

**“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL* DENGAN BANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 1 SANGASANGA”**

**Dila Anjani**

Universitas Mulawarman  
[dilaanjani.10@gmail.com](mailto:dilaanjani.10@gmail.com)

**Sudarman**

[daremansukses@gmail.com](mailto:daremansukses@gmail.com)  
Universitas Mulawarman

**Sutrisno**

Universitas Mulawarman  
[Sutrisnoinno21288@gmail.com](mailto:Sutrisnoinno21288@gmail.com)

---

**Abstrak**

The aim of this research is to determine the effect of the experiential learning model assisted by Sparkol Videoscribe media on students' interest in learning at SMAN 1 Sangasanga. This research uses a type of quasi-experimental research with a quantitative approach, data collection is carried out using tests and questionnaires. This research uses data analysis techniques of normality and homogeneity tests, coefficient of determination test, simple linear regression test, descriptive analysis of the N-gain score and t test to test the hypothesis. The results of the research show that there is a significant difference between the learning interest of students in class XI who use the experiential learning model assisted by Sparkol Videoscribe and classes that use the conventional learning model. Based on the results of the research above, it can be concluded that there has been an increase in students' interest in learning in economics subjects after implementing the experiential learning model in material on the role of business entities in the Indonesian economy in class XI of SMA Negeri 1 Sangasanga for the 2023/2024 academic year.

**Keywords:** *Experiential Learning Model, Interest in Learning*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential* berbantuan media *sparkol videoscribe* terhadap minat belajar siswa SMAN 1 Sangasanga. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, dan kuesioner. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji normalitas dan homogen, uji koefisien determinasi, uji regresi linier sederhana, analisis deskriptif N-gain score dan uji t untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, antara minat belajar siswa pada kelas XI yang menggunakan model pembelajaran *experiential* berbantuan *sparkol videoscribe* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi setelah menerapkan model pembelajaran *experiential* pada materi peranan badan usaha bagi perekonomian Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Sangasanga tahun ajaran 2023/2024.

**Kata Kunci :** *Model Pembelajaran Experiential, Minat Belajar*

## PENDAHULUAN

Pelajaran ekonomi merupakan dasar pendidikan moral bagi peserta didik dalam meletakkan dasar-dasar perilaku ekonomi yang benar. (Rasnawati, et.al., 2019:191). Pembelajaran ekonomi tidak hanya merupakan hafalan materi saja, tetapi meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam mengajarkan pembelajaran ekonomi dibutuhkan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun, fakta di lapangan menyatakan bahwa siswa kesulitan mempelajari ekonomi dikarenakan model pembelajaran yang kurang tepat berupa bersifat informatif saja (Wayan et al. 2014:40).

Pada pembelajaran ekonomi minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Salah satu faktor internal dalam diri siswa yang mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu minat belajar yang menimbulkan perhatian karena adanya suatu hal yang menarik (Karina, et.al., 2019:13). Minat memegang peranan sebagai syarat dalam mencapai keberhasilan pembelajaran (Kartika, et.al., 2019:13).

Meningkatkan minat belajar siswa, guru seharusnya dapat menerapkan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa (Aisyah, et.al., 2017:11). Salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran *experiential* yang mendorong siswa dalam aktivitasnya untuk berpikir lebih banyak, mengeksplor, bertanya, membuat keputusan, dan menerapkan apa yang siswa pelajari (Chesimet M.C, 2016:51). Pernyataan ini sejalan dengan pembelajaran *experiential* dapat menumbuhkan aktivitas siswa menjadi lebih aktif pada pembelajaran (Astuti, 2016:151).

Penelitian ini dikombinasikan dengan media *sparkol videoscribe*, sebab *videoscribe* memiliki animasi visual yang beragam dan tampilan yang menarik dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi serta dapat menarik perhatian maupun ketertarikan siswa (Wulandari, 2016:270).

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan di SMAN 01 Sangasanga pada 07 November 2022, terlihat bahwa pembelajaran ekonomi yang berlangsung di sekolah tersebut sudah cukup baik. Namun, masih terjadi beberapa fenomena seperti adanya siswa yang tidak memperhatikan guru saat menerangkan pembelajaran, adanya siswa yang masih tidak mengerjakan tugas, adanya siswa tidak mau bertanya ketika tidak paham akan pelajaran, adanya siswa yang tidak mencatat materi yang dijelaskan oleh gurunya, dan kurang lengkapnya buku-buku penunjang yang dibawa oleh siswa dalam proses belajar. Serta pada pelajaran ekonomi nilai yang diperoleh siswa masih kurang maksimal dari 30 siswa hanya 45,9% yang mencapai KKM dan 54,1% masih dibawah KKM. Tingkat KKM yang ditetapkan untuk mata

pelajaran ekonomi sebesar 80.

