PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBANTUAN MEDIA BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS

(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Banjarnegoro 3, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Oleh :

Erika Febriyani
20.0305.0007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2025

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut data penelitian yang telah dilakukan oleh *Programme for Internasional Student Assesment* (PISA) tahun 2022 terkait kemampuan sains siswa, terlihat bahwa Indonesia menduduki peringkat 68 dari 81 negara dengan mendapati skor 379 untuk matematika, skor 398 untuk sains, dan skor 371 untuk membaca. Penilaian PISA tahun 2022 adalah studi komprehensif pertama yang memasukkan data tentang bagaimana epidemi *Covid*-19 telah mempengaruhi pendidikan, dan hasilnya sangat berdampak. Hasil *survey* membuktikan jika kinerja siswa di ketiga disiplin ilmu yang di evaluasi yaitu matematika, membaca dan saind telah menurun secara signifikan secara global antara tahun 2018-2022. Hal ini menunjukkan tingkat kemampuan IPA atau sains Indonesia masih tergolong rendah. Pernyataan ini menjadi sebuah pertanda bahwa harus memprioritaskan pendidikan khususnya pada bidang sains atau IPA. Hal tersebut karena dalam Kurikulum 2013 kelas 1 sampai 3 di sekolah dasar tidak dibekali pembelajaran IPA dan IPS karena pembelajaran IPA dan IPS hanya dibekali pada kelas 4 sampai 6 di sekolah dasar. Pemerintah lantas membuat upaya untuk menangani permasalahan rendahnya peringkat Indonesia dalam bidang IPA. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah dengan perubahan Kurikulum Merdeka Belajar dimana terdapat hal-hal utama Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar yaitu salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengaetahuan Sosial digabungkan sebagai topik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk memahami lingkungan sekitar atau sekarang disebut dengan istilah mata pelajaran IPAS. Pada kurikulum Merdeka pembelajaran IPAS tidak hanya untuk kelas 4, 5 dan 6 akan tetapi dari kelas 1 sampai kelas 6, sehingga siswa sudah dibekali pengetahuan IPAS mulai dari kelas 1 sekolah dasar. Harapannya dengan perubahan kurikulum, fokus pendidikan, serta kebijakan baru dapat mengembangkan kemampuan IPAS siswa khusunya sekolah dasar.

Praktik baru yang pemerintah terapkan dapat menjadi pengembangan pribadi siswa yang diharapkan mampu membantu pada kemampuan IPAS siswa. Pada Pendidikan Dasar, kemampuan IPAS sangat dibutuhkan sebab kemampuan ini dibutuhkan sebagai bekal bagi siswa untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini dikarenakan kemampuan IPAS yang akan selalu mereka bawa baik dalam dunia pendidikan maupun dalam kegiatan sehari-hari. Oleh sebab itu, kemampuan IPAS ini perlu dikembangkan dan diperhatikan oleh sekolah dalam strategi mengajarkan kepada siswa. Harapannya sekolah mampu membangun iklim belajar yang dapat memgembangkan kemampuan IPAS siswa. Sehingga terciptalah pembelajaran yang mumpuni, dimana seluruh elemen sekolah berupaya dan mengemban tugas dengan baik salah satunya untuk peningkatan kemampuan IPAS siswa. Pada sekolah dasar, kemampuan IPAS siswa diartikan sebagai kemampuan siswa dalam mengakaji tentang benda hidup dan benda mati di alam dan interaksinya, serta kemampuan ini juga mencakup mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai organisme sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya dan sebagai individu. Sejatinya kemampuan IPAS tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan tentang alam dan makhluk hidup akan tetapi kemampuan IPAS dapat digunakan untuk menambah pengalaman siswa secara konkret tentang alam dan makhluk hidup.

