

## PENGARUH PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP HASIL BELAJAR

### THE EFFECTS OF SCHOOL ENVIRONMENT ON LEARNING OUTCOMES

**Ralia Happy Aprilla\***, Agil Al Idrus, Baiq Sri Handayani, Gito Hadiprayitno  
Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia  
\*Email: [aprillaparadisa@gmail.com](mailto:aprillaparadisa@gmail.com)

Diterima: 16 Juli 2021. Disetujui: 01 Agustus 2021. Dipublikasikan: 04 September 2021

---

**Abstrak:** Lingkungan sekolah merupakan salah satu sumber belajar yang dapat digunakan untuk pencapaian proses dan hasil belajar yang berkualitas bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan (1) Menganalisis pengaruh pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar afektif, (2) menganalisis pengaruh pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar psikomotor, dan (3) menganalisis pengaruh pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar kognitif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi experiment*) dengan desain yakni *Nonequivalent Control Group Design*. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Data dikumpulkan dengan tes hasil belajar ranah afektif, psikomotor, dan kognitif dan dianalisis dengan uji hipotesis *ANACOVA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar baik pada aspek afektif, psikomotor, dan kognitif ( $p < 0,05$ ).

**Kata Kunci:** Pemanfaatan, lingkungan sekolah, sumber belajar, hasil belajar

---

**Abstract:** The school environment is one of the learning resources that can obtain quality learning processes and outcomes for students. This study purpose: 1. analyze the effects of school environment advantages as a learning resource on affective learning outcomes; 2. analyze the effects of school environment advantages as a learning resource on psychomotor learning outcomes; 3. analyze the effects of school environment advantages as a learning resource on cognitive learning outcomes. This type of research is a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The determination of the research sample was carried out using the purposive sampling technique. The data were collected by testing the affective, psychomotor, and cognitive learning outcomes and analyzed by analyzing covariances. The study results indicate that the advantages of the school environment as a learning resource have an influence on learning outcomes in the affective, psychomotor, and cognitive aspects ( $p < 0,05$ ).

**Keywords:** *advantages, school environment, learning resource, learning outcomes*

---

#### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, dimana dalam pembelajaran tentu tidak lepas dari proses belajar mengajar [1]. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan digunakan dengan mendeskripsikan perubahan potensi perilaku yang berasal dari pengalaman, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, perilaku maupun psikomotorik yang sifatnya permanen [2]. Hakekat pembelajaran IPA adalah agar peserta didik mampu menguasai produk IPA melalui proses ilmiah yakni metode ilmiah [3]. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA seorang guru dituntut dapat mengajak peserta didiknya untuk memanfaatkan alam atau lingkungan.

Lingkungan sekolah merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pendidikan yang berkualitas bagi peserta didik. Sumber belajar yang

terdapat di lingkungan sekolah terdiri dari lapangan yang biasanya terdapat hewan dan tumbuhan, kolam, halaman atau kebun sekolah dengan berbagai tumbuh-tumbuhan yang dapat dijadikan objek pengamatan yang berkaitan dengan materi mengenal ciri-ciri makhluk hidup [4]. Lingkungan belajar memberikan pengaruh kepada proses dan hasil perilaku siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penataan lingkungan belajar bagi siswa hendaknya mendapatkan prioritas utama. Lingkungan belajar merupakan faktor penentu keberhasilan dalam membangun kemampuan perilaku siswa.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu seseorang untuk mempelajari sesuatu. Sebagian besar guru kecenderungan dalam pembelajaran hanya memanfaatkan buku sebagai sumber belajar utama [6]. Hasil belajar yang diperoleh siswa mencakup ranah afektif, psikomotorik, dan kognitif. Ranah afektif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan sikap atau tingkah laku siswa seperti perhatian, disiplin, motivasi belajar, dan menghargai guru serta teman sekelas. Ranah psikomotor merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan

keterampilan/skill serta kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah kognitif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis [19].