Berdasarkan hal tersebut dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa, perlu diterapkan model pembelajaran inovatif yang berbasis pengalaman. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model *experiential learning*. Model pembelajaran *experiential* merupakan salah satu model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa, agar siswa tidak lagi menghabiskan waktunya hanya untuk menghafal konsep-konsep saja, dengan diterapkannya Model pembelajaran *Experiential* ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami makna dari materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (Amri & Winsidi, 2022).

Belajar menurut *experiential learning*. Merupakan proses penciptaan pengetahuan melalui kombinasi antara mendapatkan pengalaman dan mentransformasi pengalaman. Menurut Kolb (2016), ada 4 tahap model *experiential learning*, yakni *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*. Keempat tahapan tersebut dinilai dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan minat belajar. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dikaji mengenai pengaruh model *experiential learning* terhadap minat belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media pembelajaran *sparkol videoscribe* terhadap minat belajar siswa. Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan stimulus agar siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat dijadikan solusi dalam pembelajaran agar peserta didik dapat lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang beragam untuk siswa guna meningkatkan minat belajarnya.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat difungsikan sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen Sugiyono (2018: 77).

Dalam penelitian ini ada dua kelompok subjek yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model *experiential* berbantuan media *videoscribe*, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran dengan model konvensional. Dalam penelitian ini pengambilan data dilakukan dengan menggunakan jenis soal *multiple choice* dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Group Design*. Sugiyono (2018:79) menjelaskan bahwa dalam desain tersebut terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random yang kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal apakah antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat perbedaan. Desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-Test</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2018:79)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI.1 dan XI.2 IPS di SMAN 1 Sangasanga tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1, Jl. Drs. Syahril Dahlan Distrik IV, kel. Sangasanga dalam, Kec.Sangasanga, Kab. Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan rancangan kegiatan pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan video pembelajaran menggunakan media *sparkol videoscribe*.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu kuisisioner mengenai indikator minat belajar dan tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Instrumen yang berupa tes dapat digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *experiential* berbantuan media *videoscribe* terhadap minat belajar peserta didik.

Hasil data pengaruh model *experiential learning* terhadap minat belajar dikumpulkan dengan menggunakan tes pretest-posttest dan data kuesioner dengan indikator minat belajar yang diukur menggunakan skala pengukuran likert. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata skor antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk melihat perbandingan kedua kelas setelah penggunaan model *experiential learning* dilakukan melalui analisis gain score dengan menentukan gain score. Berikut rumus score N-Gain:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

**Tabel 2. Kriteria Score Gain**

<b>Rentang</b>	<b>Kriteria</b>
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Sumber: Masithoh (2021: 60)

Pada penelitian ini diajukan hipotesis yaitu:

Terdapat pengaruh model pembelajaran *experiential* dengan bantuan media *sparkol videoscribe* terhadap minat belajar siswa di SMAN 1 Sangasanga. Untuk menguji hipotesis tersebut, digunakan uji t berpasangan (*paired sample test*). Angka signifikansi lebih kecil dari 0,05 berarti  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan *experiential learning* berbantuan *sparkol videoscribe*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengambilan data penelitian dengan kedua kelompok diberi materi yang sama. Materi yang digunakan tentang peran badan usaha bagi perekonomian Indonesia. Data penelitian diperoleh dari hasil angket kelas eksperimen dan kelas kontrol. Serta pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas diberi perlakuan masing-masing kelompok. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dengan bantuan media *sparkol videoscribe* sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional.