Berdasarkan observasi pra penelitian dengan wali kelas IV selama 4 hari pada tanggal 26 – 29 Agusus 2024 diperoleh informasi terkait pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV yang ada di SD Negeri Banjarnegoro 3. Hasilnya yaitu kurangnya pemahaman siswa saat pembelajaran pada mata pelajaran IPAS yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini terlihat pada hasil belajar IPAS pada saat pembelajaran seperti biasa maupun pada saat penilaian harian yang tergolong rendah. Menurut guru wali kelas IV, bahwa hasil belajar yang di dapat siswa yang mencapai pada kriteria ketuntasan masih sangat rendah. Terdapat 40% dari 18 siswa yang mampu meraih ketuntasan atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Wali kelas tersebut

menyampaikan bahwa belum maksimal dalam penggunaan model pembelajaran, sehingga pembelajaran di kelas terkesan tidak menarik bagi siswa menyebabkan siswa sulit mendengarkan pembelajaran yang diberikan guru. Kurangnya kreatifitas dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa, sehingga siswa bosan saat pembelajaran. Siklus pembelajaran yang masih belum terdapat inovasi sehingga siswa menganggap kurang menarik dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Dari penjelasan tersebut, terlihat beberapa masalah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Upaya yang telah guru lakukan dalam mengatasi hasil belajar siswa yang tergolong rendah, serta kurangnya pemahaman siswa terkait mata pelajaran IPAS yaitu dengan menggunakan model pembelajaran secara berkelompok. Akan tetapi, pembelajaran demikian justru menjadi kesempatan bagi siswa yang kurang menguasai materi hanya sekedar menyalin jawaban temannya dan tidak ikut aktif dalam berdiskusi. Sehingga kondisi belajar tersebut tidak tercipta sebuah pembelajaran secara berdiskusi untuk penyelesaian soal IPAS. Siswa akan lebih antusias jika menggunakan benda konkret sehingga siswa akan memiliki pengalaman nyata yang lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran secara berkelompok menjadi kesempatan untuk bermain, bersenda gurau dan bercerita dengan teman. Mereka menyampaikan bahwa terkadang bosan dalam pembelajaran, terlebih IPAS. Sesekali siswa merasa tidak berminat dan tidak ada motivasi dalam belajar IPAS. Sebab mereka menganggap IPAS adalah pelajaran yang sangat sulit, susah dimaknai dan kurang menarik di mata siswa. Siswa merasa bahwa mata pelajaran IPAS tidak semenarik mata pelajaran lain. Hal ini justru berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran IPAS. Sehingga dengan keluhan siswa tersebut dibuktikan dengan hasil belajar IPAS yang rendah.

Berdasarkan upaya yang telah guru lakukan, terdapat beberapa kelemahan dalam pelaksanaannya. Pertama, penerapan pembelajaran berkelompok tidak dioptimalkan, siswa tidak mempraktikkan sintaks yang seharusnya. Kedua, pembelajaran yang kurang melibatkan siswa dalam pelaksanaannya, seperti dalam sebuah praktikum. Sehingga siswa menjadi

tidak tertarik untuk melihat betapa pentingnya memperhatikan penjelasan guru untuk menjawan soal IPAS. Ketiga, Pembelajaran didominasi dengan menggunakan media yang masih terbatas.

Meninjau dari permasalahan-permasalahan tersebut, perlu melakukan pembelajaran IPAS yang lebih menarik dengan adanya model pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif, berpikir kreatif, serta dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Model pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik adalah dengan menggunakan model *experiential learning.* Model *experiential learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui kegiatan belajar yang dilakukan secara nyata yang diharapkan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Utami & Kasih, 2020). Alasan peneliti memilih model *experiential learning* adalah model tersebut dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, efektif dan siswa menjadi aktif sehingga hasil belajar meningkat (Sintia et al., 2024).

