sehingga belajar dari pengalaman memberikan pelajaran kepada siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang menjadi suatu pengalaman siswa dan memberikan peluang kepada siswa untuk berfikir dan menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang sesuatu yang dibuat untuk menjelaskan dan mendorong penyelidikan selanjutnya.

1. H_0 : tidak ada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025.
2. H_1 : ada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus sholah tahun pelajaran 2024/2025.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini menjelaskan alur pada pembahasan skripsi. Yang dimulai dari bab pendahuluan dan berakhir pada bab penutup. Penelitian ini disusun secara sistematis dalam lima bab

BAB I membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis dan asumsi penelitian.

BAB II membahas penelitian terdahulu dan kajian teori.

BAB III membahas metode penelitian termasuk pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, teknik penelitian, instrumen penelitian dan analisis data.

BAB IV membahas Gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan.

BAB V mencakup Kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada tahap penelitian ini, peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan, dengan melakukan langkah-langkah ini, peneliti dapat melihat sejauh mana orsinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Judul "Pengaruh *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi SMAN 10 Sigi" yang ditulis oleh Sarah Patara, Nurvita, Risma Fadhila Arsy dan Amalia Novarita Universitas Tadulako tahun 2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Experiential Learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Geografi SMAN 10 Sigi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest Posttest Cotrol Group Design*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu sebesar 69,53 sedangkan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 81,42 dengan signifikan (sig) (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *Experiential Learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Geografi SMAN 10 Sigi.¹²
2. Judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di MA Darus

¹² Amalian Novarita, Sarah Patara, Nurvita Risma, Fadhila Arsy, 'Pengaruh *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi SMAN 10 Sigi', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 10 (2025), 59–72.

Hikmah Pekanbaru” yang ditulis oleh Hisyam Muhafkal. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan syarif Kasim Riau Pekanbaru tahun 2024. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Geografi di MA Darus Hikmah Pekanbaru. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan yaitu quasi eksperimen. Hasil penelitian ini skor rata-rata kelas Eksperimen pre test sebesar 63,61 menjadi 74,76 pada nilai post test dengan persentase kenaikan 17,52%, Sedangkan pada kelas kontrol skor rata-rata pre test sebesar 64,31 menjadi 69,18 pada nilai post test dengan persentase kenaikan 7,57%. Jadi dapat disimpulkan bahwa meningkatnya kreativitas siswa pada materi ketahanan pangan dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*.¹³

3. Judul ”Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas V SDN 1 Bontoramba Kabupaten Jenepono” yang ditulis oleh Nurul Rahmadani. Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makasar tahun 2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 1 Bontoramba. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain *One Group Pretest Posttest Desain*. Hasil

¹³ Hisyam Muhafkal, ‘Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di MA Darus Hikmah Pekanbaru’, (Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2024)

penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 1 Bontoramba. Nilai rata-rata dari pretest 53,91 dan pada posttest 77,39. Berdasarkan uji *paired sampel t-test pretest posttest* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* di kelas V SDN 1 Bontoramba Kabupaten Jeneponto.¹⁴

4. Judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* dengan Bantuan Media *Power Point* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang" yang ditulis oleh Meliana Sukmawati, Sudarman, dan Vitria Putri Rahayu tahun 2023 Universitas Mulawarman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* dengan bantuan media *Power Point* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang pada mata pelajaran Ekonomi untuk kelas X. Penelitian ini menggunakan Quasi Experimen dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Analisis data hasil belajar menggunakan uji t-test yang menunjukkan nilai $0,008 < 0,05$. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Experiential*

¹⁴ Nurul, 'Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Bontoramba Kabupaten Jeneponto', (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar 2023)

Learning dengan bantuan media *Power Point* terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang.¹⁵

5. Judul jurnal "Upaya Peningkatan Berfikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran *Experiential Learning* Peserta Didik SMP Unismuh Makassar" yang ditulis oleh Salwa Rufaia dan Izatul Mubarakah. Mahasiswa program studi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model *Experiential Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP Unismuh Makassar. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan di dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi peserta didik dan tes keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dari nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 61,6 dan Pada siklus 2 menjadi 77,2. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Experiential Learning* bagi peserta didik kelas 7A SMP Unismuh Makassar Dalam proses pembelajaran maka keterampilan berpikir kreatif dapat meningkat.¹⁶

¹⁵ Sutrisni Anjani.D, Sudarman, 'Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Dengan Bantuan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang', 3.2 (2023).

¹⁶ Izatul Mubarakah and Salwa Rufaia, 'Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model *Experiential Learning* Peserta Didik SMP Unismuh Makassar', *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya*, 2.2 (2019), 46–55.

Tabel 2. 1
Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Hisyam Muhafkal tahun 2024	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di MA Darus Hikmah Pekanbaru	Penelitian sebelumnya menggunakan mata pelajaran Geografi sedangkan dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPS	1. keduanya meneliti model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> 2. menggunakan Quasi Eksperimental Design
2	Umi Pratiwi tahun 2023	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas V SDN 1 Bontoramba Kabupaten Jeneponto	1. Penelitian sebelumnya variabel Y hasil belajar sedangkan penelitian ini variabel Y Kreativitas 2. Desain penelitian sebelumnya menggunakan <i>One Group Pretest Posttest Design</i> sedangkan pada penelitian ini menggunakan <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	1. Penelitian terdahulu dan penelitian saat ini meneliti model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> 2. menggunakan Quasi Eksperimental Design
3	Salwa Rufaia dan Izatul Mubarakah tahun 2019	Upaya Peningkatan Berfikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Peserta Didik SMP Unismuh Makassar	Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian PTK sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif	meneliti model pembelajaran <i>Experiential Learning</i>
4	Meliana	pengaruh Model	1. Teknik pengumpulan	1. Keduanya meneliti

	Sukmawati, Sudarman, dan Vitria Putri Rahayu tahun 2023	Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> dengan Bantuan Media <i>Power Point</i> terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Tenggara Seberang	data penelitian sebelumnya menggunakan tes sedangkan penelitian ini menggunakan angket 2. Penelitian sebelumnya variabel Y hasil belajar sedangkan penelitian ini variabel Y kreativitas	model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> 2. menggunakan <i>Quasi Eksperimental Design</i>
5	Sarah Patara, Nurvita, Risma Fadhila Arsy dan Amalia Novarita Universitas Tadulako tahun 2025	Pengaruh <i>Experiential Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi SMAN 10 Sigi	1. Penelitian sebelumnya variabel Y hasil belajar sedangkan penelitian ini variabel Y Kreativitas 2. Desain penelitian sebelumnya menggunakan <i>pretest posttest control group design</i> sedangkan pada penelitian ini menggunakan <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	Meneliti model pembelajaran <i>Experiential Learning</i>

B. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Model Pembelajaran *Experiential Learning* atau pengalaman langsung adalah model pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman langsung atau praktik dalam memahami, memecahkan masalah, dan menguasai konsep-konsep tertentu. Model ini berfokus pada konsep bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat

secara aktif dalam pengalaman langsung yang relevan dengan materi pelajaran daripada hanya menerima informasi secara pasif. *Experiential Learning* memberikan siswa kesempatan untuk mengalami konsep secara langsung dan dengan demikian, memberikan siswa mendapatkan pemahaman yang lebih kaya dan bermakna tentang konsep kursus dan bagaimana konsep tersebut dijalankan di dunia nyata.

Hal ini terjadi baik ketika siswa terlibat dalam memecahkan masalah yang merupakan bagian dari kegiatan dan kegiatan mereka menganalisis, berbagi berdiskusi dan merefleksikan reaksi pribadi mereka. Hal ini dapat secara signifikan meningkatkan memori siswa terhadap konsep-konsep sejarah informasi disimpan dalam memori autobiografi. *Experiential Learning* memiliki kemampuan untuk membentuk keyakinan siswa tentang pembelajaran dan tentang diri sendiri titik pembelajaran ini dapat menghasilkan wawasan pribadi yang signifikan, termasuk kesadaran yang lebih besar akan sudut pandang pribadi seseorang serta peningkatan kesadaran akan pengalaman orang lain dengan memungkinkan untuk meningkatkan poin-poin ini melalui refleksi kritis.¹⁷

Menurut Hoover mendefinisikan *Experiential Learning* sebagai proses pembelajaran, proses perubahan. Lebih lanjut *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui

¹⁷ Mochammad Arief, Komarudin Ruty and Jacoba Kapoh, Ragam Metode Pembelajaran Pedoman Bagi Pengajar Dan Calon Pengajar dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Terkini, Efektif Dan Menyenangkan (Klaten: Lakhesia, 2023).

refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung.¹⁸

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Karakteristik utama dari *Experiential Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Pengalaman aktif: Siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan, proyek, simulasi, eksperimen, atau situasi nyata.
- 2) Relevansi konteks: Pengalaman ini biasanya terkait dengan situasi dunia nyata yang berkaitan dengan subjek pelajaran. Ini membantu siswa memahami hubungan antara teori dan aplikasi praktis.
- 3) Pemecahan masalah: Dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari, siswa diberi kesempatan untuk mengatasi masalah dan tantangan.
- 4) Refleksi dan diskusi: Siswa diminta untuk merenungkan pengalaman mereka, menemukan apa yang mereka pelajari, dan berpartisipasi dalam diskusi untuk berbagi hasil mereka dengan orang lain.
- 5) Pendekatan multisensori: Berbagai indera siswa, termasuk penciuman, pengecap, pendengaran, penglihatan, dan perabaan, sering digunakan untuk meningkatkan experiential learning.

¹⁸ Zakiyah Ulfa, Ulfa Hidayah, and Marniati Kadir, *Buku Model Pembelajaran Experiential Learning Berbasis Pengabdian Kepada Masyarakat Pada Mata Kuliah Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, 2021, 25-26.

- 6) Pengalaman emosional: Selama pengalaman belajar, siswa dapat mengalami perasaan, emosi, atau reaksi pribadi, yang dapat membantu mereka memahami topik pelajaran..
- 7) Kolaborasi: Beberapa pengalaman belajar melibatkan bekerja sama dengan rekan, yang memungkinkan siswa memperoleh keterampilan sosial dan belajar dari satu sama lain.
- 8) Dukungan guru atau fasilitator: Selain memberikan bimbingan dan membantu siswa memetakan pembelajaran mereka, guru atau fasilitator biasanya bertanggung jawab untuk mengarahkan dan mendukung pengalaman belajar.
- 9) Pengembangan keterampilan praktis: Selain pemahaman konseptual, *experiential learning* biasanya bertujuan untuk memperoleh keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata.¹⁹

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *Experiential Learning*. kelebihan dari model pembelajaran ini terbagi menjadi dua yaitu secara individu dan kelompok. Kelebihan dari model pembelajaran *Experiential Learning* secara individu:

¹⁹ Mochammad Arief, Komarudin Ruty and Jacoba Kapoh, Ragam Metode Pembelajaran Pedoman Bagi Pengajar Dan Calon Pengajar dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Terkini, Efektif Dan Menyenangkan (Klaten: Lakhesia, 2023).

- 1) meningkatkan rasa percaya diri pada individu.
- 2) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, merencanakan serta memecahkan permasalahan.
- 3) Menumbuhkan kemampuan dalam menghadapi situasi buruk serta menemukan solusi dari masalah yang dihadapi setiap individu
- 4) Meningkatkan kemampuan dalam berkomitmen serta bertanggungjawab terhadap semua hal yang dilakukan.
- 5) Mengembangkan sikap siap tanggap serta koordinasi antar individu saat proses pembelajaran berlangsung.

Kelebihan experiential learning dalam kelompok, yaitu:

- 1) Meningkatkan kerjasama dan menumbuhkan rasa ketergantungan antara anggota kelompok.
- 2) Meningkatkan keikutsertaan seluruh individu untuk memecahkan permasalahan dan mengambil keputusan dalam kelompok.
- 3) Mencari dan menemukan bakat kepemimpinan individu yang tersembunyi.
- 4) Meningkatkan rasa peduli dan saling memahami antar anggota kelompok.²⁰

Kekurangan dari model pembelajaran *Experiential Learning*:

²⁰ M. Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015).

1) Sulit dimengerti sehingga masih sedikit yang mengaplikasikan model pembelajaran ini. Tantangan yang terdapat pada penerapan model pembelajaran ini adalah karena penjelasan Kolb mengenai Model pembelajaran ini masih terlalu luas cakupannya dan tidak dapat dimengerti secara mudah, dengan demikian satu-satunya solusi agar kita dapat menggunakan Model pembelajaran experiential ini adalah dengan mempelajarinya secara mendalam.

2) Kekurangan dalam model pembelajaran ini juga dapat dilihat dari proses pembelajaran pendidik yang kurang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Dalam proses KBM pendidik memang kurang berpartisipasi di dalam kelas dikarenakan model pembelajaran ini memang mengharuskan peserta didik untuk memahami dan mendalami sendiri materi yang ada, namun pada saat proses KBM berlangsung pendidik bisa mengontrol kelas dengan cara berkeliling kelas sekali-kali untuk memantau perkembangan pengetahuan peserta didik untuk materi yang sedang dibahas.²¹

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Agus yang dikutip Pipit Mulyah dkk mengemukakan bahwa dalam model pembelajaran experiential, sebagai berikut:

²¹ Nefita Octafiani And Nefita Octafiani, 'Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa' (Skrripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2015).

1) *concrete experience* (pengalaman konkret)

Pada tahap ini pembelajar disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas. Aktivitas ini bisa berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal maupun informal ataupun situasi yang realistik. Aktivitas yang disediakan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi ataupun kelompok.

2) *reflective observation* (observasi refleksi)

Pada tahap ini pembelajar mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indra. Selanjutnya pembelajaran merefleksikan pengalamannya dan dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran. Dalam hal ini, proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong murid untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya.

3) *Abstract Conseptualisation* (konseptualisasi abstrak)

Pada tahap pembentukan konsep. Pembelajaran mulai mengonseptualisasi suatu teori dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Pada fase ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses belajar pada diri pembelajar atau tidak. Jika terjadi proses belajar, maka

- a) pembelajaran akan mampu mengungkapkan aturan-aturan umum untuk mendeskripsikan pengalaman tersebut;

b) pembelajar menggunakan teori yang ada untuk menarik kesimpulan terhadap pengalaman yang diperoleh;

c) pembelajar mampu menerapkan teori yang terabstraksi untuk menjelaskan pengalaman tersebut

4) *Active experimental* (percobaan aktif)

Pada tahap ini, pembelajar mencoba merencanakan bagaimana mengun keampuhan teori untuk menjelaskan pengalaman baru yan gakan diperoleh selanjutnya. Siswa melakukan percobaan atau melaksanakan apa yang telah disimpulkan pada tahap abstract conseptualisation. Pada tahap ini akan terjadi proses bermakna karena pengalaman yang diperoleh pembelajar sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.²²

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Supriadi yang dikutip Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati Kreativias adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir.

²² Pipit Mulyah et al. Analisis Hubungan Antara penerapan Metode Experiential Learning dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal GEEJ*, 2020, 3.

Menurut Chaplin yang dikutip Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau dalam permesinan atau dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru.²³

Menurut semiawan yang dikutip Sulistyaningsih, Didik Notosudjono dan Oding Sunardi mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang baru.²⁴

Menurut Utami Munandar yang dikutip Karyawati kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan keorsinilan dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.²⁵

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan, ide ataupun produk baru yang efektif dalam berbagai bidang untuk memecahkan masalah.

b. Indikator Kreativitas

Indikator Kreativitas menurut Munandar yang dikutip Riza Ruzniar yaitu:

- 1) Kelancaran *fluency* merupakan kemampuan menghasilkan banyak gagasan

²³ Yeni rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: kencana prenatal group. 2011)

²⁴ Didik Notosudjono dan Oding Sunardi Sulistyaningsih, *Mengoptimalkan Kreativitas Guru PAUD Pada Implementasi Kurikulum Merdeka*, ed. by Khoiro Ummati (Jakarta: CV. Jakas Publishing, 2019).

²⁵ Karyawati, 'Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi Di Ma Ad Dinul Qayyim Gunung Sari Tahun Pelajaran 2016/2017', (Skripsi, IAIN Mataram,2016.), 16.

- 2) Keluwesan *flexibility* merupakan kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah
- 3) Keaslian *originality* kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli sebagai hasil pemikiran sendiri
- 4) Elaborasi *elaboration* merupakan kemampuan untuk menguraikan secara rinci.²⁶

c. Mekanisme Kreativitas

Orang-orang kreatif berhasil mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja atau produk baru, biasanya sesudah melewati beberapa tahap, menurut David Cambel yang dikutip Masganti Sit dkk ada lima tahap proses kreatif yaitu:

1) Persiapan

Meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah. Meskipun tidak semua ahli kreatif, namun kebanyakan pencipta adalah ahli.

Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar minat.

2) Konsentrasi

Orang-orang kreatif biasanya serius dan pikirannya terpusat pada hal yang mereka kerjakan. Tahap konsentrasi merupakan kelanjutan dari proses persiapan, tetapi lebih intens. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu menimbang-

²⁶ Riza Ruzniar, 'Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Geometric Dissections Materi Segi Empat Di Sekolah Menengah Pertama', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7.3 (2018), 1-14.

nimbang, waktu menguji, waktu awal, untuk mencoba dan mengawali gagal.

3) Inkubasi

Mengambil waktu untuk tidak istirahat, waktu santai, dan perkara.

Inkubasi adalah saat dimana sedikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan, dan kebiasaan kerja.