Pemberian angket dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Setelah dilakukan perhitungan angket sebelum perlakuan, diperoleh persentase hasil angket kelas eksperimen sebesar 51,7% sedangkan kelas kontrol 60%. Hasil persentase angket setelah perlakuan, diperoleh persentase hasil angket kelas eksperimen sebesar 65,46% sedangkan hasil angket kelas kontrol sebesar 63,26%. Berdasarkan perbandingan hasil angket tersebut dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan lebih tinggi dengan nilai persentase 13,76% dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya meningkat 3,26%. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

**Tabel 3. Data Hasil Perbandingan Angket Pre-test dan Angket Post-test**

Angket	Sebelum perlakuan (%)	Setelah perlakuan (%)	Peningkatan (%)
Kelas eksperimen	51,7%	65,46%	13,76%
Kelas kontrol	60%	63,26%	3,26%

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

**Tabel 4. Hasil Uji-t Angket**

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	angketpostest - Angketpretest	12.017	7.446	.961	10.093	13.940	12.501	59	<.001	<.001

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan perhitungan uji t berpasangan (paired sample test) dengan bantuan SPSS, maka didapatkan hasil nilai signifikansi kurang dari 0.05, yaitu 0.001 ( $p=0.001 < 0,05$ ). Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan atau peningkatan pada nilai angket *pretest* dan angket *posttest*. Terlihat pada  $df = 59$  dan  $\alpha = 5\%$ , nilai thitung (12.501) > ttabel (1.995) dengan Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0.001 sehingga  $H_0$  ditolak karena nilai Sig. < 0.05. maka dapat disimpulkan bahwa variabel model pembelajaran eksperiential berpengaruh positif signifikan terhadap minat belajar.

**Tabel 5. Hasil Uji-t Tes**

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	soaltest - test	6.850	8.090	1.044	4.760	8.940	6.559	59	<.001	<.001

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan perhitungan uji t berpasangan (paired sample test) dengan bantuan program SPSS, maka didapatkan hasil nilai signifikansi kurang dari 0.05, yaitu 0.001 ( $p=0.001 < 0,05$ ). Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan atau peningkatan pada *pretest* dan *posttest* terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Terlihat pada  $df = 59$  dan  $\alpha = 5\%$ , nilai thitung (6.559) > ttabel (1.995) dengan Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0.001 sehingga  $H_0$  ditolak karena nilai Sig. < 0.05. maka dapat disimpulkan bahwa variabel model pembelajaran eksperiential berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.

**Tabel 6. Perbandingan Hasil Tes Kelas Eksperimen**

Kelompok	Pretest	Posttest	Gain	N-gain	Interpretasi N-gain
Eksperimen	40,90	89,37	81,83	0,82	Tinggi

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa

sebelum dilaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen adalah 40,90, selanjutnya meningkat pada posttest dengan rata-rata 89,37. Lebih lanjut gain pada kelas eksperimen bernilai 81,83, sedangkan nilai N-gain pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep dengan nilai 0,82 berkategori tinggi.

**Tabel 7. Perbandingan Hasil Tes Kelas Kontrol**

Kelompok	Pretest	Posttest	Gain	N-gain	Interpretasi N-gain
Kontrol	46,73	74,83	52,52	0,52	Sedang

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen adalah 46,73, selanjutnya meningkat pada posttest dengan rata-rata 74,83. Lebih lanjut gain pada kelas eksperimen bernilai 52,52, sedangkan nilai N-gain pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep dengan nilai 0,52 berkategori sedang.

**Tabel 8. Hasil Analisis Paired Sample t-test Terhadap N-Gain Score Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol.**

Kelas	df	Gain score	thitung	ttabel	Sig.(2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen		81.8322				Ada Perbedaan
Kontrol	59	52.5213	12.501	1.995	.001	

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Hasil uji-t dengan analisis deskriptif N-gain score pada tabel menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terlihat pada  $df = 59$  dan  $\alpha = 5\%$  nilai thitung (12.501) > ttabel (1.995) dengan Sig.(2-tailed) yaitu sebesar 0,001. Sehingga  $H_0$  ditolak karena nilai Sig < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, antara minat belajar siswa pada kelas XI yang menggunakan model pembelajaran *experiential* berbantuan *sparkol videoscribe* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, model pembelajaran *experiential* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, tampak bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *experiential* dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Minat belajar belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan *pretest-posttest* yang mengalami peningkatan. Keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning* menunjukkan bahwa semangat belajar siswa semakin meningkat dengan adanya perlakuan atau

penerapan model *experiential learning* dalam pembelajaran. Pernyataan ini sejalan bahwa model pembelajaran *experiential learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri (Samsudin, 2016).