Experiential learning merupakan proses pembelajaran melalui penggunaan pengalaman sebagai media pembelajaran siswa, pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan pada proses belajar dari setiap individu dengan memanfaatkan pengalaman siswa sebagai alat pengajaran untuk mendorong pembelajaran menjadi aktif (Gunadi et al., 2023). Kelebihan model *experiential learning* ini, dapat membantu siswa memahami mata pelajaran dengan lebih bermakna. Karena siswa secara langsung menggunakan pemikiran kritis dan kreatif untuk sampai pada suatu kesimpulan, dan kemudian menggunakan bahasa mereka sendiri yang mudah dimengerti, dan diakhiri dengan bahasa mereka sendiri yang sangat mudah dimengerti (Andriyansyah, 2021). Pelaksanaan model *experiential learning* ini dapat diterapkan baik secara mandiri maupun kelompok. Selain siswa mampu memecahkan permasalahan secara individu, siswa juga dituntut untuk aktif dalam memecahkan masalah yang diselesaikan secara berkelompok. Selain kelebihan, tentu *experiential learning* memiliki kelemahan dalam proses pembelajaran. Kelemahan dari *experiential learning* adalah guru menghadapi

tantangan dalam persiapan pembelajaran. Secara khusus, ketika eksperimen dalam buku paket terbukti terlalu susah, guru mencari eksperimen pengganti yang sesuai dengan materi pelajaran. Terkadang peralatan dan perlengkapan yang mahal, langka, atau tidak tersedia. Oleh karena itu, untuk menghindari membebani orang tua dengan persiapan, guru harus memikirkan alat dan bahan yang murah dan mudah didapat.

Pembelajaran dengan menggunakan model *experiental learning* ini telah berhasil dalam penelitian yang dilakukan (Alokafani et al., 2022) penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran *experiential learning* ini efektif, hal ini terlihat pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,9% dan pada hasil siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat 80%. Hal ini karena pada hasil tes siklus I guru belum menguasai materi dan siswa belum fokus pada saat tes hasil belajar dan pada pelaksanaan siklus II guru sudah mampu menguasai pembelajaran dengan baik dan siswa sudah dapat konsentrasi dan aktif dengan model pembelajaran dan materi yang diberikan sehingga siswa memperoleh nilai diatas standar KKM 75.. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian menggunakan model *experiential learning* untuk membuktikan keefektifan model tersebut untuk mata pelajaran IPAS. Akan tetapi, peneliti menggunakan bantuan media benda konkret. Dapat dikatan bahwa media yang digunakan sangat sederhana, akan tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Media benda konkret adalah benda asli (nyata). Guru dapat menggunakan benda konkret sebagai alat pembelajaran di kelas yang memungkinkan siswa untuk memiliki pengalaman nyata. Siswa dapat merasa senang dengan benda-benda nyata, yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan. Kelebihan benda konkret dapat memberikan pengalaman secara nyata dan materi lebih diingat oleh siswa. Adapun kekurangan benda konkret yaitu kurang menjangkau seluruh sasaran dalam jumlah banyak (Eliyantika et al., 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian kelas IV di SD Negeri Banjarnegoro 3. Hal ini disebabkan kondisi

siswa terkhusus pada mata pelajaran IPAS sesuai dengan apa yang akan peneliti lakukan. Dimana pemahaman IPAS siswa masih rendah, serta berpengaruh pada rendahnya hasil belajar IPAS siswa. Begitu juga berdasarkan hasil pra penelitian yang peneliti lakukan dengan guru wali kelas IV yang juga mengutarakan permasalahan terkait pembelajaran IPAS. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian terkait efektifitas model *experiential learning* terhadap pembelajaran IPAS siswa.