4) Iluminasi

Tahap iluminasi merupakan tahap yang paling menyenangkan dalam penciptaan. Sebab tahap ini segalanya jelas dan penerapan pemecahan masalah, penyelesaian perkara, cara kerja, jawaban baru tampak.

5) Verifikasi

Memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah.

Jika sudah menemukan ide, gagasan, penyelesaian, cara kerja baru, kita harus turun tangan mewujudkannya. Kecakapan kerja merupakan bagian penting dari dalam karya kreatif, berapapun banyak ide, gagasan yang ditemukan jika tidak diwujudkan maka semuanya akan hilang.²⁷

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas Siswa

Model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran karena model pembelajaran

²⁷ Masganti et al, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*, Perdana Publishing, 2016, 6-7.

menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Dan model pembelajaran yang baik adalah model yang dapat menumbuhkan kegiatan siswa. Model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kegiatan siswa yaitu Model *pembelajaran Experiential Learning*.

Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah proses belajar menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran. *Experiential Learning* pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang itu belajar dari pengalaman.²⁸ Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas siswa karena dalam pembelajaran ini siswa turut aktif dalam pembelajaran. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru bukan berarti harus sama sekali baru tetapi dapat di gabungkan dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari Hisyam Muhafkal yang berjudul pengaruh penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Geografi di MA Darus Hikmah Pekanbaru. Hasil penelitian ini skor rata-rata kelas Eksperimen pretest sebesar 63,61 menjadi 74,76 pada nilai posttest dengan persentase kenaikan 17,52%, Sedangkan pada kelas kontrol skor rata-rata pretest sebesar 64,31 menjadi 69,18 pada nilai posttest dengan

²⁸ Karyawati, 'Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi Di Ma Ad Dinul Qayyim Gunung Sari Tahun Pelajaran 2016/2017', (Skripsi, IAIN Mataram, 2016), 10.

persentase kenaikan 7,57%. Jadi dapat disimpulkan bahwa meningkatnya kreativitas siswa pada materi ketahanan pangan dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*.

Pendapat Hisyam Muhafkal diperkuat dengan hasil penelitian Karyawati yang menunjukkan bahwa uji-t yang diperoleh yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,05 > 2,021$) maka penelitian tersebut H_1 diterima H_0 ditolak. Ini berarti menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas belajar siswa.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah penyederhanaan dan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang dikemas secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.²⁹ Ilmu Pengetahuan Sosial juga sebagai perpaduan berbagai macam sub disiplin ilmu sosial yang sesuai dengan karakteristik pendidikan pada tingkat satuan pendidikan dengan maksud memperbaiki, menghasilkan atau mengembangkan, dan memajukan interaksi manusia dan kemasyarakatan.³⁰

Menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS), mendefinisikan IPS sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara. Dalam program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan

²⁹ Tusriyanto, *Buku Ajar* (Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2013), 2.

³⁰ Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta dan Candra Dewi, *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*, ed. by Dedy richi Rizaldi, Unipma Press (Madiun, 2019), xi

terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, dan materi yang sesuai dengan humaniora, matematika dan ilmu pengetahuan alam.³¹

Somantri yang dikutip Mohammad Liwa Irrubai mengidentifikasi sejumlah karakteristik dari ilmu-ilmu sosial antara lain sebagai berikut:

- 1) Berbagai batang tubuh (*body of knowledge*) disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan secara sistematis dan ilmiah.
- 2) Batang tubuh disiplin itu berisikan sejumlah teori dan generalisasi yang handal dan kuat serta dapat diuji tingkat kebenarannya.
- 3) Batang tubuh disiplin ilmu-ilmu sosial ini disebut juga structure disiplin ilmu, atau ada juga yang menyebutnya dengan fundamental ideas.
- 4) Teori dan generalisasi dalam struktur itu disebut pula pengetahuan ilmiah yang dicapai lewat pendekatan "conceptual" dan "syntatis" yaitu lewat proses bertanya, berhipotesis, pengumpulan data (observasi dan eksperimen).
- 5) Setiap teori dan generalisasi ini terus dikembangkan, dikoreksi, dan diperbaiki untuk membantukan menerangkan masa lalu, masa kini,

³¹ Heni Hendayani, Eka Susanti, Konsep Dasar IPS (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), 2.

dan masa depan serta membantu memecahkan masalah-masalah sosial melalui pikiran, sikap, dan tindakan terbaik.³²

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS membantu dalam mengembangkan individu atau diri sendiri peduli terhadap kondisi yang terjadi secara nyata dan real di masyarakat dan mampu menyelesaikan masalah terhadap persoalan yang kritis dan bertanggung jawab. IPS sendiri bertujuan melatih akan siswa bisa berfikir kritis, bersikap dan bertindak di dalam kehidupan lingkungan bermasyarakat.³³ Menurut Awan Mutaki dalam buku model pembelajaran IPS terpadu mengemukakan bahwa rumusan tujuan dapat digambarkan sebagai berikut:

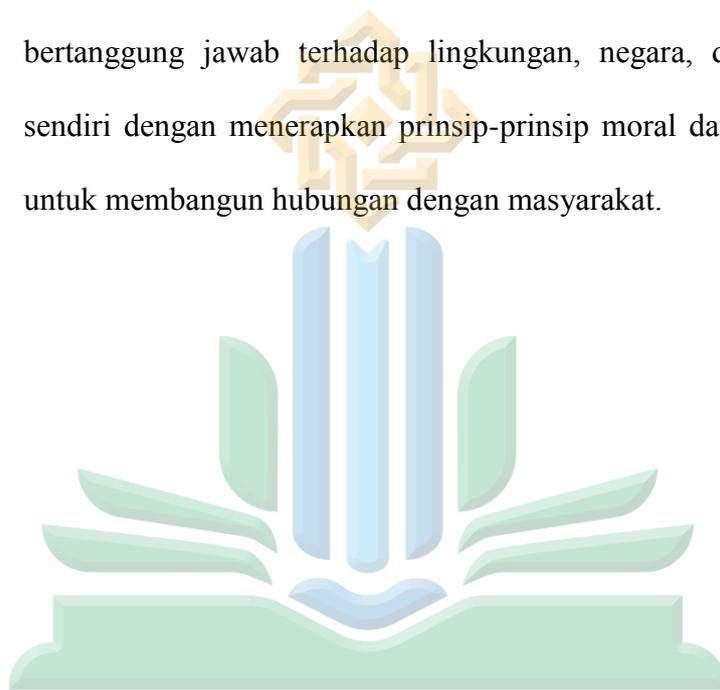
1. Memahami konsep yang berkaitan dengan persebaran keruangan, interaksi sosial, pemenuhan kebutuhan, kesejahteraan perkembangan kehidupan masyarakat
- 2) Memiliki keterampilan dalam berfikir kritis, berkomunikasi, berkeaktifitas dan berkolaborasi dalam perkembangan teknologi masa kini
- 3) Mempunyai kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan dan lingkungan untuk menumbuhkan cinta terhadap bangsa dan negara, sehingga mampu merfleksikan peran diri ditengah lingkungan masyarakat.

³² Mohammad Liwa Irrubai, Wawasan IPS, (mataram: UIN Mataram Press, 2021), 9.

³³ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, Konsep Dsar IPS, (Sleman: Kimojoyo Press, 2021), 5.

4) Menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan dan penguasaan keterampilan dengan membuat suatu karya atau melakukan aksi sosial.³⁴

Pada intinya tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mendidik siswa menjadi orang yang bertanggung jawab dan bertanggung jawab terhadap lingkungan, negara, dan diri mereka sendiri dengan menerapkan prinsip-prinsip moral dan etis yang kuat untuk membangun hubungan dengan masyarakat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁴ Capaian Pembelajaran dan Mata Pelajaran, 'Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D', 2022, 4-5.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif melibatkan penggunaan angka dan statistika untuk melakukan sebuah penelitian. Pendekatan tersebut untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025 .

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Experiments* Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control Design*. Desain ini terdapat 2 kelompok eksperimen dan kontrol yang masing-masing dipilih secara random.³⁵

Tabel 3. 1
Desain Penelitian

Kelas	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	O1
Kontrol		O2

Keterangan:

O1: Pretest pada kelas eksperimen (kelompok yang menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*)

O2: Pretest pada kelas kontrol (kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional)

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (bandung: ALFABETA, CV., 2013).

X1: Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Plus Darus Sholah yang berjumlah 220 siswa. Siswa kelas VII SMP Plus Darus Sholah Secara lengkapnya ada pada tabel berikut.

Tabel 3. 2
Jumlah Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah

Kelas	Jumlah Siswa
VII A	26
VII B	31
VII C	23
VII D	25
VII E	26
VII F	35
VII G	30
VII H	24
Jumlah	220

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang memiliki ciri atau keadaan tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.³⁷

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Simple Random*

³⁶ Umi Kholifah dan Nurulita Imansari, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Untuk Pendidikan Kejuruan*, (Madiun: UNIPMA Press, 2023), 77.

³⁷ Umi Kholifah dan Nurulita Imansari, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Untuk Pendidikan Kejuruan*, (Madiun: UNIPMA Press, 2023), 83-84.

Sampling. Simple Random sampling adalah teknik pengumpulan sampel yang dipilih secara acak. Sampel yang terpilih adalah kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Pemilihan dari dua kelas tersebut menggunakan undian/lotre. Secara lengkapnya ada pada tabel berikut.

Tabel 3. 3
Distribusi Sampel

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
VII E	26 Siswa	Kelas Eksperimen
VII C	23 Siswa	Kelas Kontrol
Jumlah	49 siswa	

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

a. Angket

Angket merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data yang relevan atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden melalui pertanyaan-pertanyaan secara tertulis.³⁸

b. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan pada saat penelitian berlangsung.³⁹

³⁸ Dahlia Amelia et al, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. by Ariawan (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad zaini, 2023).

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta. CV, 2013).

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data-data penelitian, dengan menggunakan model pembelajaran Experiential Learning. Observasi ini digunakan sebagai data pendukung untuk mengumpulkan data tentang kreativitas IPS siswa kelas VII .

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini berupa arsip-arsip dari sekolah, seperti sejarah sekolah, keadaan sekolah, keadaan guru dan murid serta foto pada saat penelitian sedang berlangsung sebagai pelengkap penelitian.

2. Instrumen Pengumpulan data

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Dipersiapkan angket sebanyak 24 soal butir angket dan menggunakan skala likerts dengan lima alternatif jawaban yaitu:

Tabel 3.4
Model Kualifikasi Jawaban Angket

Jawaban	Skor
Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup sesuai	3
Tidak sesuai	2
Sangat tidak sesuai	1

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Angket⁴⁰

No	Indikator Kreativitas Belajar	Deskriptor Belajar	No Butir Soal Angket
1	<i>Fluency</i> (berfikir lancar)	Menghasilkan banyak jawaban dalam menyelesaikan masalah	1
		Mampu menemukan ide	2
		Mengungkapkan pertanyaan yang bervariasi	3
		Berfikir cepat dan efisien	4
2	<i>Fleksibility</i> (berfikir luwes)	Memiliki banyak ide	5
		Menghasilkan lebih dari satu solusi untuk satu masalah	6
		Mau menerima pendapat teman yang berbeda	7
3	<i>Originality</i> (berfikir orsinil)	Menghasilkan ide yang tidak terpikirkan sebelumnya	8
		Berani menyampaikan ide	9
		Yakin atas ide yang dimiliki	10
		Mengajukan gagasan kreatif	11
4	<i>Elaboration</i>	Menguraikan masalah secara terperinci	12
		Kritis dalam memeriksa soal	13
		Menggabungkan beberapa konsep sehingga menjadi inovasi baru	14
5	Keterlibatan aktif siswa	Partisipasi dalam diskusi	15
		Senang mengajukan pertanyaan	16
		Antusias terhadap pembelajaran	17
		Berani menyampaikan pendapat	18
		Tidak mudah bosan	19
6	Mengaitkan pengalaman dengan konsep/ teori	Menghubungkan pengalaman dengan materi pembelajaran	20
		Memberi contoh nyata dari	21

⁴⁰ Karyawati. 'Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kreativitas Belajar Siswa kelas X pada mata pelajaran Biologi Di MA Ad Dinul Qayyim Gunung Sari Tahun Pelajaran 2016/2017', (Skripsi, IAIN Mataram, 2016)

		kehidupan sehari-hari	
7	Pemecahan masalah secara kolaboratif	Berpatisipasi aktif dalam diskusi kelompok	22
		Menyumbangkan solusi terhadap permasalahan	23
8	Refleksi terhadap pengalaman	Menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata	24

Suatu instrument dikatakan baik jika memenuhi dua syarat yaitu:

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Menurut Ghoha yang dikutip Musrifah Mardiani Sanaky dkk uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisisioner. Suatu kuisisioner dikatakan valid apabila jika pertanyaan pada kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut.⁴¹

Dalam penelitian ini cara menilai validitasnya di tinjau dari validitas isi. hasil yang diperoleh dibandingkan dengan momen produk r_{xy} .

Selanjutnya setelah mendapatkan validitas r_{xy} , maka perhitungan menggunakan korelasi product moment sebagai berikut:

- 1) Jika $> r_{tabel}$ maka instrument atau item soal dinyatakan valid
- 2) Jika $< r_{tabel}$ maka instrument atau item soal dinyatakan tidak valid

Dengan demikian, untuk menentukan r_{tabel} perlu ditentukan taraf signifikan $\alpha=0,05$ atau $\alpha= 5\%$. Adanya alat ukur ini maka dapat

⁴¹Masganti et al, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*, Perdana Publishing, 2016, 6-7.

dinyatakan valid atau tidak validnya, selain itu dalam penelitian ini peneliti menguji validitas yang dapat diukur dengan menggunakan bantuan SPSS versi 27 for windows.

Untuk mengukur uji validitas peneliti menggunakan rumus *product moment*, sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = validitas instrument

X = skor item

Y = skor total

N = jumlah subjek

Tabel 3. 6
Hasil Uji Validitas

No	r -hitung	r -tabel	keterangan
1.	0,155	0,361	Tidak valid
2.	0,614	0,361	Valid
3.	0,394	0,361	Valid
4.	0,466	0,361	Valid
5.	0,215	0,361	Tidak valid
6.	0,432	0,361	Valid
7.	0,255	0,361	Tidak valid
8.	0,760	0,361	Valid
9.	0,305	0,361	Tidak valid
10.	0,534	0,361	Valid
11.	0,448	0,361	Valid
12.	0,579	0,361	Valid
13.	0,625	0,361	Valid
14.	0,625	0,361	Valid
15.	0,482	0,361	Valid
16.	0,703	0,361	Valid
17.	0,185	0,361	Tidak valid
18.	0,482	0,361	Valid
19.	0,421	0,361	Valid
20.	0,614	0,361	Valid

21.	0,694	0,361	Valid
22.	0,637	0,361	Valid
23.	0,540	0,361	Valid
24.	0,516	0,361	Valid

Hasil perhitungan yang diperoleh dari *SPSS versi 25* dinyatakan ada 19 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid. Dengan demikian peneliti hanya memilih soal yang valid untuk diuji di kelas Eksperimen dan kontrol. Hasil rekapitulasi uji validitas instrumen dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. 7
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

Nomer soal	Keterangan	Jumlah
2, 3, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	Valid	19
1, 5, 7, 9, 17	Tidak valid	5

b. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah pengujian sejauh mana suatu alat pengukuran dapat digunakan.⁴² Untuk mencari reliabilitas menggunakan rumus

Cronbach's Alpha, Di mana Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel bila memiliki koefisien Alfa sebesar 0,60 atau lebih. dalam penelitian ini peneliti menguji reliabilitas instrumen menggunakan *SPSS for Windows versi 25*:

$$R_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

R_{11} = reabilitas angket secara keseluruhan

⁴² Fitria Dewi Puspita Anggraini and others, 'Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 6491–6504.

K = banyaknya butir soal

σ_i^2 = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total

Tabel 3. 8
Hasil Uji Reliabilitas *Cronbach's Alpha*

Cronbach's Alpha	N of item
.851	19

Diketahui nilai *Cronbach's Alpha* sebesar .851 atau lebih besar dari 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa angket yang diuji adalah riabel.

3. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan analisis uji t, dalam penelitian uji t yang digunakan adalah uji *Independent Sample T-Test*. Sebelum melakukan uji t, dilakukan dua uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut ini penjelasan dari dua uji analisis tersebut:

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas Data

Uji Normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak normal.⁴³ dasar pengambilan Uji normalitas menggunakan Kolmogrof-*Smirnov* jika tara signifikan 5% (>0,05) data dikatakan normal. Jika nilai signifikan (sig) (< 0,05) hasil

⁴³ Nuryadi and et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.)

dianggap tidak normal. Pengujian menggunakan analisis berbantuan *SPSS For Window Versi 25*.

2) Uji Homogenitas

Data uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel dari populasi yang memiliki variasi sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama.⁴⁴

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika nilai signifikan ($\text{sig.} > 0,05$) maka varians dari dua kelompok data adalah sama (homogen), jika nilai signifikansi ($\text{Sig.} < 0,05$) maka varians dua kelompok data adalah tidak sama (tidak homogen).

Dalam penelitian ni uji homogenitas akan dianalisis dengan menggunakan bantuan *SPSS For Windows Versi 25*.⁴⁵

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara atau jawaban sementara atau jawaban sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan uji dua pihak. Uji hipotesis adalah sebuah proses untuk melakukan evaluasi dengan tujuan

⁴⁴ Nuryadi and et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.)

