



Lidia Mewilda¹
 Slamet Rianto²
 Momon Dt Tanamir³

PENGARUH PENERAPAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK FASE E SMAN 1 GUGUAK

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis data tentang pengaruh penerapan model experiential learning terhadap motivasi belajar peserta didik fase E SMAN 1 Guguak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif tipe quasy eksperimen dengan total sampling 299 peserta didik sebagai sampel penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Guguak pada fase E. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa adanya pengaruh penerapan model experiential learning terhadap motivasi belajar geografi peserta didik fase E di SMAN 1 Guguak. Berdasarkan hasil penelitian terdapat nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen 81,94% dengan kriteria sangat baik dan kelas kontrol 72,70% dengan kriteria baik. Hasil uji hipotesis penelitian ini dengan menggunakan independent sample Ttest dengan signifikansi 0,05 dimana hasil hipotesis penelitian menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh penerapan model *experiential learning* terhadap motivasi belajar geografi peserta didik fase E SMAN 1 Guguak.

Kata Kunci: Pengaruh, Experiential Learning, Motivasi Belajar

Abstract

This research aims to determine and analyze data regarding the effect of implementing the experiential learning model on the learning motivation of phase E students at SMAN 1 Guguak. The method used in this research is a quasi-experimental quantitative method with a total sampling of 299 students as the research sample. This research was carried out at SMAN 1 Guguak in phase E. From the results of this research it was concluded that there was an influence of the application of the experiential learning model on the geography learning motivation of phase E students at SMAN 1 Guguak. Based on the research results, there is an average learning motivation score for the experimental class of 81.94% with very good criteria and the control class 72.70% with good criteria. The results of this research hypothesis test using an independent sample T test with a significance of 0.05 where the results of the research hypothesis show $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is an influence of the application of the experiential learning model on the geography learning motivation of phase E students at SMAN 1 Guguak.

Keywords: Influence, Experiential Learning, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembangunan bangsa dan negara, karena tanpa dukungan pendidikan tidak mungkin pembangunan bangsa dan negara dapat berkembang dengan baik. Pendidikan harus diperoleh pada seluruh lapisan masyarakat agar pembangunan bangsa dan negara dapat berjalan dengan baik (Sirait, 2016).

Pendidikan merupakan hak asasi setiap warga negara Indonesia dan untuk itu setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya tanpa memandang status sosial, status ekonomi, suku, etnis, agama, dan gender. Pemerataan akses dan peningkatan mutu pendidikan akan membuat warga negara Indonesia memiliki kecakapan hidup (life skills) sehingga mendorong tegaknya pembangunan manusia seutuhnya serta masyarakat madani dan modern yang dijiwai nilai-nilai Pancasila,

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Geografi Universitas PGRI Sumatera Barat
 email: lidiamewilda@gmail.com

sebagaimana yang telah diamanatkan dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Kemendiknas, 2014).

Pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, khususnya pendidikan formal. Salah satunya adalah selalu mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan karakter pendidikan Indonesia. Sejak Indonesia merdeka, kurikulum Indonesia telah mengalami banyak perubahan hingga kurikulum yang ada saat ini adalah Kurikulum Merdeka..

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran internal serba guna yang muatannya lebih optimal sehingga peserta didik mempunyai waktu yang cukup untuk memperdalam konsep dan memperkuat keterampilan. Guru mempunyai kebebasan untuk memilih alat peraga yang berbeda-beda sehingga pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik (Kemendikbudristek, 2022).

Seiring dengan perubahan kurikulum, proses pembelajaran pun berubah dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tidak hanya berarti penyampaian materi dari guru kepada peserta didik, namun peran guru lebih sebagai penggagas peserta didik dalam pengembangan pembelajaran. Peserta didik hendaknya harus memiliki semangat dan motivasi tinggi agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Sedangkan guru membimbing dan memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Istighafroh, 2014).

Dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik merupakan subjek dan objek kegiatan belajar. Kegiatan belajar dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam hal ini, lingkungan adalah objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan, atau pengalaman atau pengetahuan baru, atau sesuatu yang diperoleh atau ditemukan sebelumnya, namun menarik kembali perhatian individu sehingga memungkinkan terjadi interaksi. (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Kegiatan belajar yang melibatkan interaksi dengan lingkungan sangat sesuai diterapkan pada mata pelajaran geografi

Geografi merupakan mata pelajaran mengenai ruang muka bumi yang di ajarkan pada sistem pendidikan formal yaitu SMA/MA. Pembelajaran geografi memiliki sumber pembelajaran yang sangat banyak dan beragam. Sumber pembelajaran geografi yang paling utama yaitu segala kenyataan yang ada dan yang terjadi di permukaan bumi dan berkaitan dengan kehidupan manusia, kejadian alam, dan lingkungan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat kegiatan PLK tanggal 24 dan 27 November 2023 di SMAN 1 Guguak. Peneliti berasumsi rendahnya motivasi belajar peserta didik diduga karena peserta didik bosan dengan model pembelajaran yang digunakan. terlihat peserta didik mengantuk dan tidak tertarik dengan materi yang diajarkan sehingga mereka sulit memahami materi tersebut. Akibatnya peserta didik tidak tekun mengerjakan tugas, sehingga tugasnya menumpuk. Apabila mengajukan pendapat ia tidak bisa mempertahankan pendapatnya apabila disanggah oleh teman. Ditambah lagi dengan kondisi lingkungan kelas yang kurang kondusif menyebabkan mereka sulit berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas diperoleh informasi bahwa penerapan model pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik fase E di SMAN 1 Guguak.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, disimpulkan bahwa dalam pembelajaran geografi di SMAN 1 Guguak masih terdapat beberapa kendala. Jadi perlu rasanya pembaharuan atau pengembangan bahan ajar agar tujuan pembelajaran geografi di sma ini dapat ditingkatkan. Salah satunya dengan model pembelajaran experiential learning.

Model pembelajaran Experiential Learning merupakan model pembelajaran berbasis pengalaman yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Model pembelajaran Experiential Learning adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung (Sholihah, 2016).

Pembelajaran dengan model experiential learning cocok diterapkan dalam mata Pelajaran geografi karena ilmu geografi melibatkan pemahaman tentang ruang, tempat, dan hubungan antar unsur-unsur di dalamnya. Dengan mengintegrasikan pengalaman langsung dalam pembelajaran, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep geografis. Model pembelajaran experiential learning memiliki kelebihan memiliki beberapa kelebihan salah satunya meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh kholifatul fitriah dkk dengan judul Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik

Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 2 Bangkalan yang hasilnya Terdapat pengaruh yang signifikan antara model experiential learning terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri Bangkalan (Fithriyah et al., 2019)

Diperkuat lagi dengan Penelitian dilakukan oleh (Ni Pt. Yanti Wiandariyani, Nym. Dantes, 2011) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Materi Ekosistem. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Experiential Learning terhadap motivasi belajar peserta didik materi ekosistem mata pelajaran Biologi fase E SMA di OKU Selatan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model Experiential Learning berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Jadi Adapun judul penelitian yang hendak peneliti lakukan yaitu “Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Motivasi Belajar Geografi Peserta didik Fase E SMAN 1 Guguak“.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap periode 2023-2024. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik fase E SMAN 1 Guguak yang terdiri dari 9 kelas yang terdiri dari 299 peserta didik. Sampel penelitian ini adalah fase E.5 sebagai kelas eksperimen dan fase E.8 sebagai kelas kontrol. Variable bebas dalam penelitian ini yaitu model experiential learning dan variabel terikatnya motivasi belajar. Instrument dalam penelitian ini menggunakan angket dan soal test. Teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase dan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji t test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