Urgensi penelitian ini harapannya mampu mengatasi permasalahan yang ada di SD Negeri Banjarnegoro 3. Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan standar kompetensi guru, sehingga guru mampu mengembangkan model-model pembelajaran lain khususnya pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai penelitian selanjutnya yang berencana untuk melakukan penelitian dengan topik yang sama dapat menggunkan penelitian ini sebagai bahan referensi. Maka dari itu, disusunlah sebuah penelitian dengan judul **"Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPAS"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti menemukan identifikasi permasalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPAS kelas IV SDN Banjarnegoro 3 masih tergolong rendah, sehingga berdampak pada perkembangan akademis siswa.
2. Belum maksimalnya dalam penggunaan model pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang menarik yang menyebabkan kemampuan siswa mendengarkan pembelajaran masih kurang.
3. Kurangnya kreatifitas dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan sulit memahami materi yang diberikan oleh guru.
4. Siklus pembalajaran yang dilakukan masih belum terdapat inovasi yang dapat menarik minat siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa belum optimal terutama pada hasil belajar IPAS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan, untuk itu pembatasan masalah sebagai berikut. Penelitian ini dibatasi menguji pembelajaran *Experiential Learning* dengan menggunakan bantuan media benda konkret pada hasil belajar IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka ditentukan adanya rumusan masalah yang menjadi bahan penelitian ini adalah "Apakah model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media benda konkret berpengaruh tehadap hasil belajar IPAS kelas IV di SD Negeri Banjarnegoro 3?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah guna untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SD Negeri Banjarnegoro 3.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Hasil penelitian diharapkan sebagai bahan diskusi khususnya tentang pembelajaran IPAS kelas IV SD.
   b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan kajian penelitian relevan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis
    a. Bagi siswa, penerapan model *experiential learning* dapat meningkatkan minat siswa serta motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.
    b. Bagi guru, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan standar kompetensi guru, khususnya pada kemampuan pedagogik.
    c. Bagi kepala sekolah, sebagai penentuan standar pembelajaran yang akan diberikan pada siswa sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa yang sesuai dengan visi misi sekolah.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPAS

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Lestari et al., (2022) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diterima seseorang berdasarkan proses pemahaman yang berulang. Hasil belajar juga dapat berdampak pada bagaimana seseorang mengembangkan kepribadiannya, karena individu yang termotivasi akan mengubah pola pikir dan perilaku positif mereka untuk mencapai hasil belajar yang positif. Sedangkan menurut Suprihatin & Manik, (2020) hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki dan diperoleh siswa pasca siswa menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran, baik melalui bantuan orang lain atau melalui pembelajaran mereka sendiri selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sulhan, (2020) hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan dapat berupa perubahan kemampuan secara menyeluruh yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dari pengalaman belajar siswa. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, hasil belajar adalah hasil evaluasi akhir dari partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, baik dengan orang lain atau tanpa bantuan orang lain yang wujudnya dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Siswa akan mencapai hasil belajar setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Bagian penting dari proses pembelajaran adalah hasil belajar. Tingkat penguasaan siswa terhadap suatu mata pelajaran dinilai dengan menggunakan hasil belajar. Hasil belajar diwakili oleh simbol, karakter, atau ekspresi yang mencerminkan pencapaian yang telah dicapai setiap siswa dalam jangka waktu tertentu, berfungsi sebagai standar untuk kegiatan belajar atau proses pembelajaran. Kegiatan penilaian bertujuan untuk mengumpulkan bukti tingkat kemampuan siswa dalam mencapai

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga dapat digunakan untuk mengamati hasil pembelajaran. Keterampilan siswa dan kualitas pengajaran di sekolah berdampak pada hasil belajar siswa. Keahlian dan pengetahuan khusus yang dimiliki oleh seorang guru didefinisikan sebagai kualitas pegajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan dasar seorang guru dalam domain perilaku (psikomotorik), sikap (afektif), dan kognitif (intelektual) sangat mempengaruhi hasil pengajaran.

2. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari benda hidup (biotik) dan benda mati (abiotik) di alam semesta dan interaksinya. Ilmu ini juga mempelajari bagaimana manusia sebagai makhluk sosial dan individu yang berinteraksi dengan lingkungannya (Susilowati, 2023). Pada penerapan kurikulum KTSP dan beberapa kurikulum yang terdahulu masih terdapat mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar yang berdiri sendiri, mata pelajaran tersebut diajarkan kepada siswa secara bediri sendiri. Pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dan IPS diajarkan digabung dalam bentuk tema pembelajaran. Akan tetapi pada penerapan kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dan IPS tidak diajarkan pada jenjang sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 3 dan hanya kelas 4 sampai 6 yang dibekali mata pelajaran IPA dan IPS. Pada penerapan kurikulum merdeka ini, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran yang disebut dengan IPAS yang artinya Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Mata pelajaran IPAS diajarkan mulai dari dari kelas 1 sampai 6 pada jenjang sekolah dasar.