⁴⁵ Hendrix Irawan, *Analisis Statistik Ekonomi & Bisnis Dengan SPSS*, (Lamongan: UMLA Press, 2022).

untuk menarik kesimpulan mengenai suatu populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel populasi. Dalam penelitian ini terdapat dihipotesis yang berbunyi H_0 : tidak ada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS Di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025 dan H_1 : ada pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap kemampuan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS Di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025.

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis data yaitu uji-t yaitu *Independent Sample T-test*. *Uji Independent Sample T-test* adalah teknik analisis data yang digunakan untuk membandingkan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain dengan tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS for Window Versi 25* dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak, dan apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka (H_1) diterima.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah SMP Plus Darus Sholah

SMP Plus Darus Sholah merupakan jenjang sekolah menengah pertama yang didirikan pada tanggal 4 Oktober 1985 dengan akta notaris nomor 5 dan berdiri dibawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Darus Sholah Jember, yang terletak di jl. Moh Yamin No. 25, Kelurahan Tegal Besar, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. SMP Plus Darus Sholah didirikan pada tahun 1994 oleh KH. Yusuf Muhammad, dan dikepalai sekolah oleh KH. Zainal Fanani hingga beliau wafat pada maret tahun 2023. Sepeninggal Kepala Sekolah Pertama, kini SMP Plus Darus Sholah memiliki Kepala Sekolah baru yakni Bapak Muslimin S.H.I yang telah dilantik pada bulan Juni 2023. Pada tahun 1994 jumlah murid SMP Plus Darus Sholah berjumlah 13 siswa/i. Kemudian berkembang hingga sekarang jumlah murid SMP Plus Darus Sholah mencapai 733 siswa/i dalam 24 kelas. Hal ini menunjukkan bahwa SMP Plus Darus Sholah mengalami perkembangan yang cukup pesat dan mampu bersaing dengan sekolah-sekolah swasta maupun negeri, dan SMP Plus Darus Sholah sudah memenuhi Sekolah Standart Nasional Terakreditasi A.

Pada waktu itu hanya ada 1 program yaitu program reguler, Kemudian seiring berjalanya zaman semakin bertambah program programnya kini SMP Plus Darus Sholah memiliki 4 program peminatan

khusus diantaranya ada Program Bilingual, Program Tahfidz, Program Unggulan dan juga Program Kitab.⁴⁶

2. Visi dan Misi SMP Plus Darus Sholah

VISI

Membentuk generasi masa depan yang berguna bagi nusa dan bangsa menuju bahagia dunia dan akhirat.

MISI

- a. Memantapkan religiusitas (Ad-dien)
- b. Mengembangkan intelektualitas (Al-‘aql)
- c. Membangun karakter (Al-haya’)
- d. Meraih prestasi (Al-‘amalussholih)

TUJUAN

Tujuan Sekolah di SMP Plus Darus Sholah adalah:

- a. Terbentuknya peserta didik dan warga sekolah yang beriman dan bertaqwa dalam suasana sekolah yang religius dan saling toleran, serta mampu mengimplementasikan profil pelajar Pancasila dalam kehidupan nyata.
- b. Terbudayanya peserta didik dan warga sekolah yang senantiasa berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur dalam setiap aktivitas di sekolah.
- c. Terwujudnya peserta didik yang memiliki kecakapan dalam berkomunikasi sosial, berjiwa kompetitif, kreatif dan mandiri, serta

⁴⁶ SMP Plus Darus Sholah, ‘Sejarah SMP Plus Darus Sholah,’ 14 Mei 2025.

meningkatkan prestasi akademik atau non-akademik, baik tingkat kabupaten, provinsi maupun tingkat nasional

- d. Meningkatnya kinerja/prestasi kerja pendidik dan tenaga kependidikan dalam melaksanakan tugas pokok dan tambahan di sekolah dengan senantiasa menyesuaikan tuntutan kompetensi dan kebutuhan sesuai perkembangan zaman.
- e. Tercipta dan terbudayanya perilaku hidup bersih dan sehat serta peduli lingkungan kepada segenap warga sekolah.
- f. Terwujudnya peserta didik yang mempunyai life skill yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.⁴⁷

B. Penyajian Data

Peneliti dalam penyajian data kreativitas menggunakan angket *postest* pada kelas eksperimen dan kelas control dapat disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Data Hasil *Postest*

Data hasil *postest* dilakukan pada kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* yang dilakukan di kelas VII E dan kelas control setelah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional yang dilakukan pada kelas VII C. Adapun penyajian data hasil angket *postest* dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

⁴⁷ SMP Plus Darus Sholah, 'Visi, Misi Dan Tujuan,' 14 Mei 2024.

Tabel 4. 2
Data Hasil Angket Postest Kelas VII E (Kelas Eksperimen)

No	Nama Siswa	Jumlah Skor Angket
1	Aliya Safa Ramadani	75
2	Adzra Thufaila Aulady	76
3	Ananda Dwi Angelina Putri	78
4	Anggun Zahra Hauraa Syamma	61
5	Asta Dewi Jayatsu	66
6	Berliana Emerald Maritza	76
7	Citra Rosalina	79
8	Dian Arini Uliyatul Jannah	87
9	El Quinnsha Yumnaashilah Rimher	74
10	Enno Airin Rachmi Tiyani	79
11	Erly Arsyifa Salsabila Yunata	75
12	Faiqoh Nadhifah	81
13	Fitri Halimatus S	75
14	Hofifahtus Sa'idah	74
15	Husna Nur Alyaa	74
16	Khofifah	73
17	Leonata Cahya Ramadhani	73
18	Mazida Najwa	74
19	Naila Yasmin Fahira	78
20	Naura Najwa Kamila	75
21	Nevita Marcelline Putri	70
22	Salsabila Nadhifa	77
23	Salwa Salsabila	70
24	Shabrina Aulia Putri	71
25	Sitra Syahdina Upara	79
26	Tsamara Dinny Aulia	85
Rata-rata skor angket		75,19

Data pada table 4.4 hasil angket *postest* kelas VII E pada kelas Eksperimen rata-rata skor angket adalah 75,19. Sedangkan hasil *postest* kelas VII C pada kelas kontrol dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4.3
Data Hasil Angket Postest Kelas VII C (Kelas Kontrol)

No	Nama Siswa	Jumlah Skor Angket
1	Ahmad Fajrih Rifki Zahab	52
2	Ahmad Fadzil Adhim	75
3	Ahmad Wisnu Abdillah	68
4	Azrul Aranza Dhaky	58
5	Egy Ficto Pandu Kusuma	67
6	Hafizh Naufal Zaaky	65
7	Haikal Maqrobi	56
8	Kevin Dimas Maulana	70
9	M. Azka Syahdan Dzanuroin	70
10	M. Rizki Al Fitra	70
11	Marvel Octavia	66
12	Muhammad Alief Nadhofatul Qulub	67
13	Muhammad Arkan Ebyad Benaser Haq	55
14	Muhammad Bisma Al Farizi	63
15	Muhammad Ezar Ibahim Ramadhan	70
16	Muhammad Fayyadi Majdi Firdausi	58
17	Muhammad Galih Akmal Prayoga	67
18	Mohammad Iwan Abu Jibril	69
19	Ramdhani Ega Rustanto	56
20	Reza Aditya Dwi Saputra	77
21	Ricky Chandra Pratama	72
22	Rofiki Nurul Yakin	58
23	Warasatul Ambiya	72
Rata-rata skor angket		65,26

Hasil angket *postest* kelas VII C pada kelas kontrol rata-rata skor angket siswa adalah 65,26. Maka dari itu, berdasarkan pada tabel 4.3 dan 4.4 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata skor angket yang berbeda. Pada kelas eksperimen terdapat rata-rata nilai 75,19 sedangkan pada kelas kontrol terdapat rata-rata nilai 65,26.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini analisis data dan pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *SPSS For Windows versi 25*. Sebelum memulai uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal dan homogen. Adapun uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah bukti yang disediakan berdistribusi normal atau tidak. Data normalitas ini dianalisis menggunakan Shapiro-Wilk dan analisis dilakukan dengan bantuan *SPSS For Windows versi 25*. Dalam pengujian ini menggunakan dasar pengambilan keputusan jika nilai (sig.) $> 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Adapun uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 4. 4
Perhitungan Uji Normalitas
One-sample Kolmogorov-Smirnov Test

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	sig	statistic	Df	sig
Postest eksperimen	.148	26	.150	.954	26	.283
Postest kontrol	.164	23	.110	.937	23	.153

Adapun hasil rekapitulasi uji normalitas angket posttest pada kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

Tabel 4. 5
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Nilai	Kelas	Probabilitas	Singnifikan	Tingkat hubungan
Posttest	Kontrol	0.283	>0,05	Normal
	Eksperiment	0.153		Normal

Perhitungan uji normalitas diatas menggunakan *shapiro-Wilk* hasilnya menyatakan bahwa nilai posttest pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 0.283 dan 0.153 atau lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa angket soal posttest yang diujikan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui varian populasi data antara 2 kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang sama atau berbeda. Dalam pengambilan keputusan jika nilai signifikan (Sig) > 0,05 maka varian dari dua kelompok tersebut homogen. Jika nilai signifikan (Sig) < 0,05 maka varian kelompok tersebut tidak homogen. Dalam penelitian ini uji homogenitas dianalisis menggunakan *SPSS For Windows versi 25*. Adapun hasil uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4. 6
Perhitungan Uji Homogenitas

	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig
Based On Mean	3.851	1	47	.056
Based On Median	2.388	1	47	.129
Based On Median And With Adjusted Df	2.388	1	45.679	.129
Based On Trimmed Mean	3.742	1	47	.060

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas menggunakan Uji Levene hasilnya diketahui bahwa nilai signifikan (Sig.) $0,056 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varian data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan penyajian data dan hasil uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh hasil data yang berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, maka setelah melalui dua uji prasyarat tersebut selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* untuk menguji apakah terdapat pengaruh antara variabel X (*Model pembelajaran Experiential Learning*) terhadap variabel Y (Keativitas).

Analisis data penelitian ini menggunakan uji t yaitu analisis *Independent Sample T-test*, analisis uji t dilakukan setelah kedua syarat terpenuhi yang artinya data terdistribusi normal dan homogen. Pengujian *Independent Sample T-test* dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS For Windows versi 25* dengan kriteria pengujian, jika nilai

signifikan atau nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka (H_0) ditolak dan (H_1) diterima.

Adapun hasil uji *Independent Sample T-test* dengan *SPSS For Windows versi 25* disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 7
Independent Sample T-test

		Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. error Difference	95% Confidence interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kreativitas	Equal Variances assumed	3.851	.056	-5.5659	47	.000	-9.931	1.755	-13.462	-6.401
	Equal Variances not assumed			-5.568	41.018	.000	-9.931	1.1785	-13.534	-6.329

Berdasarkan uji t diatas dapat diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) yaitu, .000, hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka (H_0) ditolak dan (H_1) diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Experiential learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025.

Dengan ditolaknya (H_0) dan diterimanya (H_1), maka penelitian ini dapat membuktikan kebenaran hipotesis yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Experiential learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII

pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa. Setelah melakukan penelitian, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis dan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sampel T-test* yang diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) yaitu, .000, hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka (H_0) ditolak dan (H_1) diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Experiential learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025.

Sesuai dengan hasil penelitian dari Hisyam Muhafkal yang berjudul pengaruh penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Geografi di MA Darus Hikmah Pekanbaru. Hasil penelitian ini skor rata-rata kelas Eksperimen pretest sebesar 63,61 menjadi 74,76 pada nilai posttest dengan persentase kenaikan 17,52%, Sedangkan pada kelas kontrol skor rata-rata pretest sebesar 64,31 menjadi 69,18 pada nilai posttest dengan persentase kenaikan 7,57%. Jadi dapat

disimpulkan bahwa meningkatnya kreativitas siswa pada materi ketahanan pangan dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning*.⁴⁸

Selain itu penelitian ini diperkuat dengan penelitian karyawati yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa yang ditunjukkan dengan hasil uji-t yang diperoleh yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,05 > 2,021$) maka penelitian tersebut H_1 diterima H_0 ditolak. Ini berarti menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas belajar siswa.⁴⁹

Kreativitas siswa dikelas VII SMP Plus Darus Sholah yang awalnya masih dibidang rendah dikarenakan didalam pembelajaran hanya berlangsung satu arah dan dalam penggunaan model pembelajaran kurang bervariasi. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru secara searah, mencatat dan menghafal membuat rendahnya kreativitas siswa. Kemudian peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VII di SMP Plus Darus Sholah. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *Experiential Learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Materi yang akan diajarkan pada penelitian ini yaitu interaksi sosial.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu 2 kali pertemuan

⁴⁸ Hisyam Muhafkal, 'Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di MA Darus Hikmah Pekanbaru', (Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2024)

⁴⁹ Karyawati, 'Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi Di Ma Ad Dinul Qayyim Gunung Sari Tahun Pelajaran 2016/2017', (Skripsi, IAIN Mataram, 2016), 10.

pada kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan untuk kelas kontrol guna memperoleh data-data untuk pengujian hipotesis. Peneliti menggunakan *posttest* berupa angket untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap kreativitas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket yang telah di uji validitas dan uji reliabilitas. Penelitian ini mengambil dua kelas yaitu kelas VII E sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa dan kelas VII C yang berjumlah 23 siswa.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat pada modul yang bertujuan meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran hari pertama, siswa diberi stimulus dan siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri 5-6 siswa, siswa diberi tugas untuk mewawancarai pedagang yang berada di lingkungan sekolah, kreativitas siswa akan muncul ketika siswa merancang pertanyaan wawancara kepada pedagang, siswa juga menentukan cara berkomunikasi yang sopan, siswa harus bisa melakukan pendekatan dan harus menyesuaikan sikap agar bisa membangun kenyamanan hal ini membuat siswa berfikir secara luwes, setelah siswa melakukan wawancara, siswa diberi tugas untuk mengolah dan menyajikan hasil wawancara dalam bentuk tulisan. Pada hari kedua siswa diberi penjelasan tentang materi interaksi sosial dan mengaitkan materi dengan apa yang sudah dilakukan oleh siswa, selama proses pembelajaran tersebut siswa sangat aktif bertanya dan sangat memperhatikan guru dalam menjelaskan, setelah itu siswa

berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengaitkan pengalaman dengan teori yang sudah dipelajari dikelas, diakhir pembelajaran guru memberikan kesimpulan dan memberikan angket *postest* kepada siswa. Proses pembelajaran yang telah dilakukan secara keseluruhan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan kreativitas siswa pada kelas eksperimen.

Proses pembelajaran dikelas kontrol VII C menggunakan model pembelajaran konvensional diakhiri dengan memberikan angket *postest* kepada siswa. Pada hari pertama guru menjelaskan materi interaksi sosial lalu peserta didik diberi tugas untuk mengerjakan buku paket. Ketika pembelajaran berlangsung siswa masih sering mengobrol didalam kelas dan kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi. Pada pertemuan kedua, materi yang diberikan masih sama, kreativitas siswa masih tergolong rendah karena didalam kelas guru hanya menjelaskan materi lalu siswa diberi tugas, diakhir pembelajaran guru memberikan angket yang sama dengan kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada hasil angket *postest* yang diberikan, kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai yang berbeda. Pada kelas eksperimen terdapat rata-rata skor angket 75,19 pada nilai *postest* dengan presentase kenaikan sedangkan pada kelas kontrol terdapat rata-rata nilai skor angket 65,26 pada nilai *postest*.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sampel T-test* yang diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) yaitu, .000, hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka (H_0) ditolak dan (H_1) diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Experiential learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah tahun pelajaran 2024/2025.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025. Hasil uji t menunjukkan Sig (2- tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga (H_0) ditolak dan (H_1) diterima. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* terbukti berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan refrensi baru yang dapat menunjang proses belajar siswa sehingga siswa dapat meningkatkan kreativitas belajar.
2. Bagi guru, khususnya untuk mata pelajaran IPS dapat menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan meningkatkan antusiasme siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan lingkup mata pelajaran dan materi yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Dahlia, Bambang Setiaji, Kadek Primadewi, Umami Habibah, Theresia Lounggina, Luisa Peny, and others, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad zaini, 2023)
- Anggraini, Fitriana Dewi Puspita, Aprianti Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, and Agnes Angelia Hartanto, 'Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 6491–6504
- Anjani.D, Sudarman, Sutrisni, 'Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Bantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang', 3.2 (2023), 238–49
- Dewi, Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta dan Candra, *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Unipma Press (Madiun, 2019), XI
- Imansari, nurulita, Umi Kholifah, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Untuk Pendidikan Kejuruan* (Madiun: UNIPMA Press, 2023)
- Irawan, Hendrix, *Analisis Statistik Ekonomi & Bisnis Dengan SPSS* (Lamongan: UMLA Press, 2022)
- Irrubai, Mohammad Liwa, *Wawasan IPS*, ed. by rusmawan (mataram: UIN Mataram Press, 2021)
- Kapoh, Ruty Jacoba Mochammad Arief Komarudin, *Ragam Metode Pembelajaran Pedoman Bagi Pengajar Dan Calon Pengajardalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Terkini, Efektif Dan Menyenangkan* (Klaten: Lakhesia, 2023)
- Karyawati, 'Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi Di Ma Ad Dinul Qayyim Gunung Sari Tahun Pelajaran 2016/2017', *Skripsi* (IAIN Mataram, 2016)
- M. Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015)
- Mubarokah, Izatul, and Salwa Rufaida, 'Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Experiential Learning Peserta Didik SMP Unismuh Makassar', *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya*, 2.2 (2019), 46–55
- Muhafkal, Hisyam, 'Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Experiential

Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di MA Darus Hikmah Pekanbaru' (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2024)

Muliyah, Pipit, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, Tryana, 'Analisis Hubungan Antara Penerapan Metode Experiential Learning Dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Siswa', *Journal GEEJ*, 7.2 (2020), 45–56

Musfiroh, Tadkiroatun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, 2023

Musyarofah, Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dsar IPS* (Sleman: Komojoyo Press, 2021)

Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara, *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, *Sibuku Media* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017)

Observasi Di SMP Plus Darus Sholah, 28 September 2024

Octafiani, Nefita, 'Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa' (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2015)

Patara, Sarah, Nurvita Risma, Fadhila Arsy, AmalianNovarita, 'Pengaruh Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi SMAN 10 Sigi', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 10 (2025), 59–72

Pembelajaran, Capaian, and Mata Pelajaran, 'Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D', 2022

'Qur'an Kemenag', <https://Quran.Kemenag.Go.Id/>

Ruzniar, Riza, 'Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Geometric Dissections Materi Segi Empat Di Sekolah Menengah Pertama', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7.3 (2018), 1–14

Sekretaris Negara Republik Indonesia Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, CV

Sit, Masganti, Khadijah, Fauziah Nasution, Sri Wahyuni, Rohani, Nurhayani, and others, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik*, *Perdana Publishing* (Medan, 2016)

SMP Plus Darus Sholah, 'Sejarah SMP Plus Darus Sholah,' 14 Mei 2025

SMP Plus Darus Sholah, 'Visi, Misi Dan Tujuan,' 14 Mei 2024

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta. CV, 2013)

———, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (bandung: ALFABETA, CV., 2013)

Sulistyaningsih, Didik Notosudjono dan Oding Sunardi, *Mengoptimisasikan Kreativitas Guru PAUD Pada Implementasi Kurikulum Merdeka*, ed. by Khoiro Ummati (Jakarta: CV. Jakas uPblishing, 2019)

‘Surat Al-Ankabut Ayat 43’, *Tafsir.Web* <<https://tafsirweb.com/7269-surat-al-ankabut-ayat-43.html>>

Susanti, Eka, Heni Hendayani, *Konsep Dasar IPS* (Medan: CV. Widya Puspita, 2018)

Sutikno, M. Sobry, *Metode & Model-Model Pembelajaran ‘Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif Dan Menyenangkan’* (Lombok: Holistica, 2019)

Tabrani, and Muhammad Amin, ‘Model Pembelajaran Cooperative Learning’, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5 (2023), 200–213

Tusriyanto, *Buku Ajar* (Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2013)

Ulfah, Zakiyah, Ulfa Hidayah, and Marniati Kadir, *Buku Model Pembelajaran Experiential Learning Berbasis Pengabdian Kepada Masyarakat Pada Mata Kuliah Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini* (Pekanbaru, 2021),

I

Yeni rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011)

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meidita Zazillatus Zanuba
Nim : 211101090030
Program Studi : Tadris IPS
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas Siswa kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025" secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang yang dirujuk dari sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat Sebenar-benarnya untu digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 2 Juni 2025
Saya yang menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Meidita Zazillatus Zanuba
NIM 211101090030

Lampiran 2

Matriks Penelitian

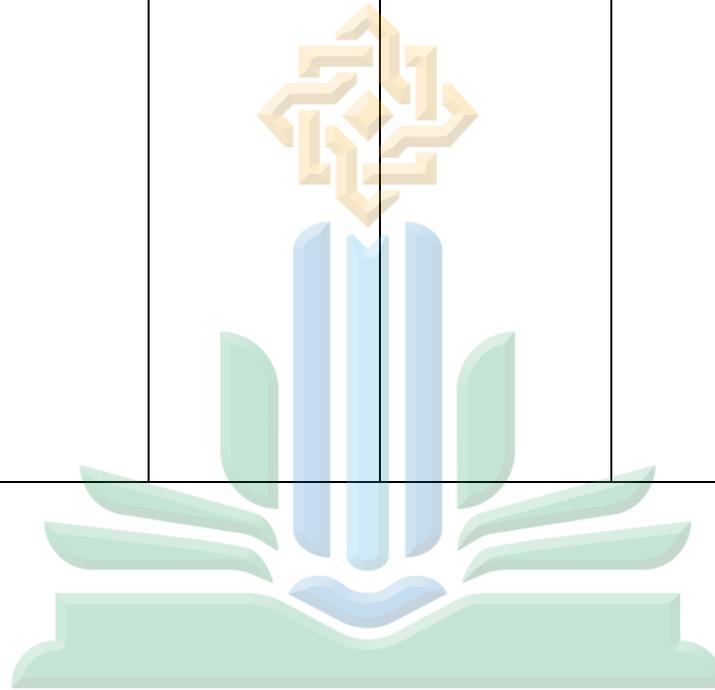
Matriks Penelitian

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS VII
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP PLUS DARUS SHOLAH TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	RUMUSAN MASALAH	TUJUAN	HIPOTESIS	METODE PENELITIAN
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Terhadap Kreativitas Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025	<p>Variabel X: Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i></p> <p>Variabel Y: Kreativitas siswa</p>	<p>Indikator model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran menggunakan pengalaman 2. Belajar melalui tindakan dan penerapan langsung 3. Sintaks Model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> terdiri 4 kegiatan: pengalaman, 	<p>Adakah Pengaruh Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025 ?</p>	<p>Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025</p>	<p>Hipotesis nol (H₀): Tidak ada pengaruh Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025</p>	<p>Pendekatan: Menggunakan metode kuantitatif</p> <p>Jenis Penelitian: <i>Quasi Experiments</i></p> <p>Desain: Posttest Only Control Design</p> <p>Populasi: Seluruh siswa kelas VII DI SMP Plus Darus Sholah</p>

		abstrak konseptualisasi , observasi reflektif, dan eksperimentasi aktif			
	Variabel Y: Kreativitas siswa	Indikator Kreativitas siswa 1. <i>Fluency</i> (kelancaran) 2. <i>Flexibility</i> (keluwesan) 3. <i>Originality</i> (keaslian) 4. <i>Elaboration</i> (keterperincian)		Hipotesis alternatif (H') : ada pengaruh Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025	Sampel : Diambil dengan teknik <i>Simple Random Sampling</i> (pengambilan sampel yang dilakukan secara acak). Dua kelas dipilih, yaitu: a. Kelas eksperimen: Menggunakan model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> b. Kelas kontrol: Menggunakan model pembelajaran konvensional (bukan <i>Experiential Learning</i>) Teknik Analisis Data : Uji Prasyarat a. Uji Normalitas: Untuk

						<p>mengetahui apakah data berdistribusi normal.</p> <p>b. Uji Homogenitas: Untuk memastikan variansi data dari kelompok eksperimen dan kontrol sama.</p> <p>Uji t</p>
--	--	--	--	--	--	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3

Angket

ANGKET KREATIVITAS

A. Identitas

Nama :

Nomor Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Dijawab pada lembaran ini dengan cara memberikan tanda *chek list* (√) pada salah satu kotak jawaban
2. Pilihlah salah satu dari 5 pilihan sesuai pengalaman anda dalam belajar IPS
 - a. Sangat Sesuai (SS)
 - b. Sesuai (S)
 - c. Cukup sesuai (CS)
 - d. Tidak Sesuai (TS)
 - e. Sangat Tidak Sesuai (STS)
3. Jawablah pertanyaan dengan kenyataan yang ada!

No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
1	Dalam mendiskusikan suatu soal saya mempunyai ide untuk menyelesaikan					
2	Jika ada soal tentang interaksi sosial yang sulit saya memiliki banyak cara untuk menyelesaikan					
3	Saya suka bertanya tentang apa yang belum di fahami					
4	Saya mampu menjawab pertanyaan guru atau menanggapi situasi pembelajaran secara tepat dan sesuai					
5	Saya menemukan ide yang baru untuk menyelesaikan soal setelah membaca refrensi					
6	Saya mampu mengemukakan beberapa ide atau kemungkinan solusi yang beragam terhadap suatu masalah					
7	Saya tidak memaksa pendapat sendiri dan mau mencoba memahami ide teman					
8	Bila guru memberikan soal tentang interaksi sosial					

	saya memiliki ide yang tidak terpikirkan oleh teman sebelumnya dalam menyelesaikan soal tersebut					
9	Jika ada materi pelajaran yang sulit di mengerti saya mengusulkan kepada guru untuk mengulang membahasnya					
10	Saya yakin dengan jawaban yang saya ajukan ketika ada pertanyaan yang diberikan oleh guru					
11	Saya sering menyampaikan ide baru dari hal-hal sederhana di sekitar saya					
12	Pada saat menyelesaikan soal saya menjelaskan/menguraikan permasalahan secara terperinci dalam soal					
13	Saya memberikan hasil pekerjaan dalam menjawab soal dengan kritis					
14	Saya mampu membuat sesuatu yang baru dari gabungan ide					
15	Saya secara aktif menyampaikan pendapat, bertanya, atau menanggapi pertanyaan dalam diskusi kelas					
16	Jika ada materi yang belum saya fahami, saya bertanya sampai faham					
17	Saya selalu antusias dalam mengikuti pembelajaran					
18	Jika guru mempersilahkan untuk berpendapat, maka saya akan menyampaikan pendapat sesuai kemampuan saya					
19	Saya tidak merasa bosan mengerjakan soal latihan, meskipun soal itu mirip dengan soal yang pernah saya kerjakan					
20	Saya dapat menjelaskan bagaimana pengalaman yang saya alami berkaitan dengan konsep atau teori yang dipelajari di kelas					
21	Saya mampu memberikan contoh konkret yang sesuai dengan teori atau konsep materi interaksi sosial					
22	terlibat secara aktif dalam tukar pendapat dan berbagi ide saat bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah.					
23	memberikan kontribusi berupa gagasan, alternatif solusi, atau strategi untuk menyelesaikan masalah bersama.					
24	mampu menggunakan materi yang dipelajari untuk menyelesaikan soal atau permasalahan sehari-hari.					

Lampiran 4

Kisi-kisi angket

No	Indikator Kreativitas Belajar	Deskriptor Belajar	No Butir Soal Angket
1	<i>Fluency</i> (berfikir lancar)	Menghasilkan banyak jawaban dalam menyelesaikan masalah	1
		Mampu menemukan ide	2
		Mengungkapkan pertanyaan yang bervariasi	3
		Berfikir cepat dan efisien	4
2	<i>Fleksibility</i> (berfikir luwes)	Memiliki banyak ide	5
		Menghasilkan lebih dari satu solusi untuk satu masalah	6
		Mau menerima pendapat teman yang berbeda	7
3	<i>Originality</i> (berfikir orsinil)	Menghasilkan ide yang tidak terpikirkan sebelumnya	8
		Berani menyampaikan ide	9
		Yakin atas ide yang dimiliki	10
		Mengajukan gagasan kreatif	11
4	<i>Elaboration</i>	Menguraian masalah secara terperinci	12
		Kritis dalam memeriksa soal	13
		Menggabungkan beberapa konsep sehingga menjadi inovasi baru	14
6	Keterlibatan aktif siswa	Partisipasi dalam diskusi	15
		Senang mengajukan pertanyaan	16
		Antusias terhadap pembelajaran	17
		Berani menyampaikan pendapat	18
		Tidak mudah bosan	19
8	Mengaitkan pengalaman dengan konsep/ teori	Menghubungkan pengalaman dengan materi pembelajaran	20
		Memberi contoh nyata dari kehidupan sehari-hari	21
9	Pemecahan masalah	Berpatisipasi aktif dalam	22

	secara kolaboratif	diskusi kelompok	
		Menyumbangkan solusi terhadap permasalahan	23
10	Refleksi terhadap pengalaman	Menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata	24



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

Lembar Validasi Modul Ajar

Lembar Validasi Modul Ajar

A. Identitas Validator

Nama : Abdurrahman Ahmad, M. Pd
NIP : 198805302023211017

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap modul ajar yang telah dibuat. Diucapkan terimakasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checkbox* () pada kolom yang tersedia.
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan.
3. Keterangan poin validasi adalah 1 (kurang sekali), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik dan 5 (sangat baik).

D. Aspek Penilaian

No.	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Informasi Umum						
1.	Terdapat identitas sekolah yang terdiri dari nama penyusun, institusi, tahun penyusunan, jenjang sekolah, kelas dan alokasi waktu					✓
2.	Terdapat kompetensi awal					✓
3.	Terdapat profil pelajar pancasila					✓

4.	Terdapat sarana dan prasarana					✓	
5.	Terdapat model pembelajaran yang digunakan						✓
B. Komponen Inti							
1.	Terdapat tujuan pembelajaran						✓
2.	Terdapat pemahaman bermakna						✓
3.	Terdapat pertanyaan pemantik						✓
4.	Terdapat persiapan kegiatan pembelajaran						✓
5.	Terdapat langkah-langkah kegiatan Pembelajaran					✓	
6.	Terdapat asesmen/penilaian					✓	
7.	Terdapat pengayaan dan remedial					✓	
8.	Terdapat refleksi peserta didik dan guru					✓	
C. Lampiran							
1.	Terdapat bahan bacaan guru dan peserta didik						✓
2.	Terdapat glosarium						✓
3.	Terdapat daftar pustaka						✓
Simpulan:							
Saran:							
							

Jember, 30 april 2025

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Abdurrahman Ahmad
NIP. 198805302023211017

Lampiran 6

Validasi Lembar Angket Observasi Kelas Eksperimen

Petunjuk :

- Lembar validasi ini diisi oleh bapak/ibu sebagai validator
- Lembar validasi ini disusun untuk memperoleh validasi dari bapak/ibu sebagai validator
- Mohon bapak/ibu mengisi lembar instrumen validasi dengan menggunakan tanda (√) pada kolom 4, 3, 2, 1 yang menurut bapak/ibu sesuai.
- Pedoman penilaiannya sebagai berikut:
 - : Sangat Baik
 - : Baik
 - : Cukup
 - : Kurang
- Pendapat, kritik, saran, penilaian serta komentar bapak/ibu sebagai validator akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki lebih baik lagi

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		4	3	2	1
A	Format				
1	Kelengkapan identitas lembar observasi	√			
2	Petunjuk pengisian observasi keterlaksanaan pembelajaran mudah dipahami	√			
B	Isi				
1	Isi observasi telah mencakup pernyataan tentang Langkah keterlaksanaan pembelajaran <i>Experiential Learning</i> pada aspek pendahuluan		√		
2	Isi observasi telah mencakup pernyataan tentang Langkah keterlaksanaan pembelajaran <i>Experiential Learning</i> pada aspek kegiatan inti		√		
3	observasi telah mencakup pernyataan tentang Langkah keterlaksanaan pembelajaran <i>Experiential Learning</i> pada	√			

aspek penutup					
C	Bahasa				
1	Kesusian bahasa yang digunakan pada lembar observasi dengan kaidah bahasa Indonesia		✓		
2	Rumusan kalimat pada lembar observasi komunikatif menggunakan bahasa yang sederhana, udah difahami, dan menggunakan bahasa yang sopan	✓			

2 Komentor dan saran umum

.....
Layak & Sopan

3 Kesimpulan

Observasi keterlaksanaan pembelajaran ini dinyatakan:

- Layak diuji cobakan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Jember, 29 April 2025

Abdurrahman Ahmad, M. Pd
 NIP. 198805302023211017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 7

Validasi Lembar Angket Observasi Kelas Kontrol

LEMBAR VALIDASI ANGKET OBSERVASI KELAS KONTROL

Petunjuk :

- Lembar validasi ini diisi oleh bapak/ibu sebagai validator
- Lembar validasi ini disusun untuk memperoleh validasi dari bapak/ibu sebagai validator
- Mohon bapak/ibu mengisilembar instrumen validasi dengan menggunakan tanda (√) pada kolom 4, 3, 2, 1 yang menurut bapak/ibu sesuai.
- Pedoman penilaiannya sebagai berikut:
 - : Sangat Baik
 - : Baik
 - : Cukup
 - : Kurang
- Pendapat, kritik, saran, penilaian serta komentar bapak/ibu sebagai validator akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki lebih baik lagi

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		4	3	2	1
A	Format				
1	Kelengkapan identitas lembar observasi	√			
2	Petunjuk pengisian observasi keterlaksanaan pembelajaran mudah dipahami	√			
B	Isi				
1	Isi observasi telah mencakup pernyataan tentang Langkah keterlaksanaan pembelajaran konvensional pada aspek pendahuluan		√		
2	Isi observasi telah mencakup pernyataan tentang Langkah keterlaksanaan pembelajaran konvensional pada aspek kegiatan inti		√		
3	observasi telah mencakup pernyataan tentang Langkah keterlaksanaan		√		

	pembelajaran konvensional pada aspek penutup				
C	Bahasa				
1	Kesusian bahasa yang digunakan pada lembar observasi dengan kaidah bahasa Indonesia		✓		
2	Rumusan kalimat pada lembar observasi komunikatif menggunakan bahasa yang sederhana, udah difahami, dan menggunakan bahasa yang sopan	✓			

A. Komentar dan saran umum

.....
Layak & Sopan

B. Kesimpulan

Observasi keterlaksanaan pembelajaran ini dinyatakan:

- Layak diuji cobakan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Jember, 29 April 2025

Abdurrahman Ahmad, M. Pd
 NIP. 198805302023211017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 8