1. Kelas Eksperimen

No	Pernyataan	SL	SR	JR	TP	N	Σ	\bar{x}	%	KET
Keinginan untuk sukses										
1.	Saya belajar setiap ada waktu luang	15	11	5		31	103	3,32	80,47	SB
2.	Saya berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku agar menambah pengetahuan	8	17	4	2	31	93	3,00	72,66	B
3.	Saya mengulang pembelajaran di rumah agar Ketika ada quiz atau ujian mendadak saya siap dan memperoleh nilai tinggi	16	10	5		31	104	3,35	81,25	SB
4.	Saya belajar agar menjadi juara kelas	18	10	3		31	108	3,48	84,38	SB
5.	Saya mencari sumber pembelajaran geografi di internet agar pemahaman saya bertambah	16	11	4		31	105	3,39	82,03	B
rata-rata indikator							103	3,31	80,16	SB
Dorongan dan kebutuhan belajar										
6.	Saya belajar agar tidak dimarahi orang tua	14	14	3		31	104	3,35	81,25	SB
7.	Saya belajar agar tidak di olok-olok teman Ketika mendapat nilai rendah	15	10	5	1	31	101	3,26	78,91	B
8.	Saya mengulang Pelajaran dirumah agar saya tidak mendapat nilai rendah	18	12	1		31	110	3,55	85,94	B
rata-rata indikator							105	3,39	82,03	B
Adanya harapan dan cita-cita masa depan										
9.	Saya belajar agar mendapatkan nilai geografi yang tinggi	15	9	6	1	31	100	3,23	78,13	B
10.	Saya menyelesaikan setiap tugas yang diberikan guru agar dapat juara kelas	18	10	3		31	108	3,48	84,38	SB
11.	Saya belajar giat agar mampu berprestasi di sekolah	15	10	6		31	102	3,29	79,69	B
12.	Saya membuat jadwal belajar dirumah agar saya tekun mengulang pembelajaran	14	10	7		31	100	3,23	78,13	B
rata-rata indikator							103	3,31	80,08	B
Penghargaan dalam belajar										
13.	Saya belajar agar mendapatkan hadiah Ketika juara	13	12	6		31	100	3,23	78,13	B
14.	Saya mengulang pembelajaran geografi agar ketika ada quiz memperoleh hadiah dari guru geografi	14	10	7		31	100	3,23	78,13	B
15.	Guru memberikan saya pujian saat mengerjakan tugas tepat waktu	13	8	10		31	96	3,10	75,00	B
16.	Saya mendapatkan penghargaan dari orang tua jika memiliki nilai yang baik dan berprestasi	10	15	5	1	31	96	3,10	75,00	B
17.	Jika saya berhasil menjawab pertanyaan guru geografi saya akan mendapat nilai tambahan dari guru geografi.	16	10	5		31	104	3,35	81,25	SB
rata-rata indikator							99,2	3,20	77,50	B
Kegiatan pembelajaran yang menarik										
18.	Saya senang apabila belajar geografi menggunakan media yang berhubungan dengan materi	20	10	1		31	112	3,61	87,50	SB

19.	Saya mudah memahami pembelajaran Ketika suasana proses pembelajaran menarik dan menyenangkan	15	13	3		31	105	3,39	82,03	SB
20.	Saya mudah mengingat materi pembelajaran apabila guru menciptakan pengalaman belajar yang menarik	20	10	1		31	112	3,61	87,50	SB
21.	Saya aktif dikelas apabila kegiatan pembelajarannya menarik	15	10	6		31	102	3,29	79,69	B
22.	Guru mengadakan permainan yang berhubungan dengan materi membuat saya memahami pembelajaran	20	10	1		31	112	3,61	87,50	SB
rata-rata indikator							109	3,50	84,84	SB
Lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar dengan baik										
23.	Saya senang belajar Ketika lingkungan belajar jauh dari kebisingan	20	10	1		31	112	3,61	87,50	SB
24.	Sarana pembelajaran yang lengkap membuat saya senang belajar	20	10	1		31	112	3,61	87,50	SB
25.	Saya tidak fokus dalam belajar apabila kelas lain gaduh	26	4	1		31	118	3,81	92,19	SB
26.	Saya lebih mudah memahami Pelajaran apabila disertai dengan video yang ditampilkan di infokus	15	15	1		31	107	3,45	83,59	SB
rata-rata indikator							112	3,62	87,70	SB
TOTAL							105	3,38	81,94	SB