Berdasarkan pengujian dan analisis diperoleh variabel model pembelajaran *experiential* berbantuan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa yang dibuktikan dengan nilai  $t$  hitung = 12.501 >  $t$  tabel = 1.995 serta nilai signifikansi sebesar  $0.001 < 0.005$ . Dari nilai rata-rata (*mean*) hasil posttest lebih besar daripada pretest yaitu  $65,97 > 59,12$ .

Model pembelajaran *experiential* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar. Sesuai dengan hasil analisis *n-gain score* diperoleh hasil pretest pada kelas eksperimen 40,90, posttest adalah 89,37. Lebih lanjut *gain* pada kelas eksperimen bernilai 81,83. Nilai *n-gain* menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep dengan nilai 0,82 berkategori tinggi. Sedangkan pretest pada kelas kontrol 46,73, posttest adalah 74,83. Nilai *n-gain* menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep dengan nilai 0,52 berkategori sedang. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara kedua kelas setelah diberikan perlakuan masing-masing kelompok. Data angket diperoleh sebesar 0,078 artinya indikator minat belajar meningkat sebesar 7.8% sedangkan 92,2% sisanya dipengaruhi oleh indikator lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. berarti model pembelajaran *experiential* berhasil meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, dan keterlibatan untuk aktif dalam belajar.

Adanya peningkatan dan perbedaan dari kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *experiential* berbantuan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional, berarti bahwa model pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa sendiri yang berdampak pada keberhasilan pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa penerapan model *experiential learning* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dorongan ini meningkatkan minat belajar yang baik pada siswa (Andriyansyah, 2021:71-78). Hasil belajar siswa ketika menggunakan model *experiential learning* berbantuan media gambar terdapat peningkatan (Rohman, et.al., 2019:119-126).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi setelah menerapkan model pembelajaran *experiential* pada materi peranan badan usaha bagi perekonomian Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Sangasanga tahun ajaran 2023/2024. Nilai rata-rata siswa setelah

melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *experiential* mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil analisis n-gain score diperoleh Rata-rata nilai hasil *posttest* setelah perlakuan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 74,83 dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *experiential* berbantuan *sparkol videoscribe* sebesar 89,37.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, R. J And Koryati, D. 2017. "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 15 Palembang". *Jurnal Profit*. 4(1):10.
- Ahmad, Universitas, And Dahlan Yogyakarta. "Pengaruh Model Experiential Learning Berbantuan." 4: 76–82.
- Amalia, Ayu Et Al. 2022. "Penerapan Experiential Learning Pada Materi Perubahan Iklim Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." 7(1): 134–44.
- Amri, M. khairul, and Winsidi. 2022. "*Experiential Learning Sebagai Model Pembelajaran Alternatif di madrasah Ibtidaiyah*". 1(2):1-7.
- Ananda, Hayati. 2020. *Variabel Belajar*. 1st Ed. Ed. Muhammad Fadhli. Medan: Cv. Pusdikra Mj.
- Arcodia, Charles, Margarida Abreu Novais, Nevenka Cavlek, And Andreas Humpe. 2019. "Educational Tourism And Experiential Learning : Students ' Perceptions Of Field Trips." (May).
- Ardana, I Ketut, I Gusti Ayu, And Agung Sri. 1858. "Model Experiential Learning Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa." 4.
- Arikunto. 2015. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*". Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Yani Kusuma. 2016. "Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan aktivitas mahasiswa." *E-Journal- STKIP*. 8(3).
- Chesimet M.C., Githua B.N., & Ng'eno, J.K. 2016. "Effects of Experiential Learning Approach On Student's Mathematical Creativity Among Secondary School Students Of Kericho East Sub-Couty. *Journal Of Education and practice*. 7(23):52-53.
- Chiu, Shui Kau. 2019. "Innovative Experiential Learning Experience : Pedagogical Adopting Kolb ' S Learning Cycle At Higher Education In Hong Kong". *Cogent Education* 6(1). Doi.Org/10.1080/2331186x.2019.1644720.
- Crivello, B. J., Reddy, A. A., Pazdernik, V. K., & Davis, J. M. (2020). Impact of Experiential Learning on Dental Students ' Training in Nitrous Oxide Inhalation Sedation. *The Voice Of Dental Education*, 1–10. <https://doi.org/10.1002/jdd.12345>
- Darmadi. 2017. "*Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*". Yogyakarta: Deepublish.
- Fathurrohman, Muhammad. 2016. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Nur Hidayah. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fithriyah, Kholifatul, Muchamad Arif, And Puji Rahayu Ningsih. 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.
- Hidayat, Puput Wahyu and Djamilah. 2018. "*Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL*". Phytagoras: Jurnal Pendidikan Matematika. 13(1):63-75.
- Ikhsanudin, I. 2019. "Chief editor's epilogue: toward a more creative education". *JELTIM*