Observasi dan wawancara yang dilakukan terlihat proses pembelajaran masih menggunakan LKS sebagai sumber belajar, sehingga siswa merasa bosan dan kegiatan pembelajaran hanya berlangsung di dalam kelas. Rata-rata nilai peserta didik kelas VII masih rendah, sedangkan KKM yang harus dicapai pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan adalah 75. Teridentifikasi masalah dalam proses pembelajaran yakni kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan sumber-sumber belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka salah satu upaya alternatif untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan lingkungan SMPN 7 Mataram sebagai sumber belajar, sehingga hasil yang diharapkan adanya pengaruh hasil belajar afektif, psikomotor, dan kognitif.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar afektif, kognitif, dan psikomotor.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Design penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 di SMPN 7 Mataram. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII di SMPN 7 Mataram semester genap tahun pelajaran 2020/2021 yang terdiri dari 11 kelas dengan total keseluruhan adalah 410 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas VII I dan kelas VII H memiliki jumlah peserta didik yang sama sebanyak 38 orang. Kelas VII I sebagai kelas kontrol dan kelas VII H sebagai kelas eksperimen. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar kognitif (pilihan ganda), lembar observasi, dan lembar kerja peserta didik. Uji validitas butir soal dilakukan dengan rumus korelasi *product moment* oleh Pearson dan uji reliabilitas ini menggunakan rumus persamaan *Cronbach's Alpha*. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis *anacova* (*Analysis of covariances*) dengan rumus formula: *Analyze* → *General Linear Model* → *Univariate*. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan rumus *Lillefors* (*Kolmogorov-Smirnov*) dengan rumus formula: *Analyze* → *Nonparametric Test* → *Legacy Dialogs* → *1-Sample K-S*. Perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene's* dengan rumus formula: *Analyze* → *Compare Means* → *One-Way Anova*.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian sub bab ini akan membahas hasil analisis data yang terkait dengan (1) Pengaruh pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar afektif, (2) pengaruh pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar psikomotor, dan (3) pengaruh pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar kognitif. Hasil uji hipotesis *anacova* ranah afektif didapatkan nilai  $p < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, maka ada pengaruh yang signifikan antara kemampuan awal dan hasil kemampuan afektif peserta didik. Hasil analisis data ranah afektif peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji *Anacova* Ranah Afektif

	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	$p-value$	Kesimpulan
Hipotesis afektif	4,60	3,98	0,03	$H_a$ diterima $H_0$ ditolak

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil belajar ranah afektif menunjukkan sikap positif yakni ketekunan peserta didik dalam mengerjakan tugas, toleransi antar sesama teman, mau bekerjasama, bertanggungjawab, dan mau membantu teman yang mengalami kesulitan. Kelas eksperimen mendapat skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, hal tersebut disebabkan karena peserta didik kelas eksperimen cukup aktif sehingga sumber belajar dengan memanfaatkan lingkungan sekolah dapat menunjukkan suatu respon positif peserta didik. Sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya bahwa ketika peserta didik diberikan suatu stimulus berupa sumber belajar dalam hal ini lingkungan sekolah maka peserta didik akan memunculkan suatu tingkah laku yang menunjukkan sikap positif [6-7].

Sikap positif peserta didik tersebut tentu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Suasana belajar peserta didik kelas eksperimen terlihat senang dibawa ke lokasi sumber belajar yakni kolam sekolah, kebun sekolah, dan parit/got sekolah. Peserta didik terlihat bersemangat ketika menemukan berbagai macam komponen biotik maupun abiotik, pola-pola interaksi, serta macam-macam simbiosis. Sedangkan, peserta didik kelas kontrol yang hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajar terlihat kurang bersemangat dan pasif. Sejalan pula dengan penelitian sebelumnya bahwa terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan menarik yang dilakukan di lingkungan sekolah dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa serta berpengaruh baik terhadap hasil belajar afektif siswa [8-9]. Penelitian lain juga sejalan dengan penelitian ini bahwa aktivitas belajar siswa yang hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajar cenderung memunculkan sikap pasif dan bosan, sehingga

penggunaan LKS kurang efektif terhadap hasil belajar afektif siswa [10].

Hasil uji hipotesis *anacova* ranah psikomotor didapatkan nilai  $p < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, maka ada pengaruh yang signifikan antara kemampuan awal dan hasil kemampuan peserta didik ranah psikomotor. Hasil analisis data ranah psikomotor peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji *Anacova* Ranah Psikomotor

	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	$p-value$	Kesimpulan
Hipotesis psikomotor	4,06	3,98	0,04	$H_a$ diterima $H_0$ ditolak

Berdasarkan analisis data pada tabel 2 bahwa lingkungan sekolah dapat dijadikan sebagai laboratorium untuk dapat leluasa beraktivitas dan bereksperimen yang dapat membentuk perilaku baik dalam aktivitasnya karena peserta didik menyentuh langsung objek yang dipelajarinya, sedangkan peserta didik kelas kontrol kurang leluasa untuk beraktivitas dan melakukan eksperimen di kelas yang tidak bisa menyentuh objek yang dipelajari, sehingga sulit untuk mendapatkan informasi baru dari sumber LKS saja. Hal ini sesuai juga dengan penelitian lain bahwa lingkungan sekolah dapat dijadikan sebagai laboratorium untuk melakukan eksperimen, berkreasi, dan mengekspresikan diri peserta didik untuk mendapatkan informasi baru dan membentuk perilaku baru dalam kegiatannya [4]. Peserta didik bebas menyentuh, merasakan, menghirup, melihat, dan mendengar objek yang sedang dipelajarinya.