Tujuan peserta didik mempelajari IPAS adalah meningkatkan kualitas diri sesuai dengan profil pelajar pancasila. Selain itu, dapat meningkatkan keingintahuan dan minat siswa dalam meneliti peristiwa atau kejadian dalam lingkungan kehidupan sosial. Siswa juga dapat menguasai pemahaman alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia serta turut aktif berperan dalam menjaga, melindungi, dan

melestarikan lingkungan hidup dengan mengelola sumber daya energi alam dan lingkungan hidup secara bijaksana dan baik. Mata pelajaran IPAS juga dapat meningkatkan kemampuan investigasi untuk mengenali, membentuk dan memecahkan masalah melalui tindakan yang praktis. Menurut Kemendikbud pembelajaran IPAS memiliki 2 elemen utama yakni pemahaman konsep dan keterampilan proses sains. Ketika seseorang memilih dan menggabungkan pengetahuan ilmiah yang relevan untuk menjelaskan dan meramalkan fakta atau peristiwa dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam banyak konteks, maka dapat dikatakan bahwa seseorang memiliki pemahaman tentang IPAS. Pengetahuan ilmiah ini berkaitan dengan fakta, prinsip, konsep, teori dan model yang ditetapkan oleh para ilmuwan. Dalam profil pelajar Pancasila, siswa Indonesia yang berpikir kritis dapat secara objektif memproses data kualitatif dan kuantitatif, membuat hubungan antara berbagai jenis data, menganalisa data, menilai data, dan menarik kesimpulan. Profil ini dapat dicapai dengan memiliki keterampilan proses yang kuat.

Berdasarkan uraian di atas banyak sekali teori-teori yang tidak hanya perlu dihafalkan oleh siswa dalam mempelajari pembelajaran IPAS. Akan tetapi juga perlu dipahami agar daya ingat siswa kuat dan mampu mengaplikasikan ilmu yang dimilikinya dalam berkehidupan sehari-hari. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dapat membuat siswa melakukan eksperimen atau percobaan, mengamati makhluk hidup untuk mempelajari dan mengenal lingkungan, sedangkan pada aspek sosial, siswa perlu belajar tentang lingkungan sekolah khususnya dalam berhubungan sosial baik di lungkungan masyarakat maupun dalam berkehidupan sehari-hari.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar seseorang dapat dikatakan efektif atau tidak berhasil tergantuang pada berbagai keadaan, antara lain faktor internal yang dikenal dengan faktor yang berasal dari dalam diri dan faktor eksternal yang

dikenal dengan faktor yang berasal dari luar diri. Sangat penting untuk melakukan pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, karena dapat menciptakan hasil belajar yang diinginkan dan hasil belajar yang sebaik-baiknya. Sehingga siswa dan guru akan merasa senang jika hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

Adapun faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa secara spesifik adalah berikut ini(Rahman, 2021):

a. Faktor dalam diri individu atau internal
    1) Karakter siswa
    2) Sikap belajar
    3) Motivasi belajar
    4) fokus belajar
    5) Kemampuan mengolah bahan belajar
    6) Kemampuan memahami bahan belajar
    7) Keyakinan diri
    8) Teknik belajat
b. Faktor luar individu atau eksternal
    1) Faktor-faktor yang berhubungan dengan guru
    2) Lingkungan sosial dan teman sebaya
    3) Kurikulum di sekolah
    4) Sarana dan prasarana

Menurut Slameto dalam (Mokoginta et al., 2023) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang digolongkan menjadi dua golongan yaittu faktor internal dan faktor eksternal adalah sebagai berikut:

a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dalam diri seseorang
    1) Faktor jasmaniah yaitu yang berkaitan dengan kesehatan dan keterbatasan fisik.
    2) Faktor psikologis yaitu yang berupa kecerdasan, fokus, minat, bakat, dorongan, kematangan dan kesiapan seseorang.

