

**Penerapan Model *Experiential Learning* Berbasis *Local Wisdom* Terhadap
Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Materi SBdP Kelas IV**

SD Negeri 10 Sembawa

Tutut Agustianza

NIM. 2017143417

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di SD Negeri 10 Sembawa?, 2) Bagaimana kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di SD Negeri 10 Sembawa?, 3) Apakah model pembelajaran *experiential learning* efektif terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP di SD Negeri 10 Sembawa?

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di SD Negeri 10 Sembawa, 2) Untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di SD Negeri 10 Sembawa, 3) Untuk mengetahui Apakah model pembelajaran *experiential learning* efektif terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP di SD Negeri 10 Sembawa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* nilai rata-rata adalah 29,74 dengan kriteria Cukup Kreatif sebanyak 24 siswa atau 55,8%; dengan kriteria Tidak Kreatif sebanyak 19 siswa atau 44,2%; serta tidak ada siswa dengan kriteria Sangat Kreatif dan Kreatif, 2) Kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* nilai rata-rata adalah 70,14 dengan kriteria Sangat Kreatif sebanyak 2 siswa atau 4,7%; dengan kriteria Kreatif sebanyak 37 siswa atau 86,0%; dengan kriteria Cukup Kreatif sebanyak 4 siswa atau 9,3%; serta tidak ada siswa dengan kriteria Tidak Kreatif, 3) Model pembelajaran *experiential learning* efektif terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran materi SBdP di SD Negeri 10 Sembawa, hal ini dapat dilihat nilai Sig. = 0,000 lebih kecil dari alpha (α) = 0,05; dengan nilai t_{hitung} sebesar 7,418 dan nilai t_{tabel} sebesar 2.017, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: *Experiential Learning*, Pembelajaran SBdP, Model Pembelajaran