Hasil penelitian lain juga sejalan dengan penelitian ini bahwa kegiatan belajar di laboratorium mampu memperoleh perilaku baru yang lebih komprehensif, progresif, dan adaptif [5] [6]. Penelitian lain yang juga sejalan dengan penelitian ini bahwa dengan memperoleh perilaku baru melalui kegiatan ilmiah yang dilakukan di laboratorium dapat meningkatkan kompetensi psikomotorik peserta didik karena peserta didik tidak hanya membaca buku dan terpaku pada materi saja tetapi dapat langsung dibuktikan dengan melakukan kegiatan ilmiah tersebut [11] [12]. Kegiatan ilmiah yang dilakukan peserta didik adalah melakukan percobaan tentang suatu hal, mengamati proses, mengumpulkan data, menulis hasil percobaan, dan hasil pengamatan disampaikan kepada teman-temannya [18].

Hasil uji hipotesis *anacova* ranah kognitif didapatkan nilai  $p < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima

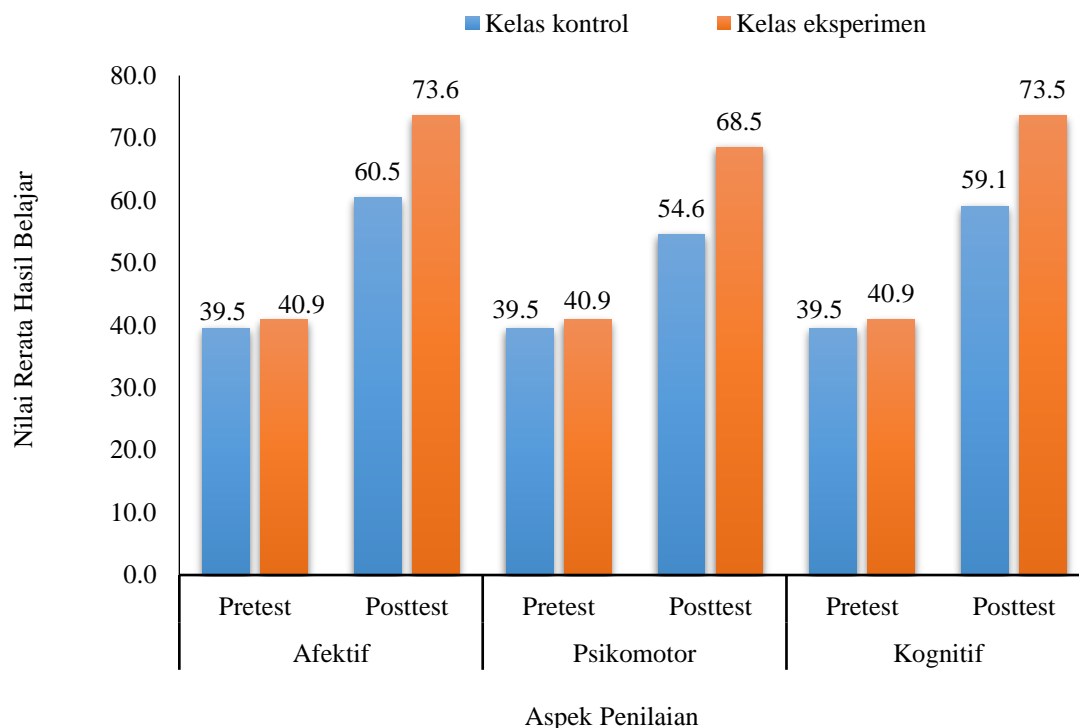
dan  $H_0$  ditolak, maka ada pengaruh yang signifikan antara kemampuan awal dan hasil kemampuan peserta didik ranah kognitif. Hasil analisis data ranah kognitif peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji *Anacova* Ranah Kognitif

	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	$p-value$	Kesimpulan
Hipotesis kognitif	14,94	3,98	0,00	$H_a$ diterima $H_0$ ditolak

Berdasarkan analisis data pada tabel 3 bahwa hasil belajar ranah kognitif dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik yang bersifat langsung, tidak membosankan, dan peserta didik bebas melihat objek yang dipelajarinya di luar kelas, sedangkan peserta didik kelas kontrol tidak dapat melihat langsung objek yang dipelajari dan hanya membayangkannya saja sehingga siswa merasa bosan. Sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran yang bersifat konkret mampu memicu perkembangan kognitif yang baik bagi peserta didik karena peserta didik dapat bebas melihat objek dengan panca inderanya serta membawa pengalaman belajar yang tidak membosankan [14] [15]. Objek yang dijadikan pengamatan adalah hewan, kolam, parit, kebun sekolah dengan berbagai tumbuhan [13].