Lembar Observasi Keterlaksanaan Eksperimen

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING PADA KELAS EKSPERIMEN

Nama : Ibrahim Ahmad Ra
 Kelas : VII
 Materi : Interaksi Sosial

Petunjuk

- Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai untuk kualitas observasi pada keterlaksanaan pembelajaran
- Bila anda memilih opsi "1" dan opsi "2" dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan
- Pedoman penilaiannya sebagai berikut :
 - : Sangat Baik
 - : Baik
 - : Cukup
 - : Kurang

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
A	Kegiatan pendahuluan				
1	Guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing				✓
2	Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran yang dipimpin ketua kelas				✓
3	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
4	Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik untuk mengingatkan kembali materi sebelumnya				✓
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
B	Kegiatan inti				
1	Guru secara singkat menyampaikan materi interaksi sosial				✓
2	Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok				✓

3	Guru menjelaskan bahwa peserta diberi tugas untuk wawancara langsung dengan pedagang			✓	
4	Guru membantu peserta didik menyusun pertanyaan				✓
5	Siswa melakukan wawancara dan mencatat pada buku tulis masing-masing			✓	
6	Guru mengarahkan siswa kembali ke kelas dan duduk sesuai kelompok yang ditentukan				✓
7	Peserta didik diminta menulis secara individu dan kelompok untuk menuliskan hasil wawancara			✓	
8	Guru mengaitkan materi dengan apa yang sudah dilakukan oleh siswa				✓
9	Peserta didik diminta mempresentasikan laporan didepan kelas			✓	
C	Penutup				
1	Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama atas materi yang diajarkan			✓	
2	Guru menutup pembelajaran dengan meminta ketua memimpin doa				✓
3	Guru dan peserta didik mengucapkan salam				✓

Catatan hal-hal penting lainnya selama proses pembelajaran :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 15 Mei 2025

Observer


(Ibrahim A. Iq)

Lampiran 9

Lembar Observasi Keterlaksanaan Kelas Kontrol

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA KELAS KONTROL

Nama : Ibrahim Ahmad Ibra
 Kelas : VII
 Materi : Interaksi Sosial

Petunjuk

- Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai untuk kualitas observasi pada keterlaksanaan pembelajaran
- Bila anda memilih opsi "1" dan opsi "2" dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan
- Pedoman penilaiannya sebagai berikut :
 - : Sangat Baik
 - : Baik
 - : Cukup
 - : Kurang

No	Aspek yang dinilai	Aspek penilaian			
		1	2	3	4
A	Kegiatan pendahuluan				
1	Guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing				✓
2	Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran yang dipimpin ketua kelas				✓
3	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
4	Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik untuk mengingatkan kembali materi sebelumnya				✓
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
B	Kegiatan Inti				
1	Guru menyampaikan materi kepada peserta didik				✓
2	Peserta didik menyimak penjelasan guru dengan baik				✓
3	Guru memberikan latihan soal individu				✓
4	Guru membagikan LKPD				✓

5	Peserta didik mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru			✓	
6	Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas			✓	
7	Guru memberikan penguatan dan umpan balik			✓	
C	Penutup				
1	Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama atas materi yang telah diajarkan Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya			✓	
2	Guru menutup pelajaran dan meminta salah ketua kelas untuk memimpin doa				✓
3	Guru mengucapkan salam				✓

Catatan hal-hal penting lainnya selama proses pembelajaran :

.....

.....

.....

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 15 Mei 2025

Observer

ASU

(Abrahim A. Isa.....)

Lampiran 10

Lembar Validasi Angket Respon Siswa

Validator : Abdurrahman Ahmad, M. Pd
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/semester : VII/Genap
Materi : Prioritas Kebutuhan Manusia

1. Tujuan

Tujuan Penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan angket dalam mengetahui kreativitas siswa

2. Petunjuk

- Mohon kesediaan bapak/ibu untuk menilai draft instrumen dengan aspek-aspek yang diberikan
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon untuk dituliskan pada poin ketiga yaitu saran
- Cara memberikan penilaian adalah dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian yang sesuai menurut validator. Dengan rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
- Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 : sangar kurang valid
 - 2 : kurang valid
 - 3 : cukup valid
 - 4 : valid
 - 5 : sangat valid
- Atas kesediaan bapak/ibu dalam mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

No	Aspek Validasi	Indikator					
			1	2	3	4	5
1	Struktur	Terdapat identitas pada lembar angket seperti mata pelajaran, nama, kelas, dan sekolah yang jelas.					√
		Petunjuk pengisian angket yang terlihat sangat jelas					√
2	Isi	Butir-butir pernyataan dapat mendorong responden untuk menjawab dengan tepat dan sesuai					√
3	Bahasa	Kalimat pada pernyataan mudah					√

	dipahami					
	Kalimat pada pernyataan menggunakan bahasa yang sederhana dan dikenal siswa					✓
	Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan makna ganda				✓	

3. Saran perbaikan

Carilah dan

Kesimpulan :

Program ini dinyatakan

- () layak digunakan tanpa revisi
 () layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 () tidak layak digunakan

Jember, 29 April 2025

Abdurrahman Ahmad, M. Pd
 NIP. 198805302023211017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 10

Modul Ajar Kelas Kontrol

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPS FASE D KELAS VII**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Meidita Zazillatus Zanuba
Instansi	: SMP Plus Darus Sholah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D / VII
Tema 02	: Keberagaman Lingkungan Sekitar
Materi	: Berkenalan dengan Masyarakat
Elemen	: <ul style="list-style-type: none"> a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. ▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. b) Elemen keterampilan proses <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan

Capaian Pembelajaran 2	:	menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.
Alokasi Waktu	:	Memahami hubungan antara kondisi geograis daerah dengan karakteristik dan cara masyarakat beraktivitas.
4 JP		
B. KOMPETENSI AWAL		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengetahui konsep interaksi sosial manusia. 		
C. PROFILPELAJAR PANCASILA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreatif dan bernalar kritis 		
D. SARANADAN PRASARANA		
Buku paket, LKPD		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Ekspositori</i> 		
KOMPONEN INTI		
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Alur Tujuan Pembelajaran : a. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan proses interaksi sosial.		
B. PEMAHAMAN BERMAKNA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemahaman konsep interaksi sosial manusia sehingga dapat menambah wawasan mengenai sosialisasi diri dimasyarakat. 		
C. PERTANYAAN PEMANTIK		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bagaimana syarat interaksi sosial walaupun kedua belah pihak belum pernah bertemu sebelumnya? 		
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pertemuan Pertama		
	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran 2. Guru memeriksa kehadiran siswa 3. Guru memberi motivasi 4. Guru bertanya materi minggu kemaren 5. Guru mengaitkan pembelajaran hari ini dengan minggu kemarin 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 7. Guru memberikan angket pretest kepada siswa 	10 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi dengan ceramah dan tanya jawab 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi materi yang dianggap penting dan guru menanyakan materi apa yang belum jelas 3. guru memberikan latihan soal individu pada buku paket IPS halaman 79 aktivitas 6 4. siswa mengerjakan latihan 5. guru mempersilahkan beberapa siswa untuk membacakan hasil kerjanya didepan kelas, siswa yang lain diminta untuk memperhatikan dan diperbolehkan bertanya jika memiliki pendapat yang berbeda 	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru mempersilahkan salah satu orang untuk membacakan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru memberi penguatan kepada siswa yang telah berpartisipasi secara aktif selama proses belajar mengajar 2. guru menyimpulkan materi terkait pembelajaran hari ini 3. guru mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi lanjutan interaksi sosial 4. guru memberikan refleksi 5. guru memberikan motivasi 	10 menit

	6. guru menutup pembelajaran hari ini dengan berdoa	
Pertemuan Kedua		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran 2. Guru memeriksa kehadiran siswa 3. Guru memberi motivasi 4. Guru bertanya materi minggu kemaren 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi dengan ceramah dan tanya jawab 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi materi yang dianggap penting dan guru menanyakan materi apa yang belum jelas 3. guru memberikan latihan soal individu 4. siswa mengerjakan latihan 5. guru mempersilahkan beberapa siswa untuk membacakan hasil kerjanya didepan kelas, siswa yang lain diminta untuk memperhatikan dan diperbolehkan bertanya jika memiliki pendapat yang berbeda 	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru mempersilahkan salah satu orang untuk membacakan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru memberi penguatan kepada siswa yang telah berpartisipasi secara aktif selama proses belajar mengajar 2. guru menyimpulkan materi terkait pembelajaran hari ini 3. guru memberikan angket postest 4. guru mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya 5. guru memberikan refleksi 6. guru memberikan motivasi 7. guru menutup pembelajaran hari ini dengan berdoa 	10 menit

F. REFLEKSI

Refleksi peserta didik dan guru.

a. Refleksi peserta didik :

- 1) Apakah ada kesulitan pada pembelajaran menemukan permasalahan pada materi Mengenal keberadaan diri dan keluarga di tengah lingkungan sosial terdekatnya?
- 2) Apakah kalian senang pembelajaran hari ini ?
- 3) Apakah hal yang paling sulit ketika melakukan pembelajaran hari ini ?
- 4) Bagaimana cara kalian mengatasi kesulitan tersebut !

b. Refleksi Guru :

- 1) Apakah kesulitan guru saat melakukan pembelajaran hari ini ?
- 2) Bagaimana cara guru mengatasi kesulitan pembelajaran hari ini ?
- 3) Kalau belum mencapai tujuan pembelajaran apa cara yang dilakukan guru?
- 4) Apa hal berbeda yang akan dilakukan guru pada saat pembelajaran berikutnya ?

F. ASESMEN/ PENILAIAN

Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

a. Penilaian keterampilan

No	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Sangat baik (80-100)
1	Penguasaan materi				
4	Penyampaian				

b. Penilaian pengetahuan

No	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Sangat baik (80-100)
1	Siswa dapat menjelaskan syarat interaksi sosial tanpa bertemu				
2	Siswa dapat menceritakan kegiatan dari bangun tidur sampai mau tidur				

Penilaian Sikap

NO	Nama	Pengembangan Sikap		Jumlah
		Mandiri	Bernalar Kritis	

1.			
2.			
3.			

Pedoman Penilaian sikapSkor Maksimum $5 \times 4 = 20$ Skor Minimum $5 \times 1 = 5$

$$\text{Nilai Maksimum} = \frac{20}{20} \times 100$$

$$\text{Nilai Minimum} = \frac{5}{5} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Penilaian Sikap

Nilai	Predikat	Keterangan
80-100	A	Sangat Baik
79-60	B	Baik
59-30	C	Cukup

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan : memberikan materi tambahan yang kaitannya dengan materi tersebut.

Remedial : diberikan dalam bentuk penugasan ulang.

LAMPIRAN**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****1. Pertemuan pertama****LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

**Lembar Aktivitas 6****Aktivitas Individu**

Bagaimana syarat interaksi sosial dapat tetap terpenuhi walaupun kedua belah pihak belum pernah bertemu sebelumnya! Jelaskan!

2. Pertemuan kedua

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

✓
Lembar Aktivitas 7
Aktivitas Individu

Buatlah jurnal harian selama seminggu. Gunakan catatan harian tersebut untuk menuliskan keseharian kalian dalam berinteraksi dengan siapa saja dari mulai bangun tidur sampai menjelang tidur selama tujuh hari. Selanjutnya analisis kegiatan kalian dalam tujuh hari untuk mengetahui bentuk-bentuk proses interaksi sosial yang telah kalian lakukan. Evaluasi dan simpulkan proses interaksi yang terjadi. Kemudian presentasikan di hadapan kelas dengan bimbingan guru.

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Peserta Didik

2. Berkenalan dengan Masyarakat

a. Pengertian Interaksi Sosial

Secara umum, interaksi sosial merupakan suatu proses dalam bertindak dan bereaksi dengan keberadaan orang-orang yang berada di sekitar kita. Kalian perlu mengetahui studi tentang interaksi sosial untuk menunjukkan hal-hal penting dalam kehidupan sosial semasa remaja. Kalian pasti selalu melewati seseorang di jalan atau bertukar kata dengan seorang teman disetiap aktivitas sehari-hari. Kalian menganggap bahwa kegiatan tersebut tampak seperti aktivitas kecil dan tidak menarik, hal-hal yang kalian lakukan berkali-kali dalam sehari tanpa memikirkannya. Padahal itu merupakan proses interaksi sosial!

Menurut Goffman, studi tentang bentuk-bentuk interaksi sosial yang tampaknya tidak signifikan sebenarnya sangat penting dalam sosiologi. Interaksi yang dianggap tidak menarik tersebut justru merupakan salah satu yang paling menarik dari semua bidang penelitian dalam sosiologi. Terdapat tiga alasan yang mendasari pernyataan tersebut. *Pertama*, rutinitas sehari-hari kita, dengan interaksi yang hampir konstan dengan orang lain, memberikan struktur dan bentuk pada apa yang kita lakukan; kita dapat belajar banyak tentang diri kita sebagai makhluk sosial, dan tentang kehidupan sosial itu sendiri, dari mempelajarinya. *Kedua*, studi tentang kehidupan sehari-hari mengungkapkan kepada kita bagaimana manusia dapat bertindak secara kreatif untuk membentuk realitas. *Ketiga*, mempelajari interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, menyoroti sistem dan institusi sosial yang lebih besar. Semua sistem sosial berskala besar, pada kenyataannya, bergantung pada pola interaksi sosial yang kita lakukan sehari-hari. Ide ini mudah untuk ditunjukkan.

b. Syarat Interaksi Sosial

■ Kontak sosial

Kontak sosial merupakan keterlibatan antara seseorang dan individu lain, atau antarkelompok. Kontak sosial bukan berarti melakukan sentuhan fisik, melainkan dapat diartikan sebagai sentuhan secara verbal (kata-kata). Contoh dari kontak secara verbal dapat berupa percakapan, debat, kuliah, pidato, dan seminar. Kontak sosial bisa terjadi dengan perantaramedia dan alat seperti telekomunikasi (telepon, telepon seluler, atau *smartphone*). Kontak sosial mempunyai dua kategori yaitu kontak langsung dan kontak tidak langsung.

Kontak langsung (*primer*) adalah kontak yang secara langsung terjadi tatap muka (tanpa perantara). Kontak langsung sangat lazim terjadi karena dialami dan dilakukan sehari-hari seperti memberikan sapaan kepada orang lain, berjabat tangan, berbincang, dan berdiskusi. Seiring perkembangan zaman, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai telekomunikasi. Dalam hal ini, kontak sosial dengan teknologi tidak dapat dikategorikan sebagai kontak langsung (*primer*), tetapi sudah berubah ke arah kontak tidak langsung (*sekunder*).

Kontak tidak langsung (*sekunder*) meningkat semenjak kemunculan media berbasis elektronik yang dapat diakses menggunakan internet. Berbagai *platform* media sosial dapat digunakan seperti *email*, Twitter, Facebook, Instagram, dan lainnya. Media sosial seperti yang telah dicontohkan dapat menjadi perantara untuk memfasilitasi individu dalam berinteraksi dengan individu lain.

■ Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses dalam menyampaikan pesan dari penyalur pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Komunikasi terjadi dan berlangsung jika individu menyampaikan suatu rangsang (*stimulus*) yang dapat direspon atau dijawab oleh individu lain yang dituju. Komunikasi dapat terjadi secara terus menerus sehingga dapat terjadi pertukaran pesan. Komunikasi terjadi setelah kontak sosial berlangsung, tetapi kontak sosial tidak selalu dapat diikuti oleh komunikasi. Komunikasi dapat terjadi apabila telah didahului dengan kontak sosial.

Proses komunikasi terjadi lebih panjang dibandingkan dengan proses kontak sosial. Hal tersebut terjadi karena melibatkan pertukaran pesan yang berbentuk verbal atau nonverbal. Bentuk verbal berbentuk kata-kata yang disampaikan melalui pembicaraan, diskusi, dan hal-hal sebagainya melalui mimik/ekspresi wajah, gestur/gerak tubuh dan bentuk gerakan tubuh. Bahkan bahasa tubuh kita dapat menyampaikan pesan yang tidak sesuai dengan kata-kata kita. Salah satu aspek utama komunikasi adalah ekspresi wajah dari emosi.

c. Bentuk Interaksi Sosial

■ Interaksi Sosial Asosiatif

Interaksi sosial asosiatif adalah bentuk interaksi sosial yang positif karena mengarah pada kesatuan. Interaksi sosial asosiatif berkembang karena adanya interaksi positif yang berlangsung antarpelaku hubungan sosial asosiatif.

a) Kerjasama

Kerjasama adalah bentuk interaksi yang utama dari suatu proses interaksi sosial asosiatif, karena dilakukan untuk memenuhi suatu kepentingan atau kebutuhan bersama-sama. Oleh karena itu kerjasama merupakan suatu usaha bersama-sama atau individu-individu atau kelompok sebagai usaha mencapai suatu kepentingan atau tujuan yang telah disepakati bersama-sama.