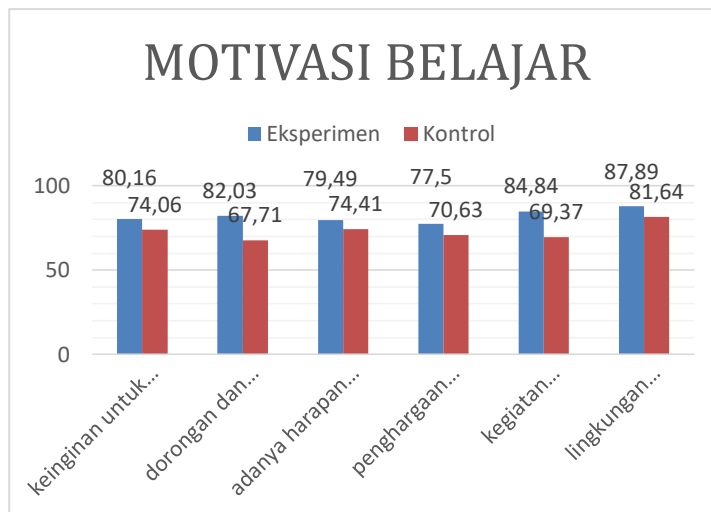
Berdasarkan tabel diatas tentang motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen geografi pada fase E.5 di SMAN 1 Guguak periode 2023-2024 diperoleh skor rata-rata motivasi belajar 81,94% termasuk kategori “sangat baik”

2. Kelas kontrol

NO	Pernyataan	SL	SR	JR	TP	N	Σ	\bar{x}	%	KET
Keinginan untuk sukses										
1.	Saya belajar setiap ada waktu luang	8	10	10	4	32	86	2,69	67,19	B
2.	Saya berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku agar menambah pengetahuan	10	22			32	106	3,31	82,81	SB
3.	Saya mengulang pembelajaran di rumah agar Ketika ada quiz atau ujian mendadak saya siap dan memperoleh nilai tinggi	10	10	10	2	32	92	3,31	71,88	B
4.	Saya belajar agar menjadi juara kelas	10	8	14		32	92	2,88	71,88	B
5.	Saya mencari sumber pembelajaran geografi di internet agar pemahaman saya bertambah	10	15	6	1	32	98	3,06	76,56	B
Rata-rata indikator							94,8	3,05	74,06	B
Dorongan dan kebutuhan belajar										
6.	Saya belajar agar tidak dimarahi orang tua	5	6	14	7	32	73	2,28	57,03	C
7.	Saya belajar agar tidak di olok-olok teman Ketika mendapat nilai rendah	8	13	6	5	32	88	2,75	68,75	B
8.	Saya mengulang Pelajaran dirumah agar saya tidak mendapat nilai rendah	11	13	8		32	99	3,09	77,34	B
Rata-rata indikator							86,67	2,71	67,71	B
Adanya harapan dan cita-cita masa depan										
9.	Saya belajar agar mendapatkan nilai geografi yang tinggi	12	10	5	5	32	93	2,91	72,66	B
10.	Saya menyelesaikan setiap tugas yang diberikan guru agar dapat juara kelas	15	5	12		32	99	3,09	77,34	B
11.	Saya belajar giat agar mampu berprestasi di sekolah	12	10	9	1	32	97	3,03	75,78	B
12.	Saya membuat jadwal belajar dirumah agar saya tekun mengulang pembelajaran	10	10	10	2	32	92	2,88	71,88	B
Rata-rata indikator							95,25	2,98	74,41	B

Penghargaan dalam belajar										
13.	Saya belajar agar mendapatkan hadiah Ketika juara	9	12	6	5	32	89	2,78	69,53	B
14.	Saya mengulang pembelajaran geografi agar ketika ada quiz memperoleh hadiah dari guru geografi	7	16	7	2	32	92	2,88	71,88	B
15.	Guru memberikan saya pujian saat mengerjakan tugas tepat waktu	10	10	7	5	32	89	2,78	69,53	B
16.	Saya mendapatkan penghargaan dari orang tua jika memiliki nilai yang baik dan berprestasi	10	15	5	2	32	97	3,03	75,78	B
17.	Jika saya berhasil menjawab pertanyaan guru geografi saya akan mendapat nilai tambahan dari guru geografi.	6	10	15	1	32	85	2,66	66,41	B
Rata-rata indikator							90,4	2,83	70,63	B
Kegiatan pembelajaran yang menarik										
18.	Saya senang apabila belajar geografi menggunakan media yang berhubungan dengan materi	10	14	8		32	98	3,06	76,56	B
19.	Saya mudah memahami pembelajaran Ketika suasana proses pembelajaran menarik dan menyenangkan	5	10	17		32	84	2,63	65,63	B
20.	Saya mudah mengingat materi pembelajaran apabila guru menciptakan pengalaman belajar yang menarik	7	10	15		32	88	2,75	68,75	B
21.	Saya aktif dikelas apabila kegiatan pembelajarannya menarik	10	12	10		32	96	3,00	75,00	B
22.	Guru mengadakan permainan yang berhubungan dengan materi membuat saya memahami pembelajaran	5	10	11	6	32	78	2,44	60,94	B
Rata-rata indikator							88,8	2,78	69,38	B
Lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar dengan baik										
23.	Saya senang belajar Ketika lingkungan belajar jauh dari kebisingan	17	10	5		32	108	3,38	84,38	SB
24.	Sarana pembelajaran yang lengkap membuat saya senang belajar	19	10	3		32	112	3,50	87,50	SB
25.	Saya tidak fokus dalam belajar apabila kelas lain gaduh	25	6	1		32	120	3,75	93,75	SB
26.	Saya lebih mudah memahami Pelajaran apabila disertai dengan video yang ditampilkan di infokus	4	10	14	4	32	78	2,44	60,94	B
Rata-rata indikator							104,5	3,27	81,64	SB
TOTAL							93,06	2,93	72,70	B

Berdasarkan tabel di atas mengenai motivasi belajar peserta didik kelas kontrol di fase E.8 SMAN 1 Guguak periode 2023-2024 memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 72,70% yang termasuk kategori “baik”.



Gambar 1 Diagram Nilai Persentase Keaktifan Siswa Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Berdasarkan analisis deskriptif dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model experiential learning dalam pembelajaran geografi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik fase E di SMAN 1 Guguak. Motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen di fase E.5, memperoleh persentase sebesar 81,94% yang tergolong “sangat baik”. Indikator yang paling dominan mempengaruhi motivasi belajar adalah lingkungan belajar yang menyenangkan dengan persentase 87,89% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian kondisi lingkungan yang kondusif dan jauh dari kebisingan sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar siswa kelas kontrol pada fase E.8 di SMAN 1 Guguak 2023/2024 memperoleh nilai persentase 72,70% yang tergolong “baik”. Indikator yang paling dominan mempengaruhi motivasi belajar yaitu kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan dengan persentase 81,87% termasuk kategori sangat baik sesuai dengan kondisi lingkungan belajar yang kondusif dan jauh dari kebisingan sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Tingginya motivasi belajar dikelas eksperimen dengan menggunakan model experiential learning juga dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan di kedua kelas sampel. Uji tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan model experiential learning dan kelas kontrol menggunakan model konvensional dan motivasi belajar peserta didik diperoleh uji normalitas menggunakan SPSS for windows dengan kriteria pengujian jika signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal. Uji homogenitas untuk pretest dan posttest eksperimen dan kontrol siswa dengan program SPSS for windows dalam penelitian ini menunjukkan bahwa data tersebut mempunyai varians yang homogen karena nilai signifikansi > 0,05. Jadi data tersebut telah memenuhi syarat dan uji hipotesis. Berdasarkan perhitungan SPSS diketahui uji independent sampel t-test data nilai peserta didik kelas eksperimen dan kontrol jika Sig.< 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak sedangkan jika Sig. > 0,05 maka Ha ditolak dan H0 diterima (0,036< 0,05) maka ha diterima. Atau jika -t-table < t-hitung < t tabel maka Ho di terima dan Ha di tolak (4,729 >1,668). Maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima yaitu terdapat pengaruh penerapan model experiential learning terhadap motivasi belajar peserta didik fase E SMAN 1 Guguak.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Ni Pt. Yanti Wiandariyani, Nym. Dantes, 2011). Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1)Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran experiential dan model pembelajaran konvensional siswa kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal diperoleh F sebesar 144,267 dengan signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. 2)Terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran experiential dan model pembelajaran konvensional kelas V SD

Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal diperoleh F sebesar 13,077 dengan signifikansi 0,001 atau lebih kecil dari 0,05. 3) Terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran experiential dan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 1 dan 3 Banjar Tegal diperoleh $F=75.931$ untuk Pillae Trace, Wilk Lambada, Hotelling trace, Root.x memiliki signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Dewi & Raharjeng, 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran experiential learning terhadap motivasi belajar siswa teri ekosistem matapelajaran Biologi kelas X SMA di OKU Selatan. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian nilai skor kategori motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran experiential learning lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Selain itu, hasil analisis nilai angket menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, hipotesis menyatakan bahwa model pembelajaran experiential learning berpengaruh terhadap motivasi belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh model experiential learning terhadap motivasi belajar geografi peserta didik fase E SMAN 1 Guguak, dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan model experiential learning terhadap motivasi belajar geografi peserta didik fase E SMAN 1 Guguak. Motivasi belajar geografi peserta didik kelas eksperimen fase E.5 di SMAN 1 Guguak 2023/2024, memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 81,94% yang tergolong “sangat baik” dan kelas kontrol (fase E.8) memperoleh persentase rata-rata 72,70% yang tergolong “baik”.

Uji hipotesis t_{hitung} adalah berdasarkan perhitungan SPSS diketahui uji independent sample t-test data nilai peserta didik kelas eksperimen dan kontrol (fase E.5 dan E.8). Dalam perhitungan jika $Sig. \geq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak sedangkan jika $Sig. < 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Maka ($Sig < 0,000 < 0,05$) dapat disimpulkan bahwa H_a diterima . atau jika $-t_{table} < t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_a di tolak ($4,729 > 1,668$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu terdapat pengaruh penerapan model experiential learning terhadap motivasi belajar peserta didik fase E SMAN 1 Guguak.

DAFTAR PUSTAKA

- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Ayunita, D. (2018). Modul Uji Validitas dan Reliabilitas. *Statistika Terapan*, October. https://www.researchgate.net/publication/328600462_Modul_Uji_Validitas_dan_Reliabilitas
- Dewi, W. S., & Raharjeng, A. R. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 14–17. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v4i1.1729>
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 2355–6358.
- Faristin, V. A., Ismanto, H. S., & Venty. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA Factors Influencing High School Students' Learning Motivation. *PGRI Semarang; Jl. Sidodadi Timur No, 24(024)*, 125–153.
- Fithriyah, K., Arif, M., & Ningsih, P. R. (2019). PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 2 BANGKALAN. 6(1), 39–45.
- Istighafroh, Z. (2014). Pelaksanaan model pembelajaran. *Pelaksanaan Model Pembelajaran Experiential Learning Di Pendidikan Dasar Sekolah Anak Prima Yogyakarta*, 1–15.
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, 9–46. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Kemendiknas. (2014). *Landasan Filosofis Pendidikan Nasional Pancasila*. 1–8. <https://www.kemdikbud.go.id/dokumen/pdf/renstra/Bab-I.pdf>

- Maulana, M. F. (2017). Implementasi Model Experiential Learning dalam Pembelajaran IPA Materi Energi dan Perubahannya Siswa kelas IV MI Mifthahus Shibyan Mijen Semarang. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 1–128. <https://eprints.walisongo.ac.id/5207/1/113911079.pdf>
- Ni Pt. Yanti Wiandariyani, Nym. Dantes, T. R. P. (2011). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Banjar Tegal , Kecamatan Buleleng. Mimbar PGSD Undiksha, 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1344>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Sagitarini, N. M. D., Ardana, I. K., & Asri, I. G. A. A. S. (2020). Model Experiential Learning Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. Jipp, 4, 315–327.
- Sari, I. (2018). Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris. Manajemen Tools, 9(1), 41–52.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Issue April).
- Suryani, A., K, S., & Mursalam, M. . . (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN no. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar), 4(166), 741–753. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/2373>
- Zuhryzal, A. (2019). Keefektifan Model Experiential Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar. Indonesian Journal of Conservation, 8(2).