Objek pengamatan tersebut dapat digunakan dan mendukung kegiatan belajar untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang baik sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan [16]. Pengalaman belajar peserta didik kelas kontrol cenderung tidak menarik dan tidak dapat membawa variasi baru bagi pengalaman belajarnya sehingga peserta didik tersebut sulit mengingat informasi yang diberikan melalui LKS saja. Sedangkan peserta didik kelas eksperimen mampu memberikan pengalaman baru dan lebih mudah mengingat informasi serta cepat memahami materi pelajaran yang menggunakan lingkungan sekolah. Sejalan dengan penelitian lain bahwa pembelajaran yang menarik dan berkesan akan membawa variasi baru bagi pengalaman belajar siswa sehingga siswa merasa tidak bosan dan tidak bersikap pasif, dengan begitu siswa dapat memahami dan mengingat informasi yang diberikan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan baik [17].



Gambar 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Afektif, Psikomotor, dan Kognitif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar peserta didik baik pada aspek afektif, psikomotor, dan kognitif ( $p < 0,05$ ).

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prilliza, M. D., Lestari, N., Merta, I. W., & Artayasa, I. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa. *J. Pijar MIPA*, 15 (2), 130-134.
- [2] Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- [3] Jamaluddin, Jufri, A. W., Muhlis, & Bahtiar, I. (2020). Pengembangan Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa. *J. Pijar MIPA*, Vol. 15 No.1, Januari 2020, 15, 13-19.
- [4] Haryati, D. (2016). Efektivitas Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Inpres BTN IKIP I Makassar . *Pendidikan Dasar Islam*.
- [5] Febrianti, Y., Khairuddin, & Yamin, M. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Model Pembelajaran Guided Discovery dengan Model Pembelajaran Ipa Terpadu di SMPN 13 Mataram Tahun Ajaran 2016/2017. *J. Pijar MIPA*, Vol. 14 No.3, September 2019, 14, 148-153.
- [6] Arga, H. S., Rahayu, G. D., Altaftazani, D. H., & Paratama, D. F. (2019). *Sumber Belajar IPS Berbasis Lingkungan*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- [7] Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [8] Diana, D. R., & Agustini, I. (2020). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Bagi Anak Kesulitan Belajar. *Belaindika*, 1, 10-18.
- [9] Lukman, & Nurul. (2015). Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 2 Cikande dalam Konsep Interaksi MakhluK Hidup dengan Lingkungannya. *EDUSAINS ISSN*, 7 (1), 33-40.
- [10] Istiani, R. M., & Retnoningsih, A. (2015). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Menggunakan Metode Post To Post Pada Materi Klasifikasi MakhluK Hidup. *Unnes Journal of Biology Education*, 4(1), 70-80.
- [11] Wiyani, N. A. (2015). *Etika Profesi Keguruan*. Yogyakarta: Gava Media.
- [12] Ristiyanti, A. (2012). *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Geografi pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kesesi Kabupaten Pekalongan*. Skripsi.
- [13] Muzria, M. L., Mestawaty, A. A., & Ritman, I. P. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Alam Sekitar

- Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN 10 Gadung. *Kreatif Online*, 5(3).
- [14] Harjali. (2019). *Penataan Lingkungan Belajar Strategi untuk Guru dan Sekolah*. Malang: CV. Seribu Bintang.
- [15] Karwono, & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- [16] Putri, N. H., Raksun, A., & Mertha, I. G. (2018). Identifikasi Tumbuhan Paku Sejati (Filicophyta) di Kawasan Hutan Wisata Aik Nyet sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Biologi Tropis*. 18 (1), 104-108.
- [17] Andi, I., Sulaiman, & Ruslan. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar Di SD Negeri 2 Teunom Aceh Jaya. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 1-11.
- [18] Wijaya, F. D. (2020). *Panduan Praktikum IPA*. Bandung: Nilacakra.
- [19] Julhadi. (2020). *Hasil Belajar Peserta Didik ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. Tasik Malaya: Edu Publisher.