b. Faktor eksternal atau yang berasal dari luar diri seseorang, meliputi:
    1) Faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, hubungan dalam keluarga, lingkungan dan kondisi rumah, status keuangan keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang budaya.
    2) Faktor sekolah seperti gaya guru mengajar, kurikulum yang digunakan di sekolah, hubungan siswa dengan guru, hubungan pertemanan siswa, materi belajar, jam pelajaran, standar pelajaran yang lebih besar dari yang diharapkan, kondisi sekolah, strategi belajar siswa, dan pekerjaan rumah yang diberikan.
    3) Faktor masyarakat seperti hubungan teman sebaya dan kegiatan sosial, interaksi siswa dengan masyarakat, hubungan teman sebaya dan teman sepermainan, dan bentuk kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tidak hanya berasal dari dalam diri individu atau faktor internal akan tetapi faktor yang berasal dari luar individu siswa atau faktor eskternal juga berpengaruh pada hasil belajar siswa dan bahkan sangat mempengaruhi. Karena pada hakekatnya antara faktor internal dan faktor eksternal individu saling berhubungan dan harus selaras satu sama lain agar kualitas belajar individu dapat terjaga dengan baik.

4. Indikator Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar dilakukan untuk menggambarkan hasil belajar yang telah dicapai siswa. Tes hasil belajar menunjukkan sejauh mana keberhasilan seorang siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Menurut Benjamin S.Bloom disampaikan Taksonomi Bloom terdiri atas 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Lafendry, 2023). Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

a. Ranah kognitif mencakup kemampuan untuk mengingat atau mengenali informasi spesifik, serta konsep-konsep yang memfasilitasi pengembangan kapasitas intelektual. Domain kognitif meliputi

mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

b. Ranah afektif, yang meliputi kemajuan siswa dalam belajar serta sikap, perasaan, pengalaman, apresiasi, nilai, dan emosi. Domain afektif meliputi meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Siswa akan menunjukkan hasil belajar afektif dalam berbagai kegiatan, termasuk disiplin diri, kemandirian, dan berpikir kritis.
c. Ranah psikomotorik menggambarkan tindakan manipulatif yang membutuhkan koordinasi fisik dan otak dan keterampilan motorik yang membutuhkan koordinasi fisik. Domain psikomotorik meliputi menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, dan karakterisasi menurut nilai.

Gagne dalam Ruswianti et al., (2023) menyatakan terdapat lima macam hasil belajar yang terdiri dari tiga kemampuan kognitif, satu kemampuan afektif dan satu kemampuan psikomotorik. Kategori kemampuan hasil belajar menurut Gagne yaitu: 1) *verbal information;* 2) *intellectual skills;* 3) *cognitive strategies;* 4) *attitude*; 5) *motor skills*. Adapun penjelasan tentang indikator hasil belajar tersebut sebagai berikut:

a. Informasi Verbal (*Verbal Information*)
   Informasi verbal diperoleh dari tindakan verbal yang timbul dari serangkaian aktivitas atau sejumlah aktivitas sebagai respons terhadap suatu stimulus.
b. Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skills*)
   Kemampuan kognitif seseorang dengan kemampuan intelektual dapat menggunakan konsep atau simbol untuk berinteraksi dengan lingkungannya.
c. Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*)
   Strategi kognitif adalah kemampuan mengatur diri sendiri yang dimulai dengan berpikir, mengingat, dan bertindak.

d. Sikap (*Attitude*)

Sikap adalah perhatian, penghayatan, reaksi, pengorganisasian dalam perolehan pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan kreatifnya.

e. Keterampilan Motorik (*Motor Skills*)

Keterampilan motorik merupakan suatu proses di mana seseorang mengembangkan serangkaian respons dalam suatu gerakan yang terkoordinasi, terorganisir, dan terpadu.