- (Journal of english language teaching innovations and materials". 1(2):100-101.
- Jihad, Asep, And Haris. 2012. "*Evaluasi Pembelajaran*". Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Jalinus, Nizwardi, et.al. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kartika, S. Husni, H. & Millah, S. 2019. "Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal penelitian pendidikan islam*. 7(1):113. DOI:10.36667/jppi.v7i1.360.
- Khoiruddin, Agung. 2020. 7. *Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo : Nizarmia Learning Center.
- Li, H., Öchsner, A., Hall, W., Öchsner, A., & Hall, W. (2017). Application of Ex periential Learning to Improve Student Engagement and Experience in a Mechanical Engineering Course. *European Journal of Engineering Educa tion* ISSN:, 1–11. <https://doi.org/10.1080/03043797.2017.1402864>
- Lestari, Rina. 2016. "Implementasi Model *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Fisika Siswa". 8(31-39).
- Lestari, Karunia Eka, And Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. "*Penelitian pendidikan matematika*". Bandung: Refika Aditama.
- Majid, Abdul. 2016. *Strategi Pembelajaran*. 05Ed. Engkus Kuswandi. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Man, King, And Eric Chong. 2018. "Using Experiential Learning Of Ngos To Enhance Active Citizenship Education In School Curriculum Case Study Of Hong Kong Secondary Schools."
- Manzilina, Farhana, Listiawati, And Rica Wijayanti. 2018. "Pengembangan Media Videoscribe Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. 5: 185–99.
- Masithoh, D. (2021). *Pengaruh Praktikum Biologi Berbasis Laboratorium Virtual (OLabs) Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Ginjal Kelas XI di SMAN 1 Rejotangan Tulungagung*. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Masse, D. F., Sumual, & Mapaliaey, D. O. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Teknologi Dasar Otomotif. *Jurnal Gerabox Pendidikan Teknik Mesin*, 2(2), 39–45.
- Moslem, et.al. 2019. "Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran aircraft drawing di smk". *Journal of mechanical engineering education*. vol. 6. no. 2.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran dilengkapi dengan 65 model pembelajaran*. Yogyakarta : Parama Ilmu.
- Nuryadi, Astuti, Utami, Budiantara. 2017. "*Dasar-dasar statistik penelitian*". Yogyakarta: Sibuku Media.
- Noviani Hanum, Ayu, And Andwiani Sinarasri. 2018. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adopsi E Commerce Dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja Umkm (Studi Kasus Umkm Di Wilayah Kota Semarang)." 2021. 4: 71–78.
- Rahayu, B. F. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran". *Jurnal*

*Pendidikan Dasar*. 103-113. DOI:10.21009/JPD.012.02.

Rasnawati, A., Rahmawati, W., Akbar, P. 2018. "Analisis kemampuan komunikasi matematik siswa SMK pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV). *Journal on education*, 1(2):334-352.

Reski Niko. 2021. "Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 kota Sungai Pasir". 1(11).

Rohman, Aris Abdul, Ace Iwan Suryawan, And Imam Jahrudin Priyanto. 2019. "Penerapan Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Kerajinan Tangan Peserta Didik." 17(2): 119–26.

Sagala, Syaiful. 2018. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Setiawan, et.al. 2022. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sdn 1 Gamping". 2(2). 92-109. DOI:10.55933/tjripd.v2i2.373.

Sugiyono. 2017. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung: Alfabeta, CV.

Sugiyono. 2018. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung: Alfabeta, CV.

Thomas Howard Morris. 2019. "Experiential Learning – A Systematic Review And Revision Of Kolb ' S Model." *Interactive Learning Environments*: 1–14. Doi.Org/10.1080/10494820.2019.1570279.

Triyani. 2022. "Pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* tema pertumbuhan si hijau yang berorientasi pada literasi sains siswa SMP kelas VII". 6(11):269-277. DOI:10.33369/pendipa.6.1.269-277.

Utaya, Sugeng, Singgih Susilo, Pendidikan Geografi-Pascasarjana Universitas, And Negeri cahaya berbasis contextual teaching and learning dengan videoscribe". 12(1):12-19.