Beberapa bentuk dari kerjasama diantaranya adalah 1) *Bargaining* adalah bentuk kerjasama dengan melakukan perjanjian untuk pertukaran barang atau jasa antara organisasi-organisasi, baik dua pihak atau lebih; 2) *Coalition* (Koalisi), merupakan bentuk kerja samayang penggabungan antara organisasi dua atau lebih yang berusaha dalam mencapai tujuan bersama yang telah disepakati; 3) *Joint Venture* adalah kerjasama dalam bentuk pendirian atau penyelesaian dalam suatu proyek-proyek yang dirancang sebelumnya; 4) *Cooptation* (Kooptasi) merupakan penerimaan suatu unsur yang baru dalam suatu kepemimpinan baru di dalam suatu organisasi atau aktivitas politik.

b) Akomodasi

Akomodasi adalah suatu proses seorang individu atau kelompok dalam tahap penyesuaian akibat pertentangan yang terjadi sebelum akomodasi, dalam rangka mengatasi ketegangan. Akomodasi dapat diartikan sebagai suatu interaksi sosial yang seimbang, tidak bertentangan dengan norma dan nilai yang berkembang tumbuh dimasyarakat. Bentuk-bentuk dari akomodasi diantaranya adalah 1) *Toleration* (toleransi) merupakan bentuk akomodasi tanpa persetujuan bersama; 2) *Coercion* (koersi) adalah bentuk dari akomodasi yang prosesnya dilaksanakan secara paksaan, di mana salah satu pihak menguasai pihak lain; 3) *Arbitration* (perwasitan) suatu bentuk penyelesaian masalah melalui pihak ketiga, apabila masing-masing pihak yang bertentangan tidak mampu menyelesaikan sendiri; 4) *Mediation* (mediasi) penyelesaian sengketa yang menyerupai *arbitration*, tetapi pihak ketiga hanya sebagai perantara dan tidak mempunyai kewenangan mengambil prakarsa; 5) *Conciliation* (konsiliasi) adalah usaha untuk mempertemukan keinginan pihak-pihak yang berselisih, agar tercapai persetujuan bersama.

c) Asimilasi

Asimilasi merupakan pembaruan dari dua kebudayaan yang disertai dengan suatu ciri khas kebudayaan asli yang hilang, sehingga terbentuk kebudayaan baru. Asimilasi ditandai dengan usaha-usaha dalam mengurangi perbedaan yang terjadi antar orang atau suatu kelompok. Dengan adanya asimilasi, maka orang-orang dari kedua kelompok akan berusaha untuk sedikit demi sedikit mengurangi perbedaan diantara mereka.

d) Akulturasi

Akulturasi adalah percampuran kebudayaan. Akulturasi dapat terjadi saat suatu kelompok yang punya kebudayaan tertentu dihadapkan pada suatu unsur budaya asing yang secara sadar atau tidak mulai diterima keberadaannya tanpa berpengaruh pada budaya yang sudah ada. Contohnya seperti bangunan Masjid Demak yang merupakan tempat ibadah umat Islam memiliki corak candi Hindu dengan atap bertingkat seperti layaknya candi Hindu.

■ Interaksi Sosial Disosiatif

Jenis yang kedua adalah interaksi sosial disosiatif atau interaksi sosial disosiatif. Interaksi sosial disosiatif memiliki hasil akhir yang negatif atau berujung pada perpecahan antar individu maupun kelompok. Interaksi sosial disosiatif berkembang dan tumbuh karena terdapat suatu perselisihan atau suatu kompetisi dari para pelaku yang melakukan hubungan disosiatif. Bentuk interaksi disosiatif terbagi menjadi beberapa bentuk, diantaranya adalah:

a) Persaingan

Persaingan atau kompetisi merupakan interaksi yang bersifat negatif. Persaingan atau kompetisi timbul dari dua individu atau lebih dengan saling memperebutkan suatu yang jumlahnya terbatas, sehingga memungkinkan untuk melakukan segala cara. Persaingan

secara perorangan disebut dengan persaingan pribadi, sementara persaingan yang bukan bersifat pribadi yakni persaingan antarkelompok. Contoh dari hal tersebut adalah persaingan antara perusahaan-perusahaan dalam memperebutkan daerah pemasaran.

b) Kontravensi

Kontravensi adalah suatu proses sosial yang terjadi di dalam persaingan dan pertentangan atau konflik. Kontravensi merupakan sikap untuk menuju suatu ketidaksenangan. Kontravensi mempunyai beberapa macam bentuk, antara lain: kontravensi umum, kontravensi sederhana, kontravensi intensif, kontravensi rahasia, dan kontravensi taktis.

c) Pertentangan/Konflik Sosial

Konflik sering terjadi dengan disertai berbagai ancaman dan kekerasan. Pertentangan/konflik mempunyai beberapa macam pertentangan, seperti pribadi, rasial, antarkelas sosial, politik dan internasional.

d. Pembentukan Karakteristik Budaya (Kebiasaan) Masyarakat Daerah

Kebudayaan merupakan suatu konsep yang sangat luas sekali. Kebudayaan dalam kacamata sosiologi adalah ide-ide, keyakinan, perilaku sehari-hari, dan produk-produk umum yang diciptakan dan digunakan bersama. Singkatnya, kebudayaan adalah segala sesuatu yang tercipta dan dimiliki oleh seorang manusia pada saat berinteraksi secara bersama-sama. Kebudayaan membentuk individu untuk memandang dunia dengan caranya.

yang dibesarkan di Sumatra bagian barat, adat istiadat pernikahan sebuah keluarga dari Jawa bagian tengah atau timur mungkin tampak aneh atau bahkan salah. Sebaliknya, seseorang dari keluarga tradisional di pesisir Pulau Sulawesi akan memiliki gagasan yang berbeda dalam mengasuh anak jika dibandingkan dengan keluarga di perbukitan pedalaman Pulau Papua.

Dengan kata lain, cara pandang orang terhadap pernikahan dan pengasuhan anak sangat bergantung pada apa yang telah diajarkan kepada mereka. Perilaku berdasarkan adat istiadat yang dipelajari merupakan sesuatu yang dianjurkan. Mengetahui aturan-aturan dalam adat istiadat yang tidak tertulis dapat membantu individu-individu merasa aman dan "normal". Individu-individu banyak menginginkan untuk menjalani aktivitas sehari-hari dengan percaya diri bahwa suatu perilaku dari mereka tidak dapat diganggu. Namun, tindakan-tindakan yang terlihat sederhana seperti pergi ke tempat kerja membuktikan banyak kesopanan budaya.

Bahan Bacaan Guru

Secara interaktif guru dan peserta didik dapat berbagi sudut pandang terkait dengan keanekaragaman suku bangsa dan komunitas di Indonesia. Peserta didik diajak untuk mengaitkan dengan temasebelumnya yakni diferensiasi atau keberagaman atas ras, etnis, agama dan gender. Peserta didik memperoleh informasi bahwa terdapat kelompok-kelompok budaya di Indonesia yang mendukung keberagaman kebudayaan di Indonesia. Dalam kerangka ke-IPS, tema ini mengembangkan kemampuan Peserta didik untuk membedakan manakah yang merupakan pembagian kelompok horizontal dan kelompok atas dasar lapisan sosial atau secara vertikal.

Keduanya berbeda dan memiliki peranan dalam kelangsungan hidup dan proses sosialisasi dalam masyarakat. Keterdapatannya perbedaan kondisi lingkungan fisik wilayah akan memengaruhi keberagaman budaya. Adanya seorang tokoh yang dianggap berpengaruh terhadap suatu wilayah, melahirkan kesepakatan antar warga dalam mengikuti kebiasaan tokoh tersebut dan menghasilkan budaya yang berbeda pula di masing-masing wilayah di Indonesia. Keanekaragaman budaya dapat menjadi potensi pariwisata, sekaligus menjadi potensi konflik yang berujung pada ancaman separatis apabila tidak dijaga.

Peserta didik diharapkan mampu menganalisis mampu membuatnya atau melakukan aksi sosial yang relevan di lingkungan keluarganya masyarakat terdekat, kemudian melakukan refleksi dari setiap proses yang sudah dilakukan.

C. GLOSARIUM

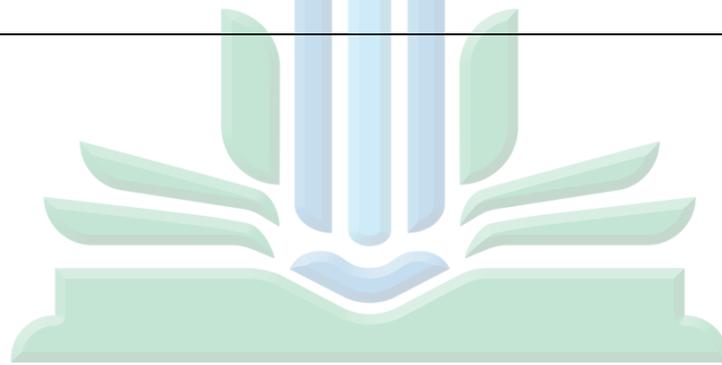
Diferensiasi sosial : Variasi pekerjaan dan kekuasaan kelompok dalam masyarakat yang dikaitkan dengan interaksi atau akibat umum dari proses interaksi sosial yang ada.
komunitas : Suatu kelompok yang saling berinteraksi di dalam suatu daerah.

D. DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

- Adhuri, D. S., Wiratri, A., & Bismoko, A. B. 2016. "Interseksi Budaya Dan Peradaban Negara-negara Di Samudra Hindia: Perspektif Indonesia". *Masyarakat Indonesia*, 41(2), 115-126, <https://doi.org/10.14203/jmi.v41i2.310>.
- Alisjahbana Armida Salsiah, Murniningtyas Endah. 2018. *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia*. Bandung: UNPAD Press.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). 2019. Bencana Alam di Provinsi Yogyakarta. http://bnpb.cloud/dibi/xdibi_list/.
- Badan Perencana Pembangunan Nasional. 2016. *Laporan Prakarsa Strategis Bidang Kemaritiman*. Jakarta: Bappenas.
- Goujon A. 2018. *Human Population Growth*. In: *Reference Module in Earth Systems and Environmental Sciences*. h. 1907-1912 Elsevier. ISBN 978-0-12-409548-9 DOI:10.1016/B978-0-12-409548-9.10755-9.
- Graha, Andi Nu. 2012. Pengembangan Masyarakat Pembangunan melalui pendampingan sosial dalam konsep pemberdayaan di bidang ekonomi. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 5(2), 117-126. <https://doi.org/10.21067/jem.v5i2.243>
- Griffiths, H., dkk. 2017. *Introduction to Sociology 2*. Texas: OpenStax.
- Grusec, J. E., & Hastings, P. D. 2015. *Handbook of Socialization: theory and research*. NY: The Guilford Press. h. 1, 13, 20.
- Habibi, Maksum dan Gunadi. 2014. *Pengantar Ekonomi dan Bisnis Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen*. Jakarta: Yudhistira.
- Hadi, A. P. 2010. *Konsep pemberdayaan, partisipasi dan kelembagaan dalam pembangunan*. Yayasan Agribisnis/Pusat Pengembangan Masyarakat Agrikarya (PPMA).
- Harahap, Erni Febjan. 2012. "Pemberdayaan Masyarakat dalam Bidang Ekonomi untuk Mewujudkan Ekonomi Nasional yang tanggung dan Mandiri". *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 3(2), 78-96.
- Herlina, N. 2020. *Metode Sejarah*. Bandung: Satya Historika.
- Hutomo, Mardi Yatno. 2000. *Pemberdayaan Masyarakat dalam Bidang Ekonomi: Tinjauan Teoritik dan Implementasi*. Naskah No 20, Juni-Juli 2000.
- Kartodirjo, Sartono. 2014. *Pengantar Sejarah Indonesia Baru: 1500-1900*. Yogyakarta: Ombak.
- Stolley, K. S. 2005. *The basics of sociology*. CT: Greenwood Press.
- Suharyono, Amien M. 2013. *Pengantar Filsafat Geografi*. Yogyakarta: Ombak

- Suryanegara, Ahmad Mansur. 2015. *Api Sejarah Jilid 1*. Bandung Suryadinasti.
- Susanti, S. 2016. "Nasionalisme dan Gerakan Mulih Njowo, 1947 dan 1954". *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 1(2), 107-120, <https://doi.org/10.14710/jsc1.v1i2.12767>.
- Syefriyeni. 2018. "Karakteristik Pengetahuan Orang Melayu". *Intizar*. 24 (2), 265-271, <doi.org/10.19109/intizar.v24i2.2730>.
- T., Vyain, S., Bry, J., & Jones, F. 2017. *Introduction to Sociology 2*. Texas: OpenStax.
- Tim Nasional Penulisan Sejarah Indonesia. 2010. *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim. 2012. *Indonesia dalam Arus Sejarah*. Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve.
- Tyasyono Bayong. 2004. *Klimatologi Edisi Kedua*. Bandung: ITB.
- Usrah, Cut Rizka AI. 2015. "Laksamana Keumalahayati Simbol Perempuan Aceh (Peranan dan Perjuangannya dalam Lintasan Sejarah Kerajaan Aceh Darussalam 1589-1604)". *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Wolters, O.W. 2011. *Kemaharajaan Maritim Sriwijaya & Perniagaan Dunia*. Depok: Komunitas Bambu.
- Worosetyaningsih, Tri. 2019. *Kehidupan Masyarakat pada Masa Praaksara, Masa Hindu Budha, dan Masa Islam*. Ponorogo: Myria Publisher.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 11

Modul Ajar Kelas Eksperimen

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPS FASE D KELAS VII**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Meidita Zazillatus Zanuba
Instansi	: SMP Plus Darus Sholah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D / VII
Tema 02	: Keberagaman Lingkungan Sekitar
Materi	: Berkenalan dengan Masyarakat
Elemen	: a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. ▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara, Interaksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.
	b) Elemen keterampilan proses <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan

Capaian Pembelajaran 2	: menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.	
Alokasi Waktu	: Memahami hubungan antara kondisi geograis daerah dengan karakteristik dan cara masyarakat beraktivitas.	
4 JP		
B. KOMPETENSI AWAL		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenai konsep interaksi sosial manusia. 		
C. PROFILPELAJAR PANCASILA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreatif dan bernalar kritis 		
D. SARANADAN PRASARANA		
Media dan Sumber Belajar		
<ol style="list-style-type: none"> 1. buku paket, PPT 2. pedangang sekolah 		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Experiential Learning</i> 		
KOMPENEN INTI		
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Alur Tujuan Pembelajaran : <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan proses interaksi sosial. 		
B. PEMAHAMAN BERMAKNA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemahaman konsep interaksi sosial manusia sehingga dapat menambah wawasan mengenai sosialisasi diri dimasyarakat. 		
C. PERTANYAAN PEMANTIK		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bagaimana syarat interaksi sosial walaupun kedua belah pihak belum pernah bertemu sebelumnya? 		
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pertemuan Pertama		
	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 8. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran 9. Guru memeriksa kehadiran siswa 10. Guru memberi motivasi 11. Guru bertanya materi minggu kemarin 12. Guru mengaitkan pembelajaran hari ini dengan minggu kemarin 13. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 14. Guru memberikan angket pretest kepada siswa 	10 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan secara singkat tentang pengertian interaksi sosial 2. Peserta didik menjadi 5 kelompok tiap kelompok berisi 5-6 orang 3. Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan diberi tugas untuk wawancara langsung dengan pedagang sekolah 4. Guru membantu peserta didik menyusun pertanyaan yang relevan 5. Guru menjelaskan etika ketika wawancara dan sikap sopan yang harus ditunjukkan 6. Siswa melakukan wawancara langsung dengan pedagang dan guru mendampingi proses wawancara dilapangan 7. Siswa mencatat jawaban dan pengamatan pada buku tulis masing-masing 8. Guru mengarahkan siswa kembali ke kelas duduk sesuai kelompok yang ditentukan 9. Peserta didik diminta untuk menulis hasil dari wawancara tadi secara individu pada buku tulis masing masing 10. Guru menunjuk 2 siswa untuk membacakan hasil pekerjaannya 	20 menit
Penutup	7. guru mempersilahkan salah satu orang untuk	10 menit

	<p>membacakan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru memberi pengutan kepada siswa yang telah berpartisipasi secara aktif selama proses belajar mengajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. guru menyimpulkan materi terkait pembelajaran hari ini 9. guru mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi lanjutan interaksi sosial 10. guru memberikan refleksi 11. guru memberikan motivasi 12. guru menutup pembelajaran hari ini dengan berdoa 	
Pertemuan Kedua		
pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran 7. Guru memeriksa kehadiran siswa 8. Guru memberi motivasi 9. Guru bertanya materi minggu kemaren 10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menjelaskan apa yang ditugaskan kemarin 7. Guru menjelaskan materi interaksi sosial serta mengaitkan materi dengan apa yang sudah dilakukan oleh peserta didik pertemuan kemarin dan tanya jawab 8. Peserta didik diminta untuk berkelompok sesuai dengan kelompok pertemuan kemarin 9. Siswa mengalisis hasil wawancara kedalam teori interaksi sosial yang sudah dijelaskan oleh guru 10. Guru membimbing tiap kelompok 11. Guru menugaskan setiap kelompok mempresentasikan laporan di depan kelas. 12. siswa yang lain diminta untuk memperhatikan dan diperbolehkan bertanya jika memiliki pendapat yang berbeda 13. guru memberikan LKPD yang harus dikerjakan secara individu 	20 menit
penutup	<ol style="list-style-type: none"> 8. guru mempersilahkan salah satu orang untuk 	10 menit

	<p>membacakan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru memberi penguatan kepada siswa yang telah berpartisipasi secara aktif selama proses belajar mengajar</p> <p>9. guru menyimpulkan materi terkait pembelajaran hari ini</p> <p>10.guru memberikan angket postest kepada siswa</p> <p>11.guru mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi pembiasaan diri untuk menjaga lingkungan</p> <p>12.guru memberikan refleksi</p> <p>13.guru memberikan motivasi</p> <p>14.guru menutup pembelajaran hari ini dengan berdoa</p>	
--	---	--

F. REFLEKSI

Refleksi peserta didik dan guru.

a. Refleksi peserta didik :

- 5) Apakah ada kesulitan pada pembelajaran menemukan permasalahan pada materi Mengenal keberadaan diri dan keluarga di tengah lingkungan sosial terdekatnya?
- 6) Apakah kalian senang pembelajaran hari ini ?
- 7) Apakah hal yang paling sulit ketika melakukan pembelajaran hari ini ?
- 8) Bagaimana cara kalian mengatasi kesulitan tersebut !

b. Refleksi Guru :

- 5) Apakah kesulitan guru saat melakukan pembelajaran hari ini ?
- 6) Bagaimana cara guru mengatasi kesulitan pembelajaran hari ini ?
- 7) Kalau belum mencapai tujuan pembelajaran apa cara yang dilakukan guru?
- 8) Apa hal berbeda yang akan dilakukan guru pada saat pembelajaran berikutnya ?

F. ASESMEN/ PENILAIAN

Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

c. Penilaian keterampilan

No	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Sangat baik (80-100)
1	Penguasaan materi				
4	Penyampaian				

d. Penilaian pengetahuan

No	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Sangat baik (80-100)
1	Siswa dapat menjelaskan pengertian interaksi sosial.				
2	Siswa dapat menjelaskan syarat terjadinya interaksi sosial (kontak sosial dan komunikasi).				
3	Siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial berdasarkan pengalaman wawancara.				
4	Siswa dapat menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi interaksi sosial dari hasil wawancara.				

Penilaian Sikap

NO	Nama	Pengembangan Sikap		Jumlah
		Mandiri	Bernalar Kritis	
1.				
2.				
3.				

Pedoman Penilaian sikapSkor Maksimum $5 \times 4 = 20$ Skor Minimum $5 \times 1 = 5$

$$\text{Nilai Maksimum} = \frac{20}{20} \times 100$$

$$\text{Nilai Minimum} = \frac{5}{5} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Penilaian Sikap

Nilai	Predikat	Keterangan
80-100	A	Sangat Baik
79-60	B	Baik
59-30	C	Cukup

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan : memberikan materi tambahan yang kaitannya dengan materi tersebut.

Remedial : diberikan dalam bentuk penugasan ulang

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Absen:

Kerjakan soal dibawah ini dengan benar!

1. Jelaskan dengan kata-katamu sendiri apa yang dimaksud dengan interaksi sosial.
2. Berdasarkan hasil wawancara, sebutkan dua syarat terjadinya interaksi sosial yang kamu temukan. Jelaskan contohnya!
3. Ceritakan satu bentuk interaksi sosial yang kamu amati saat mewawancarai pedagang. Masuk kategori apa interaksi tersebut (kerja sama, konflik, akomodasi, dll)?
4. Menurutmu, faktor apa saja yang memengaruhi terjadinya interaksi sosial antara pedagang dan siswa di sekolah? Jelaskan alasannya.

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Peserta Didik

2. Berkenalan dengan Masyarakat

a. Pengertian Interaksi Sosial

Secara umum, interaksi sosial merupakan suatu proses dalam bertindak dan bereaksi dengan keberadaan orang-orang yang berada di sekitar kita. Kalian perlu mengetahui studi tentang interaksi sosial untuk menunjukkan hal-hal penting dalam kehidupan sosial semasa remaja. Kalian pasti selalumelewati seseorang di jalan atau bertukar kata dengan seorang teman disetiap aktivitas sehari-hari. Kalian menganggap bahwa kegiatan tersebut tampak seperti aktivitas kecil dan tidak menarik, hal-hal yang kalian lakukan berkali-kali dalam sehari tanpa memikirkannya. Padahal itu merupakan proses interaksi sosial!

Menurut Goffman, studi tentang bentuk-bentuk interaksi sosial yang tampaknya tidak signifikan sebenarnya sangat penting dalam sosiologi. Interaksi yang dianggap tidak menarik tersebut justru merupakan salah satu yang paling menarik dari semua bidang penelitian dalam

sosiologi. Terdapat tiga alasan yang mendasari pernyataan tersebut. *Pertama*, rutinitas sehari-hari kita, dengan interaksi yang hampir konstan dengan orang lain, memberikan struktur dan bentuk pada apa yang kita lakukan; kita dapat belajar banyak tentang diri kita sebagai makhluk sosial, dan tentang kehidupan sosial itu sendiri, dari mempelajarinya. *Kedua*, studi tentang kehidupan sehari-hari mengungkapkan kepada kita bagaimana manusia dapat bertindak secara kreatif untuk membentuk realitas. *Ketiga*, mempelajari interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, menyoroti sistem dan institusi sosial yang lebih besar. Semua sistem sosial berskala besar, pada kenyataannya, bergantung pada pola interaksi sosial yang kita lakukan sehari-hari. Ide ini mudah untuk ditunjukkan.

b. Syarat Interaksi Sosial

■ Kontak sosial

Kontak sosial merupakan keterlibatan antara seseorang dan individu lain, atau antarkelompok. Kontak sosial bukan berarti melakukan sentuhan fisik, melainkan dapat diartikan sebagai sentuhan secara verbal (kata-kata). Contoh dari kontak secara verbal dapat berupa percakapan, debat, kuliah, pidato, dan seminar. Kontak sosial bisa terjadi dengan perantara media dan alat seperti telekomunikasi (telepon, telepon seluler, atau *smartphone*). Kontak sosial mempunyai dua kategori yaitu kontak langsung dan kontak tidak langsung.

Kontak langsung (*primer*) adalah kontak yang secara langsung terjadi tatap muka (tanpa perantara). Kontak langsung sangat lazim terjadi karena dialami dan dilakukan sehari-hari seperti memberikan sapaan kepada orang lain, berjabat tangan, berbincang, dan berdiskusi. Seiring perkembangan zaman, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai telekomunikasi. Dalam hal ini, kontak sosial dengan teknologi tidak dapat dikategorikan sebagai kontak langsung (*primer*), tetapi sudah berubah ke arah kontak tidak langsung (*sekunder*).

Kontak tidak langsung (*sekunder*) meningkat semenjak kemunculan media berbasis elektronik yang dapat diakses menggunakan internet. Berbagai *platform* media sosial dapat digunakan seperti *email*, Twitter, Facebook, Instagram, dan lainnya. Media sosial seperti yang telah dicontohkan dapat menjadi perantara untuk memfasilitasi individu dalam berinteraksi dengan individu lain.

■ Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses dalam menyampaikan pesan dari penyampai pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Komunikasi terjadi dan berlangsung jika individu menyampaikan suatu rangsang (stimulus) yang dapat direspon atau dijawab oleh individu lain yang dituju. Komunikasi dapat terjadi secara terus menerus sehingga dapat terjadi pertukaran pesan. Komunikasi terjadi setelah kontak sosial berlangsung, tetapi kontak sosial tidak selalu dapat diikuti oleh komunikasi. Komunikasi dapat terjadi apabila telah didahului dengan kontak sosial.

Proses komunikasi terjadi lebih panjang dibandingkan dengan proses kontak sosial. Hal tersebut terjadi karena melibatkan pertukaran pesan yang berbentuk verbal atau nonverbal. Bentuk verbal berbentuk kata-kata yang disampaikan melalui pembicaraan, diskusi, dan hal-hal sebagainya melalui mimik/ekspresi wajah, gestur/gerak tubuh dan bentuk gerakan tubuh. Bahkan bahasa tubuh kita dapat menyampaikan pesan yang tidak sesuai dengan kata-kata kita. Salah satu aspek utama komunikasi adalah ekspresi wajah dari emosi.

c. Bentuk Interaksi Sosial

■ Interaksi Sosial Asosiatif

Interaksi sosial asosiatif adalah bentuk interaksi sosial yang positif karena mengarah pada kesatuan. Interaksi sosial asosiatif berkembang karena adanya interaksi positif yang berlangsung antara pelaku hubungan sosial asosiatif.

a) Kerjasama

Kerjasama adalah bentuk interaksi yang utama dari suatu proses interaksi sosial asosiatif, karena dilakukan untuk memenuhi suatu kepentingan atau kebutuhan bersama-sama. Oleh karena itu kerjasama merupakan suatu usaha bersama-sama atau individu-individu atau kelompok sebagai usaha mencapai suatu kepentingan atau tujuan yang telah disepakati bersama-sama.

Beberapa bentuk dari kerjasama diantaranya adalah 1) *Bargaining* adalah bentuk kerjasama dengan melakukan perjanjian untuk pertukaran barang atau jasa antara organisasi-organisasi, baik dua pihak atau lebih; 2) *Coalition* (Koalisi), merupakan bentuk kerja sama yang penggabungan antara organisasi dua atau lebih yang berusaha dalam mencapai tujuan bersama yang telah disepakati; 3) *Joint Venture* adalah kerjasama dalam bentuk pendirian atau penyelesaian dalam suatu proyek-proyek yang dirancang sebelumnya; 4) *Cooptation* (Kooptasi) merupakan penerimaan suatu unsur yang baru dalam suatu kepemimpinan baru di dalam suatu organisasi atau aktivitas politik.

b) Akomodasi

Akomodasi adalah suatu proses seorang individu atau kelompok dalam tahap penyesuaian akibat pertentangan yang terjadi sebelum akomodasi, dalam rangka mengatasi ketegangan. Akomodasi dapat diartikan sebagai suatu interaksi sosial yang seimbang, tidak bertentangan dengan norma dan nilai yang berkembang tumbuh di masyarakat. Bentuk-bentuk dari akomodasi diantaranya adalah 1) *Toleration* (toleransi) merupakan bentuk akomodasi tanpa persetujuan bersama; 2) *Coercion* (koersi) adalah bentuk dari akomodasi yang prosesnya dilaksanakan secara paksaan, di mana salah satu pihak menguasai pihak lain; 3) *Arbitration* (perwasitan) suatu bentuk penyelesaian masalah melalui pihak ketiga, apabila masing-masing pihak yang bertentangan tidak mampu menyelesaikan sendiri; 4) *Mediation* (mediasi) penyelesaian sengketa yang menyerupai *arbitration*, tetapi pihak ketiga hanya sebagai perantara dan tidak mempunyai kewenangan mengambil prakarsa; 5) *Conciliation* (konsiliasi) adalah usaha untuk mempertemukan keinginan pihak-pihak yang berselisih, agar tercapai persetujuan bersama.

c) Asimilasi

Asimilasi merupakan pembaruan dari dua kebudayaan yang disertai dengan suatu ciri khas kebudayaan asli yang hilang, sehingga terbentuk kebudayaan baru. Asimilasi ditandai dengan usaha-usaha dalam mengurangi perbedaan yang terjadi antar orang atau suatu kelompok. Dengan adanya asimilasi, maka orang-orang dari kedua kelompok akan berusaha untuk sedikit demi sedikit mengurangi perbedaan di antara mereka.

d) Akulturasi

Akulturasi adalah percampuran kebudayaan. Akulturasi dapat terjadi saat suatu kelompok yang punya kebudayaan tertentu dihadapkan pada suatu unsur budaya asing yang secara sadar atau tidak mulai diterima keberadaannya tanpa berpengaruh pada budaya yang sudah ada. Contohnya seperti bangunan Masjid Demak yang merupakan tempat ibadah umat Islam memiliki corak candi Hindu dengan atap bertingkat seperti layaknya candi Hindu.

■ Interaksi Sosial Disosiatif

Jenis yang kedua adalah interaksi sosial disosiatif atau interaksi sosial disosiatif. Interaksi sosial disosiatif memiliki hasil akhir yang negatif atau berujung pada perpecahan antar individu maupun kelompok. Interaksi sosial disosiatif berkembang dan tumbuh karena terdapat suatu perselisihan atau suatu kompetisi dari para pelaku yang melakukan hubungan disosiatif. Bentuk interaksi disosiatif terbagi menjadi beberapa bentuk, diantaranya adalah:

a) Persaingan

Persaingan atau kompetisi merupakan interaksi yang bersifat negatif. Persaingan atau kompetisi timbul dari dua individu atau lebih yang saling memperebutkan suatu yang jumlahnya terbatas, sehingga memungkinkan untuk melakukan segala cara. Persaingan secara perorangan disebut dengan persaingan pribadi, sementara persaingan yang bukan bersifat pribadi yakni persaingan antarkelompok. Contoh dari hal tersebut adalah persaingan antara perusahaan-perusahaan dalam memperebutkan daerah pemasaran.

b) Kontravensi

Kontravensi adalah suatu proses sosial yang terjadi di dalam persaingan dan pertentangan atau konflik. Kontravensi merupakan sikap untuk menuju suatu ketidaksenangan. Kontravensi mempunyai beberapa macam bentuk, antara lain: kontravensi umum, kontravensi sederhana, kontravensi intensif, kontravensi rahasia, dan kontravensi taktis.

c) Pertentangan/Konflik Sosial

Konflik sering terjadi dengan disertai berbagai ancaman dan kekerasan. Pertentangan/konflik mempunyai beberapa macam pertentangan, seperti pribadi, rasial, antarkelas sosial, politik dan internasional.

d. Pembentukan Karakteristik Budaya (Kebiasaan) Masyarakat Daerah

Kebudayaan merupakan suatu konsep yang sangat luas sekali. Kebudayaan dalam kacamata sosiologi adalah ide-ide, keyakinan, perilaku sehari-hari, dan produk-produk umum yang diciptakan dan digunakan bersama. Singkatnya, kebudayaan adalah segala sesuatu yang tercipta dan dimiliki oleh seorang manusia pada saat berinteraksi secara bersama-sama. Kebudayaan membentuk individu untuk memandang dunia dengannya.

yang dibesarkan di Sumatra bagian barat, adat istiadat pernikahan sebuah keluarga dari Jawa bagian tengah atau timur mungkin tampak aneh atau bahkan salah. Sebaliknya, seseorang dari keluarga tradisional di pesisir Pulau Sulawesi akan memiliki gagasan yang berbeda dalam mengasuh anak jika dibandingkan dengan keluarga di perbukitan Pulau Papua.

Dengan kata lain, cara pandang orang terhadap pernikahan dan pengasuhan anak sangat bergantung pada apa yang telah diajarkan kepada mereka. Perilaku berdasarkan adat istiadat yang dipelajari merupakan sesuatu yang dianjurkan. Mengetahui aturan-aturan dalam adat istiadat yang tidak tertulis dapat membantu individu-individu merasa aman dan "normal". Individu-individu banyak menginginkan untuk menjalani aktivitas sehari-hari dengan percaya diri bahwa suatu perilaku dari mereka tidak dapat diganggu. Namun, tindakan-tindakan yang terlihat sederhana seperti pergi ke tempat kerja membuktikan banyak kesopanan budaya.

Bahan Bacaan Guru

Secara interaktif guru dan peserta didik dapat berbagi sudut pandang terkait dengan keanekaragaman suku bangsa dan komunitas di Indonesia. Peserta didik diajak untuk mengaitkan dengan tema sebelumnya yakni diferensiasi atau keberagaman atas ras, etnis, agama dan gender. Peserta didik memperoleh informasi bahwa terdapat kelompok-kelompok budaya di Indonesia yang mendukung keberagaman kebudayaan di Indonesia. Dalam kerangka ke-IPS, tema ini mengembangkan kemampuan Peserta didik

untuk membedakan manakah yang merupakan pembagian kelompok horizontal dan kelompok atas dasar lapisan sosial atau secara vertikal.

Keduanya berbeda dan memiliki peranan dalam kelangsungan hidup dan proses sosialisasi dalam masyarakat. Keterdapatannya perbedaannya kondisi lingkungan fisik wilayah akan memengaruhi keberagaman budaya. Adanya seorang tokoh yang dianggap berpengaruh terhadap suatu wilayah, melahirkan kesepakatan antar warga dalam mengikuti kebiasaan tokoh tersebut dan menghasilkan budaya yang berbeda pula di masing-masing wilayah di Indonesia. Keanekaragaman budaya dapat menjadi potensi pariwisata, sekaligus menjadi potensi konflik yang berujung pada ancaman separatisme apabila tidak dijaga.

Peserta didik diharapkan mampu menganalisis mampu membuatnya atau melakukan aksi sosial yang relevan di lingkungan keluarganya masyarakat terdekat, kemudian melakukan refleksi dari setiap proses yang sudah dilakukan.

C. GLOSARIUM

Diferensiasi sosial : Variasi pekerjaan dan kekuasaan kelompok dalam masyarakat yang dikaitkan dengan interaksi atau akibat umum dari proses interaksi sosial yang ada.

komunitas : Suatu kelompok yang saling berinteraksi di dalam suatu daerah.

D. DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

- Adhuri, D. S., Wiratri, A., & Bismoko, A. B. 2016. "Interseksi Budaya Dan Peradaban Negara-negara Di Samudra Hindia: Perspektif Indonesia". *Masyarakat Indonesia*, 41(2), 115-126, <https://doi.org/10.14203/jmi.v41i2.310>.
- Alisjahbana Armida Salsiah, Murniningtyas Endah. 2018. *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia*. Bandung: UNPAD Press.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). 2019. *Bencana Alam di Provinsi Yogyakarta*. http://bnpb.cloud/dibi/xdibi_list/.
- Badan Perencana Pembangunan Nasional. 2016. *Laporan Prakarsa Strategis Bidang Kemaritiman*. Jakarta: Bappenas.
- Badan Pusat Statistik. 2019. *Statistik Pertambangan Minyak dan Gas Bumi*. Jakarta: BPS.
- Banowati Eva, Sriyanto. 2013. *Geografi Pertanian*. Yogyakarta: Ombak.
- _____. 2012. *Geografi Indonesia*. Yogyakarta: Ombak.
- Daldjoeni. 2014. *Pokok-Pokok Klimatologi*. Yogyakarta: Ombak.
- Danandjaja, James. 1994. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Department of Economic and Social Affairs. 2019. *Growing at a slower pace, world population is expected to reach 9.7 billion in 2050 and could peak at nearly 11 billion around 2100*. Artikel. <https://www.un.org/development/desa/en/news/population/world-populationprospects-2019.html> pada 21-08-2020
- Harahap, Erni Febian. 2012. "Pemberdayaan Masyarakat dalam Bidang Ekonomi untuk Mewujudkan Ekonomi Nasional yang Tangguh dan Mandiri". *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 3(2), 78-96.
- Herlina, N. 2020. *Metode Sejarah*. Bandung: Satya Historika.
- Hutomo, Mardi Yatno. 2000. *Pemberdayaan Masyarakat dalam Bidang Ekonomi: Tinjauan Teoritik dan Implementasi*. Naskah No 20, Juni-Juli 2000.
- Kartodirjo, Sartono. 2014. *Pengantar Sejarah Indonesia Baru: 1500-1900*. Yogyakarta:

Ombak.

- Kementerian Kelautan dan Perikanan. 2019. *Laporan Tahunan 2018*. Jakarta:KKP.
- Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman. 2019. *Laporan Kinerja 2018*. Jakarta: Kemenko Bidang Maritim.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. 2018. *Status Hutan dan Kehutanan Indonesia 2018*. Jakarta: KLHK
- Koentjaraningrat. 1985. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Korlantas Polri. 2013. *Polantas dalam Angka 2013*. www.korlantas.polri.go.id.
- Kotarumalos, Nur Aisyah. 2010. "Mengkonstruksi Identitas Diaspora Maluku Negeri Belanda". *Masyarakat Indonesia*. 36 (1), 123-144, <https://media.neliti.com/media/publications/150453-ID-mengkonstruksiidentitas-diapora-maluku.pdf>.
- Kotler, Philip dan Gary Amstrong. 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Krautkraemer, J. A. (2005). *Economics of natural resource scarcity: The state of the debate* (No. 1318-2016-103362).
- Kuntowijoyo, D. R. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Sleman: Bentang Pustaka.
- Lembar Fakta Forest Watch Indonesia 2019. 2019. diakses dari http://fwi.or.id/wp-content/uploads/2019/10/FS_Deforestasi_FWI_small.pdf
- Sodik, Abror., dan Musthofa, Muhamad Wakhid. 2018. "Analisis Strategi Penyebaran Agama-Agama di Indonesia dari Pra Hingga Era Modern dengan Pendekatan Teori Permainan Matematika". *HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 15 (1), 99-113, <https://doi.org/10.14421/hisbah.2018.151-08>.
- Soekmono. 1992. *Sejarah Kebudayaan Indonesia 3*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sofiana, Anas. 2017. "Ratu Kalinyamat Penguasa Wanita Jepara Tahun 1549-1579." *Avatara* 5.3. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/21467>.
- Stolley, K. S. 2005. *The basics of sociology*. CT: Greenwood Press.
- Suharyono, Amien M. 2013. *Pengantar Filsafat Geografi*. Yogyakarta: Ombak
- Suryanegara, Ahmad Mansur. 2015. *Api Sejarah Jilid I*. Bandung: Suryadinasti.
- Susanti, S. 2016. "Nasionalisme dan Gerakan Mulih Njowo, 1947 dan 1954". *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 1(2), 107-120, <https://doi.org/10.14710/jsc1.v1i2.12767>.
- Syefriyeni. 2018. "Karakteristik Pengetahuan Orang Melayu". *Intizar*. 24 (2), 265-271, <doi.org/10.19109/intizar.v24i2.2730>.
- T., Vyain, S., Bry, J., & Jones, F. 2017. *Introduction to Sociology 2*. Texas: OpenStax.
- Tim Nasional Penulisan Sejarah Indonesia. 2010. *Sejarah Nasional Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim. 2012. *Indonesia dalam Arus Sejarah*. Jakarta: Ihtiar Baru van Hoeve.
- Tyasyono Bayong. 2004. *Klimatologi Edisi Kedua*. Bandung: ITB.
- Usrah, Cut Rizka AI. 2015. "Laksamana Keumalahayati Simbol Perempuan Aceh (Peranan dan Perjuangannya dalam Lintasan Sejarah Kerajaan Aceh Darussalam 1589-1604)". *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan.

LAMPIRAN 12

Dokumentasi



(Penyebaran angket pretest eksperimen) (Penyebaran angket posttest eksperimen)



Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* (mewawancarai pedagang)



(Penyebaran angket pretest kontrol) (Penyebaran angket posttest kontrol)



Pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional



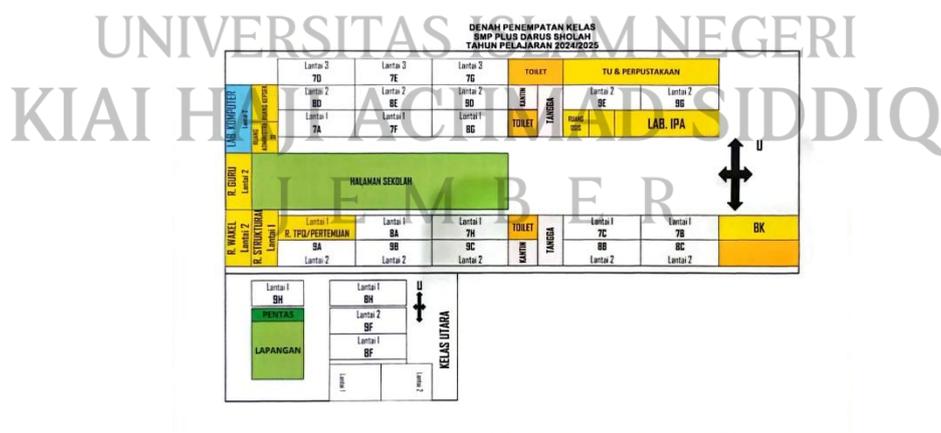
SMP PLUS DARUS SHOLAH
(SEKOLAH STANDART NASIONAL)
TERAKREDITASI A
Jl. M. Yamin No 25, Tegai Besar, Kaliwates Jember

Visi
Berguna Bagi Nusa dan Bangsa
Serta Bahagia Dunia Akhirat

Misi
Memantapkan Religiusitas (Ad Dien)
Mengembangkan Intelektual (Al Aql)
Membangun Integritas (Al Haya)
Meraih Prestasi (Al Amalus Sholih)

(Struktur sekolah)

(Visi Misi SMP Plus Darus Sholah)



denah penempatan kelas

Lampiran 13

Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11712/In.20/3.a/PP.009/04/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP PLUS DARUS SHOLAH
 Jl. Moh. Yamin No. 25 Jember. RT / RW : 4 / 3. Tegal Besar Kec. Kaliwates.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101090030
 Nama : MEIDITA ZAZILLATUS ZANUBA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kreativitas Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2024/2025"; selama 14 (empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Muslimin, S.H.I., M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 30 April 2025

Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 14

Surat Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DARUS SHOLAH
SMP PLUS DARUS SHOLAH

NPSN : 20523962 Status : Terakreditasi "A"
 SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN)

Jl. Moh. Yamin No. 25 Tegal Besar Kaliwates Telp: 0331-334639 081393997616 Jember 68132

SURAT SELESAI PENELITIAN

Nomor : 422.3/184/310.02.20523962/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUSLIMIN, S.H.I.,M.Pd
 Jabatan : Kepala SMP Plus Darus Sholah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MEIDITA ZAZILLATUS ZANUBA
 NIM : 211101090030
 Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING
 TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN
 IPS DI SMP PLUS DARUS SHOLAH TAHUN PELAJARAN 2024/2025.

Adalah benar – benar telah melakukan Penelitian di SMP Plus Darus Sholah Jember pada
 Tanggal 30 April 2025 sampai 15 Mei 2025 dalam rangka memenuhi Tugas Akhir Skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan
 sebagaimana mestinya

Jember, 15 Mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD MUBIN
 J E M B E R



MUSLIMIN, S.H.I.,M.Pd

Lampiran 15

Jurnal Kegiatan Penelitian

Jurnal Kegiatan Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan	TTD
1.	Rabu, 30 April 2025	Menyerahkan surat izin penelitian di SMP Plus Darus Sholah	<i>Mi</i>
2.	Jumat, 2 Mei 2025	Menyebarkan pretest di kelas Kontrol VII C	<i>Am</i>
3.	Sabtu, 3 Mei 2025	Menyebarkan Postest di kelas kontrol VII C	<i>Am</i>
4.	Rabu, 14 Mei 2025	Menyebarkan pretest di kelas eksperimen VII E	<i>Am</i>
5.	Kamis, 15 Mei 2025	Menyebarkan postest di kelas Eksperimen VII E	<i>Am</i>
6.	Kamis, 15 Mei 2025	Pengambilan surat selesai penelitian	<i>Mi</i>

Jember, 15 Mei 2025

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMP Plus Darus Sholah

Peneliti



[Signature]
S.H.L., M.Pd

[Signature]
Meidita Zazillatus Zanuba

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 16

Uji Validitas dan Reliabilitas

		Correlations																								Total		
		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	Total		
P01	Pearson Correlation	1	.131	.160	.134	.064	.301	-.090	-.021	.099	.026	.041	.056	-.042	-.134	-.223	-.085	.046	.026	.107	.057	.194	-.141	.243	-.300	.155		
	Sig. (2-tailed)		.490	.398	.481	.736	.107	.636	.913	.602	.891	.830	.769	.825	.481	.235	.655	.810	.891	.573	.764	.305	.456	.196	.107	.413		
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
P02	Pearson Correlation	.131	1	-.043	.421 ^{**}	-.048	.413 ^{**}	.024	.591 ^{**}	-.282	.250	.218	.578 ^{**}	.473 ^{**}	.477 ^{**}	.444 ^{**}	-.102	.800	.250	.306	.602 ^{**}	.386 ^{**}	.143	.042	-.160	.614 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)			.823	.020	.801	.023	.900	<.001	.130	.183	.247	<.001	.008	.008	.014	.591	1.000	.183	.100	<.001	.035	.450	.825	.397	<.001		
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
P03	Pearson Correlation	.160	-.043	1	-.008	.125	.045	-.129	.096	.007	.122	.234	-.054	.073	.075	.246	.671 ^{**}	.315	.178	.202	.082	.267	.601 ^{**}	.243	.042	.394 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)					.845	.812	.496	.615	.969	.521	.213	.779	.703	.694	.191	<.001	.890	.346	.204	.667	.154	<.001	.196	.826	.031		
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		
P04	Pearson Correlation	.134	.421 ^{**}	-.043	1	-.031	.340	.044	.225	.093	.357	.130	-.256	.227	-.026	.213	.166	.313	.069	.308	.482 ^{**}	.378 ^{**}	-.058	.186	-.057	.466 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)							.869	.066	.817	.233	.625	.053	.494	.172	.228	.893	.260	.379	.092	.718	.098	.007	.039	.761	.326	.763	.059
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P05	Pearson Correlation	.064	-.048	.125	-.031	1	.473 ^{**}	.010	.240	-.150	-.008	.432 ^{**}	-.172	.019	-.105	.014	.098	-.169	-.053	.110	-.099	.029	.273	.107	-.186	.215		
	Sig. (2-tailed)							.908	.957	.201	.429	.968	.017	.363	.919	.580	.941	.607	.373	.782	.561	.604	.879	.145	.574	.326	.253	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P06	Pearson Correlation	.301	.413 ^{**}	.045	.340	.473 ^{**}	1	.000	.296	-.126	-.019	.491 ^{**}	.115	.120	.129	.321	-.090	-.043	-.158	.264	.229	.264	.277	.070	-.384 ^{**}	.432 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)									.100	.113	.509	.923	.006	.546	.529	.495	.084	.635	.821	.406	.159	.223	.159	.138	.715	.036	.017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P07	Pearson Correlation	-.090	.024	-.129	.044	.010	.000	1	.244	.305	-.053	-.033	.226	.443 ^{**}	.132	.099	-.343	.111	.185	.194	.144	-.223	.147	.154	-.103	.255		
	Sig. (2-tailed)										.193	.101	.782	.863	.230	.014	.488	.603	.063	.580	.328	.305	.447	.235	.438	.416	.586	.174
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P08	Pearson Correlation	-.021	.591 ^{**}	.096	.225	.240	.296	.244	1	.312	.355	.473 ^{**}	.899	.505 ^{**}	.488 ^{**}	.572 ^{**}	-.119	.988	.209	.496 ^{**}	.454 ^{**}	.411 ^{**}	.443 ^{**}	.204	-.343	.760 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P09	Pearson Correlation	.099	.282	.007	.093	-.150	-.126	.305	.312	1	.384 ^{**}	-.238	.489 ^{**}	.256	.134	.149	-.030	.843	.063	.212	.220	.210	-.111	-.047	-.161	.305		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P10	Pearson Correlation	.026	-.250	.122	.357	-.008	-.019	-.053	.355	.384 ^{**}	1	.132	.394 ^{**}	.470 ^{**}	.168	.456 ^{**}	.274	.322	.251	.217	.444 ^{**}	.663 ^{**}	-.019	.133	-.266	.534 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P11	Pearson Correlation	.041	.218	.234	.130	.432 ^{**}	.491 ^{**}	-.033	.473 ^{**}	-.238	.132	1	.000	.216	.191	.291	.156	-.167	-.156	-.010	.209	.295	.558 ^{**}	.170	-.295	.448 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P12	Pearson Correlation	.056	.578 ^{**}	-.054	.256	-.172	.115	.226	.699	.489 ^{**}	.384 ^{**}	.000	1	.565 ^{**}	.524 ^{**}	.553 ^{**}	-.154	.204	.230	.434	.343	.328	.046	.119	-.417 ^{**}	.579 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P13	Pearson Correlation	-.042	.473 ^{**}	.073	.227	.019	.120	.443 ^{**}	.505 ^{**}	.256	.470 ^{**}	.216	.565 ^{**}	1	.494 ^{**}	.555 ^{**}	-.054	.185	.322	.277	.360	.324	.138	.186	-.277	.825 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P14	Pearson Correlation	-.134	.477 ^{**}	.075	-.026	-.105	.129	.122	.488 ^{**}	.134	.168	.191	.534 ^{**}	.494 ^{**}	1	.576 ^{**}	.012	.854	.283	.244	.242	.121	.280	.150	-.133	.482 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P15	Pearson Correlation	-.223	.444 ^{**}	.246	.213	.014	.321	.099	.572 ^{**}	.149	.456 ^{**}	.291	.593 ^{**}	.555 ^{**}	.576 ^{**}	1	.093	.401 ^{**}	.133	.393 ^{**}	.407 ^{**}	.533 ^{**}	.417 ^{**}	.272	-.153	.703 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P16	Pearson Correlation	-.085	-.102	.671 ^{**}	.166	.098	-.090	-.343 ^{**}	-.119	-.030	.274	.156	-.154	-.054	.012	.093	1	.174	.150	-.032	.054	.221	.278	.010	.098	.185		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P17	Pearson Correlation	.046	.000	.315	.313	-.169	-.043	.111	.068	.043	.322	-.167	.204	.185	.054	.401 ^{**}	.157	1	.483 ^{**}	.555 ^{**}	.390 ^{**}	.330	.187	.627 ^{**}	.300	.482 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P18	Pearson Correlation	.026	.250	.178	.069	-.053	-.158	.185	.208	.063	.251	-.156	.230	.322	.283	.133	.150	.483 ^{**}	1	.167	.318	.043	.182	.565 ^{**}	.314	.421 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P19	Pearson Correlation	.107	.306	.202	.388	.110	.264	.184	.496 ^{**}	.212	.217	-.010	.414 ^{**}	.277	.244	.393 ^{**}	-.032	.585 ^{**}	.187	1	.491 ^{**}	.533 ^{**}	.157	.239	-.119	.614 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)																											
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P20	Pearson Correlation	.057	.692 ^{**}	.082	.482 ^{**}	-.099	.229	.144	.454 ^{**}	.220	.164	.209	.343	.390	.242	.407 ^{**}	.954	.390 ^{**}	.318	.491 ^{**}	1	.625 ^{**}	.222	.238	.075	.694 ^{**}		

Lampiran 17

Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Independent Sample T-Test

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.104	26	.200 [*]	.979	26	.841
Posttest Eksperimen	.148	26	.150	.954	26	.283
Pretest Kontrol	.129	23	.200 [*]	.941	23	.191
Posttest Kontrol	.164	23	.110	.937	23	.153

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3.851	1	47	.056
Based on Median	2.388	1	47	.129
Based on Median and with adjusted df	2.388	1	45.769	.129
Based on trimmed mean	3.724	1	47	.060

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	3.851	.056	-5.659	47	.000	-9.931	1.755	-13.462	-6.401
Equal variances not assumed			-5.568	41.018	.000	-9.931	1.784	-13.534	-6.329

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



Nama : Meidita Zazillatus Zanuba
Nim : 211101090030
Tempat, tanggal lahir : Lumajang, 01 Mei 2002
Agama : Islam
Alamat : Desa Sukosari, RT 03 RW 01, Jatiroto
Lumajang
Fakultas/prodi : FTIK/ Tadris IPS
Email : Tasarkota@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

- TK Pembangunan VII (2007-2009)
- SDN Rojopolo 05 (2009-2015)
- SMPN 1 Jatiroto (2015-2018)
- SMAN 3 Lumajang (2018-2021)
- UIN KHAS Jember (2021-2025)