Berdasarkan indikator hasil belajar di atas, peneliti mengambil ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah tersebut dijadikan tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran menggunakan model *experiential learning* berbantuan media benda kokret pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Banjarnegoro 3 Tahun Ajaran 2024.

5. Penilaian Hasil Belajar dalam Kurikulum Merdeka

Evaluasi dalam kurikulum merdeka menurut Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi tentang Standar Penilaian pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, pasal 9 (1) No. 21 Tahun 2022 menyatakan bahwa hasil belajar dinilai sesuai dengan ketentuan perundang-undangan pasal 3-8 yaitu dengan menggunakan penilaian sebagai berikut: a). Penilaian formatif dan b). Penilaian sumatif (Mujiburrahman et al., 2023). Penilaian formatif adalah hasil dari proses pembelajaran yang akan diartikulasikan dan dipahami dengan baik agar para pendidik dapat memilih kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien (Putri & Zakir, 2023). Penilaian formatif di dalam kurikulum merdeka dapat dilakukan di awal pembelajaran dan pada saat melaksanakan pembelajaran. Sedangkan penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilakukan setelah sudah selesai dalam menempuh pengujian dan penyempurnaan (Ardianti & Amalia, 2022). Penilaian sumatif dalam kurikulum merdeka berfungsi sebagai dasar untuk menjamin bahwa suatu proses pembelajaran telah selesai. Karena penilaian sumatif digunakan

untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran secara keseluruhan dalam proses belajar mengajar telah tercapai, maka penilaian sumatif ini seringkali dilakukan di akhir proses pembelajaran, akhir tahun ajaran, atau selesainya suatu jenjang pendidikan.

Guru menggunakan penilaian hasil belajar untuk mengukur seberapa baik siswa memahami dan menguasai tujuan pembelajaran. Penilaian formatif dan sumatif adalah dua metode yang digunakan dalam kurikulum merdeka untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan ketika siswa sedang belajar, seperti kuis, berdiskus dengan guru, atau melakukan refleksi ketika sedang melakukan pembelajaran. Sedangkan penilaian sumatif dilakukan di akhir proses pembelajaran.

B. Model *Experiential Learning*

1. Pengertian Model *Experiential Learning*

Pembelajaran menggunakan model *experiential learning* dikenalkan oleh David Kolb pada tahun 1984. Kolb dalam Hakima & Hidayati, (2020) menyatakan *experiential learning* merupakan teknik belajar dengan melibatkan pengembangan pengalaman siswa kemudian mengubahnya menjadi bentuk nyata. Menurut Sulasriani et al., (2023) *Experiential learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mempergunakan pengalaman siswa untuk dijadikan alat media belajar. Penerapannya dalam proses pembelajaran dapat berupa pengamatan dan proses menciptakan pemahaman bermakna melalui pengalaman siswa secara langsung. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan menurut Zamroni et al., (2023) bahwa model *experiential learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung siswa sebagai dasar utama dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan oleh gur untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut beberapa pendapat di atas, disimpulkan model *experiential learning* adalah suatu proses ketika siswa menyusun

pengetahuan melalui pengalaman secara nyata dapat secara nyata dengan mengunakan pengalaman siswa sebagai media belajar siswa, sehingga harapannya hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat.

Jelasnya bahwa *experiential learning* dapat mengajarkan siswa tentang topik yang telah sisswa pelajari dan memberikan pengalaman dunia nyata yang akan membantu siswa mengembangkan keterampilan atau kemampuan siswa melalui penugasan. Menurut (Sitio, 2021) penggunaan model *experiential learning* didasarkan oleh pemikiran sebagai berikut :

a. Ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mereka belajar dengan lebih efektif. Jika siswa dapat segera menerapkan apa yang mereka pelajari dalam suatu kegiatan belajar, siswa akan menganggap pembelajaran menjadi lebih relevan.
b. Variasi individu dalam gaya yang disukai siswa. Setiap siswa memiliki metode belajar yang disukai yang membedakan siswa satu sama lain.
c. