



Upaya Meningkatkan Keterampilan Proses Sains melalui Penerapan Model Pembelajaran (*Experiential Learning*) pada Siswa Kelas III SDN 001 Bangkinang Kota

Muhammad Iqbal Putra¹, Putri Hana Pebriana², Astuti³

^{1,2,3}Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: muhammadiqbalputra358@gmail.com

Abstract: This research was motivated by the low science process skills of students in class III thematic learning at SDN 001 Bangkinang Kota. This study aims to improve students' process skills by using the Experiential Learning model in class III learning at SDN 001 Bangkinang Kota. This type of research is classroom action research (CAR). This research was carried out in 2 cycles and each cycle was carried out in two meetings. The subjects of this study were the third grade students of SDN 001 Bangkinang Kota, totaling 17 students with 9 male students and 8 female students. Data collection techniques used in this research are observation and documentation techniques. Based on the results of the study, it can be concluded that in the first cycle it was still quite adequate with an average of 74.11%, then from 17 students only 12 students or 70.58% achieved individual mastery. Student learning outcomes in cycle II were classified as good with an average of 80.00% and 14 students completed or 82.35% who achieved individual mastery. Thus, it can be concluded that the application of the Experiential Learning model can improve the skills of the learning process of living things in third grade students of SDN 001 Bangkinang Kota.

Keyword : *Science Process Skills, Experiential Learning.*

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan proses sains siswa pada pembelajaran tematik kelas III SDN 001 Bangkinang Kota. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan proses siswa dengan menggunakan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran kelas III SDN 001 Bangkinang Kota. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 001 Bangkinang Kota yang berjumlah 17 orang siswa dengan jumlah siswa laki-laki 9 siswa dan siswa perempuan 8 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik observasi, dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pada siklus I masih tergolong cukup dengan rata-rata 74,11%, selanjutnya dari 17 siswa hanya 12 orang siswa atau 70,58% yang mencapai ketuntasan secara individual. Hasil belajar siswa pada siklus II tergolong baik dengan rata-rata 80,00% dan 14 siswa tuntas atau 82,35% yang mencapai ketuntasan secara individual. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan

penerapan model pembelajaran Experiential Learning dapat meningkatkan keterampilan proses belajar peristiwa makhluk hidup pada siswa kelas III SDN 001 Bangkinang Kota.

Kata Kunci :Keterampilan Proses Sains, Experiential Learning.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD. IPA mempelajari tentang bagaimana cara mencari tahu alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi suatu proses yang didasarkan pada hasil pengamatan dan percobaan yang dilakukan oleh manusia. Menurut (HARIRI, 2017) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam memiliki empat unsur yaitu proses, produk, sikap, dan aplikasi. Keempat unsur tersebut harus muncul dalam proses pembelajaran IPA secara utuh.

Aktivitas yang berkaitan dengan IPA tidak terlepas di dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mempunyai hubungan erat dengan pengalaman sesungguhnya. Siswa didorong untuk menemukan dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang ada di pikirannya melalui penggunaan keterampilan proses sains dan sikap ilmiah, sehingga siswa bukan hanya sekedar pengguna atau penghafal pengetahuan, melainkan sebagai penemu dan pemilik ilmu.

Keterampilan proses sains mempunyai peranan penting dalam membantu peserta didik untuk menemukan konsep dan merupakan langkah penting dalam proses belajar mengajar khususnya dalam menemukan konsep materi IPA. Keterampilan Proses Sains perlu dikembangkan dalam pengajaran IPA karena Keterampilan Proses Sains menurut Dahar (dalam Kurniawan, 2016) mempunyai peranan sebagai berikut: (a) membantu siswa belajar mengembangkan pikirannya; (b) memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan penemuan; (c) meningkatkan daya ingat; (d) memberikan kepuasan instrinsik bila peserta didik telah berhasil melakukan sesuatu; (e) membantu siswa mempelajari konsep-konsep sains. Selain itu Keterampilan Proses Sains mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Menurut Majid (dalam Putri, 2020) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna. Sumber lain yang ditemukan mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran terpadu

yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna (Pebriana, 2017)

