

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil penelitian dan analisis data terhadap hipotesis, secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *experiential learning* berpengaruh terhadap daya nalar peserta didik di SMAN 4 Kota Sukabumi. secara khusus dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Terdapat perbedaan daya nalar pada nilai pre-test dan post-test peserta didik SMA Negeri 4 Kota Sukabumi dengan menggunakan *experiential learning* dalam materi Indonesia sebagai Negara Poros Maritim Dunia.
2. Terdapat perbedaan daya nalar pada nilai pre-test dan post-test peserta didik SMA Negeri 4 Kota Sukabumi dengan menggunakan diskusi dalam materi Indonesia sebagai Negara Poros Maritim Dunia.
3. Terdapat perbedaan tingkat penalaran antara peserta didik yang menggunakan *experiential learning* dengan peserta didik yang menggunakan diskusi dalam materi Indonesia sebagai Negara Poros Maritim Dunia di SMA Negeri 4 Kota Sukabumi. Pembelajaran *experiential learning* memiliki peningkatan daya nalar yang lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran diskusi.
4. Peserta didik memberikan tanggapan yang positif terhadap proses pembelajaran *experiential learning*. Penerapan pembelajaran *experiential learning* juga mampu mengubah serta mengasah kemampuan belajar peserta didik seperti, peningkatan dalam pemahaman materi, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, minat mengajukan pertanyaan, cara berkomunikasi, serta mengubah kemampuan berpikir mereka.

#### **B. Implikasi dan Rekomendasi**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti akan mengemukakan implikasi, adapun implikasi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pemanfaatan pembelajaran *experiential learning* dinilai dapat meningkatkan kemampuan penalaran peserta didik karena memiliki kemampuan untuk menghubungkan pengalaman peserta didik dengan teori pelajaran, sehingga peserta didik mampu melatih kemampuan berpikirnya. Pembelajaran *experiential learning* yang disesuaikan dengan indikator penalaran, dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran untuk mengukur kemampuan penalaran peserta didik.
2. Peningkatan daya nalar peserta didik baik pada kelas *experiential learning* maupun kelas diskusi tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran konstruktivisme yang memandang masing-masing peserta didik memiliki pengetahuan dasar hasil dari interaksi dengan lingkungan. Pendekatan pembelajaran konstruktivisme dapat menciptakan pembelajaran lebih bermakna dan disarankan kepada guru untuk dapat menerapkan pendekatan pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran. Pengalaman dasar atau pengetahuan dasar peserta didik sangat penting untuk meningkatkan kemampuan penalaran peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ini, maka peneliti akan memberi beberapa rekomendasi yang dapat menjadi acuan dalam pengembangan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *experiential learning* merupakan pembelajaran yang dapat meningkatkan daya nalar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA. Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran lain guna mengetahui model serta metode pembelajaran seperti apa yang dapat meningkatkan kemampuan daya nalar serta subjek penelitian pada jenjang pendidikan tidak hanya untuk sekolah menengah atas saja.
2. Hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan pembelajaran *experiential learning* dan pembelajaran diskusi dapat disimpulkan bahwa keduanya dapat meningkatkan daya nalar peserta didik. Akan tetapi peningkatan daya nalar peserta didik pada kelas *experiential learning* lebih unggul dibandingkan dengan kelas diskusi. Disarankan pada

pendidik dapat menjadikan *experiential learning* sebagai salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya nalar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran diskusi.

3. Ketercapaian setiap indikator daya nalar peserta didik meningkat secara keseluruhan. Terdapat beberapa indikator daya nalar pada pembelajaran *experiential learning* yang memiliki nilai gain yang rendah yaitu indikator menganalisis kesalahan, abstraksi, dan menganalisis perspektif. Memperhatikan rendahnya peningkatan setiap indikator kemampuan penalaran tersebut, penelitian selanjutnya dapat memfokuskan indikator kemampuan penalaran dengan peningkatan rendah kedalam tugas peserta didik yang ada didalam lembar kerja atau memperbaiki soal tes daya nalar dan pelaksanaan pembelajaran pada indikator yang rendah.
4. Hambatan selama pembelajaran *experiential learning* adalah kurangnya keaktifan peserta didik saat awal pembelajaran, serta membutuhkan waktu yang lama dalam penerapan *experiential learning*. Disarankan bagi tenaga pendidik yang akan menggunakan pembelajaran *experiential learning* untuk menggunakan games atau melakukan *ice breaking* yang berhubungan dengan pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dan membangun *chemistry*. Tenaga pendidik juga dapat memilih materi pembelajaran yang memiliki materi yang padat sehingga dapat melaksanakan pembelajaran *experiential learning* lebih lama.