Teori di atas dapat dipahami bahwa keterampilan proses adalah kemampuan yang dipelajari oleh siswa saat mereka melakukan penemuan ilmiah, dimana diantaranya mencakup, mengamati, hipotesis, menginterpretasi data, merencanakan percobaan, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan. Dengan keterampilan proses sains siswa mampu belajar menemukan fakta dan konsep IPA melalui pengalaman nyata. Pemahaman IPA lebih dari hanya mengetahui fakta-fakta dalam IPA tetapi juga memahami proses IPA, yaitu memahami bagaimana mengumpulkan fakta-fakta menghubungkan untuk menginterpretasikan.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti hari Senin tanggal 22 Maret 2021 di SDN 001 Bangkinang Kota pada pembelajaran Tematik. (terkait dengan keterampilan proses sains) terdapat beberapa permasalahan yaitu: dalam pembelajaran Tematik guru harus bisa membuat menciptakan pembelajaran inovatif, disekolah tersebut pembelajaran masih bersifat konvensional dan guru banyak menggunakan metode ceramah tanpa melihat langsung prosesnya dan siswa kurang mengkomunikasikan pembelajaran dengan guru yaitu banyak siswa yang malu untuk bertanya pada saat pembelajaran. Permasalahan diatas membuat keterampilan proses sains siswa menjadi rendah hal ini sesuai dengan hasil rekapitulasi nilai siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa dengan persentase 47,05% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa dengan presentase 58,82%.

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan, diperlukan sebuah solusi untuk meningkatkan keterampilan proses sains salah satunya dengan menggunakan model *Experiential Learning*. Keterampilan proses sains dapat dilatihkan dengan cara siswa memperoleh pengalaman langsung selama proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis pengalaman *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam proses belajar dari pengalaman yang menekankan pada hubungan yang harmonis antara belajar, bekerja dan aktivitas belajar lainnya dalam menciptakan atau menemukan pengetahuan yang dicari (Widodo dalam Kastawaningtyas & Martini, 2018). Selanjutnya Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ageng kastawaningtias (2017) dengan judul : "Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Model *Experiential Learning* Pada Materi Pencemaran. Juga mengungkapkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* mampu meningkatkan keterampilan proses sains. Hal ini terlihat

dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan proses sains siswa melalui model *Experiential Learning* pada materi pencemaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Untuk itu maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Pada Siswa Kelas III SDN 001 Bangkinang Kota”

METODE

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan dalam suatu siklus (Fadhilaturrahmi, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 001 Bangkinang, kecamatan bangkinang kota kabupaten Kampar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 001 Bangkinang kota tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 17 orang siswa, terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti penelitian baik dalam bentuk foto ataupun video, observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*. dan lembar kerja siswa memuat informasi, materi, langkah kerja, dan soal-soal yang harus siswa kerjakanyang isinya lebih menekankan pada keterampilan proses sains (Astuti, 2018). LKS mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada pada silabus kelas III.

Teknik analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah perpaduan dari data kualitatif dan kuantitatif. Dengan demikian analisis data dari penelitian ini adalah analisis deskripsi kualitatif dan deskripsi kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang dilaksanakan pada setiap siklus yang mengacu pada kegiatan belajar mengajar melalui model pembelajaran *Experiential Learning*. Adapun aktivitas guru yang diamati meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berdasarkan tes yang diberikan kepada siswa setiap akhir pembelajaran. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan

melihat ketuntasan belajar IPA setelah menjawab soal tes yang diberikan, baik secara individual maupun secara klasikal.

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan rumus ketuntasan belajar siswa secara individu sebagai berikut:

$$KBSI = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

(Purwanto, 2014)

Keterangan:

KBSI = Ketuntasan belajar siswa secara individu.

Siswa dikatakan tuntas apabila nilainya sama dengan KKM atau lebih tinggi KKM yaitu 75. Sedangkan untuk menentukan ketuntasan klasikal rumus yang digunakan yaitu:

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KK= Ketuntasan Klasikal

Jika ketuntasan klasikal siswa telah mencapai 80% dari seluruh siswa, maka hasil belajar siswa secara klasikal telah tercapai dengan baik. Adapun table Keterampilan proses pembelajaran IPA dapat dilihat pada table berikut:

Table 1. Kualifikasi keterampilan proses sains siswa

Interval	Kategori
90-100%	Baik Sekali
80-89%	Baik
70-79%	Cukup
<70%	Kurang

(Wardani, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-siklus

Sebelum dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran *Experiental Learning* dalam pembelajaran Tematik, peneliti menganalisa hasil observasi awal hasil belajar sebelum tindakan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam penguasaan konsep materi Ciri-ciri MakhluK Hidup. Hasil pratindakan digunakan sebagai perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Experiental Learning* kelas III SDN 001 Bangkinang kotaadapun hasil pratindakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Skor Dasar Siswa Kelas III SDN 001 Bangkinang Kota

Skor	Kategori	Data Awal	Persentase
90-100%	Baik Sekali	1	5,88%
80-89%	Baik	5	29,41%
70-79%	Cukup	7	41,17%
<70%	Kurang	4	23,52%
Siswa yang tuntas		8	47,05%
Siswa yang tidak tuntas		9	52,94%
Rata-Rata			72,35%
Ketuntasan klasikal			47,05%
Jumlah siswa			17
Kategori			Kurang

Berdasarkan tabel 2. tersebut, diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa kelas III SDN 001 Bangkinang kota pada sebelum tindakan secara klasikal belum 80% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Karena menurut Wardhani (2014:4.24) jika ketuntasan klasikal siswa telah mencapai 80% dari seluruh siswa, maka hasil belajar siswa secara klasikal telah tercapai dengan baik. Rendahnya hasilbelajar Tematik materi Ciri-ciri Makhluk Hidup pada pratindakan disebabkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum dapat membuat siswa untuk aktif dalam belajar.

Siklus 1

Setelah pelaksanaan tindakan selesai pertemuan I dan II, selanjutnya dilakukan ulangan harian untuk mengukur kemampuan siswa dalam Tematik dengan materi ciri ciri makluk hidup hasil tes yang dilakukan peneliti setelah proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada table rekapitulasi berikut:

Tabel 3. Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas III SDN 001Bangkinang Kota Pada Siklus I

Skor	Kategori	Jumlah	Persentase
90-100%	Baik Sekali	0	0%
80-89%	Baik	7	41,17%
70-79%	Cukup	6	35,29%
<70%	Kurang	4	23,52%
Siswa yang tuntas		12	70,58%
Siswa yang tidak tuntas		5	29,41%
Rata-Rata			74,11%
Ketuntasan Klasikal			70,58%
Kategori			Cukup

Sumber: Hasil Tes SDN 001 Bangkinang kota

Sedangkan hasil keterampilan proses sains siswa kelas III SDN 001 Bangkinang Kota sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil keterampilan proses sains siswa kelas III SDN 001 Bangkinang Kota

Indikator	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
Mengamati	3 Siswa (90)	10 Siswa (80)	4 Siswa (70)	0
Menggunakan Alat Dan Bahan	0	8 Siswa (80)	9 Siswa (70)	0
Melakukan Percobaan	0	3 Siswa (80)	14 Siswa (70)	0
Mengajukan Pertanyaan	7 Siswa (90)	8 Siswa (80)	2 Siswa (70)	0
Mengkomunikasikan	1 Siswa (90)	15 Siswa (80)	1 Siswa (70)	0

Dari table 3. Di atas, dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan tes siklus I nilai rata-rata kelas mencapai 74,11% sedangkan ketuntasan klasikal mencapai 70,58% dengan kategori cukup.

SIKLUS II

Hasil belajar tematik siswa pada siklus II materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SDN 001 Bangkinang Kota tergolong baik dengan rata-rata 80,00 secara rinci dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Ulangan Siswa Kelas III SDN 001 Bangkinang Kota Pada Siklus II

Skor	Kategori	Jumlah	Persentase
90-100%	Baik Sekali	0	0%
80-89%	Baik	9	52,94%
70-79%	Cukup	6	35,29%
<70%	Kurang	3	17,64%
Siswa yang tuntas		14	82,35%
Siswa yang tidak tuntas		3	17,64%
Rata-Rata		80,00%	
Ketuntasan Klasikal		82,35%	
Kategori		Baik	

Sumber: Hasil Tes SDN 001 Bangkinang Kota 2021

Sedangkan Hasil Keterampilan Proses Siswa siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Hasil keterampilan proses sains siswa kelas III SDN 001 Bangkinang Kota

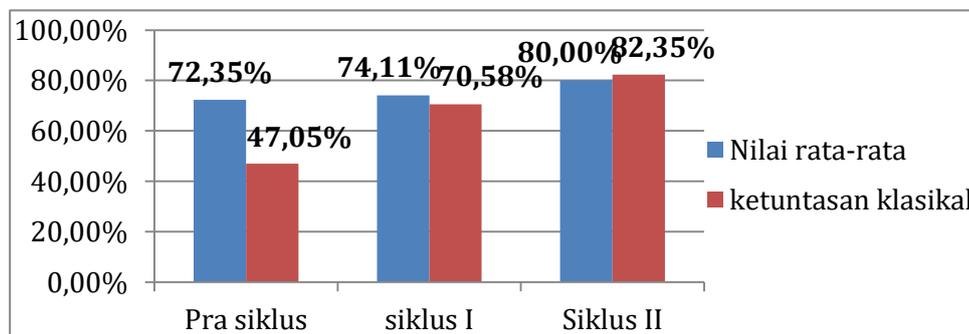
Indikator	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
Mengamati	4 Siswa (90)	11 Siswa (80)	2 Siswa (70)	0
Menggunakan Alat Dan Bahan	0	10 Siswa (80)	7 Siswa (70)	0
Melakukan Percobaan	3 Siswa (90)	14 Siswa (80)	0	0
Mengajukan Pertanyaan	8 Siswa (90)	8 Siswa (80)	1 Siswa (70)	0
Mengkomunikasikan	1 Siswa (90)	16 Siswa (80)	0	0

Berdasarkan hasil perolehan ulangan harian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses belajar siswa pada pembelajaran tematik materi ciri-ciri makhluk hidup hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I dan II. Perbandingan data yang diperoleh dari siklus I dan II dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 7. Perbandingan Hasil Proses Belajar Siswa Sebelum Tindakan Siklus I Dan Siklus II

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-Rata	72,35%	74,11%	80,00%
2	Ketuntasan Klasikal	47,05%	70,58%	82,35%

Dari table 7. diatas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup dari sebelum tindakan, siklus I ke siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sebelum tindakan adalah 72,35%, pada siklus I meningkat menjadi 74,11%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,00%, sedangkan presentase ketuntasan klasikal belajar pada sebelum tindakan adalah 47,05%, pada siklus I meningkat menjadi 70,58%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 82,35% perbandingan peningkatan antar siklus diatas dapat disajikan dalam grafik berikut :



Grafik 1. Perbandingan Keterampilan Proses Sains Siswa Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat ketuntasan proses belajar tematik dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II diatas, dapat diketahui bahwa hasil proses belajar siswa pada siklus II telah melebihi 80% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah diterapkan, adapun Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah diterapkan dalam penelitian ini adalah 75. Untuk itu bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkat hasil proses belajar tematik materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SDN 001 Bangkinang kota.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pratindakan pada pembelajaran tematik sebelum diberikan tindakan, diketahui bahwa siswa tuntas hanya mencapai 47,05% (8 siswa), sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 58,82 % (9 siswa), dikarenakan dalam proses belajar mengajar tematik siswa masih banyak yang tidak memahami materi yang diajarkan dikarenakan guru tidak pernah melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan proses seperti pengumpulan data dengan melakukan tindakan dan mengadakan pengamatan, siswa kurang antusias dan tertarik pada materi karena guru menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Pembelajaran dengan metode ceramah tak lebih dari transfer ilmu guru kepada siswa didalam kelas melalui komunikasi satu arah.

Siswa hanya menjadi objek pasif yang mempunyai kewajiban untuk menghafal catatan yang telah diberikan guru supaya bisa menjawab soal-soal yang nantinya akan

diujikan. Proses pembelajaran tematik masih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran siswa hanya mendengarkan guru serta mencatat apa yang diimpormasikan guru tanpa ada pengalaman secara langsung, sehingga kurang memberikan pengalaman langsung bagi siswa, hal tersebut mengakibatkan keterampilan proses dan sikap ilmiah siswa kurang berkembang.

Peningkatan keterampilan proses dasar siswa siklus I siswa secara keseluruhan sebesar 74,11% jika dilihat dari hasil keterampilan proses dasar tematik siswa pada siklus I keterampilan proses dasar IPA tematik siswa masih tergolong rendah, hal ini disebabkan karena pada siklus I masih banyak siswa yang tidak memperhatikan dan mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan guru, tingkatan keingintahuan siswa dalam mengobservasikan masih sangat kurang, siswa tidak tertarik dengan yang diperlihatkan guru, dan masih terdapat siswa yang bermain-main saat proses pembelajaran. Maka dari kekurangan-kekurangan tersebut harus ada perbaikan yang dilakukan oleh guru, agar tidak terjadi lagi kesalahan pada siklus berikutnya. Perbaikan yang harus dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran harus lebih ditingkatkan lagi, guru harus bisa membuat siswa tertarik atau semangat selama proses pembelajaran, mengajak siswa untuk menemukan konsep ilmiah dengan cara melibatkan siswa dalam melakukan percobaan sehingga dapat meningkatkan keterampilan proses sains. Terlihat beberapa orang siswa yang mengalami peningkatan keterampilan proses sains. Siswa yang dalam proses belajar banyak bermain sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran, berani mengkomunikasikan hasil pengamatannya, serta sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Kondisi ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Experiental Learning* dapat meningkatkan keterampilan proses siswa. Penggunaan model *Experiental Learning* dalam pembelajaran menempatkan siswa untuk memahami secara mendalam materi yang diajarkan melalui proses pencarian yang dilakukan siswa. Konsep yang didapatkan siswa akan lebih kuat dan tidak hanya bersifat hafalan. Metode *Experiental Learning* tidak hanya melakukan pencarian konsep melalui percobaan, namun siswa juga melakukan diskusi secara berkelompok dan mempresentasikan didepan kelas. Pembelajaran tersebut bertujuan agar siswa mengalami sendiri proses pemerolehan konsep dan dapat mengembangkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, kerja sama, bertanggung jawab, percaya diri, dan sikap ilmiah lainnya.

Selanjutnya hasil perolehan keterampilan proses sains pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. peningkatan keterampilan proses sains siklus II secara keseluruhan dengan rata-rata sebesar 80,00% dengan jumlah klasikal yaitu 82,35% maka hasil keterampilan proses sains siswa telah mencapai indikator keberhasilan 75% atau berada pada kriteria persentase sangat baik, adapun 3 siswa yang tidak tuntas dikarenakan tidak membuat kesimpulan hasil belajar dengan baik sehingga penilaian siswa tersebut tidak mencapai KKM.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan proses sains siswa meningkat dengan menggunakan penerapan model Experiential Learning pada pembelajaran tematik materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SDN 001 Bangkinang Kota.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pada siklus I masih tergolong cukup dengan rata-rata 74,11%, selanjutnya dari 17 siswa hanya 12 orang siswa atau 70,58% yang mencapai ketuntasan secara individual. Hasil belajar siswa pada siklus II tergolong baik dengan rata-rata 80,00% dan 14 siswa tuntas atau 82,35% yang mencapai ketuntasan secara individual. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Experiential Learning dapat meningkatkan keterampilan proses belajar peristiwa makhluk hidup pada siswa kelas III SDN 001 Bangkinang Kota.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. (2018). Penerapan Realistic Mathematic Education (Rme) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 49–61.
- Fadhilaturrahmi, F. (2017). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 109–118.
- HARIRI, C. A. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Experiential Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Ipa Materi Cahaya Dan Sifat-Sifatnya Pada Siswa Kelas V Sdn I Temuguruh-Banyuwangi*. University of Muhammadiyah Malang.
- Kastawaningtyas, A., & Martini, M. (2018). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Model Experiential Learning Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 45–52.
- Kurniawan, A. R. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Berbasis

Pendekatan Penemuan Terbimbing Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 2(2), 175. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v2n2.p175-183>.

Pebriana, P. H. (2017). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik dengan Model Kooperatif Tipe Tgt di Kelas III SD Negeri 18 Laggini Bangkinang. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.151>.

Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.

Putri, L. N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Siswa melalui Metode Discovery Learning pada Siswa SD Negeri Pucangluwuk 02 Kecamatan Bojong Kabupaten Tegal Tahun pelajaran 2020/2021. *DIMENSI PENDIDIKAN*, 16(2).

Wardani. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka.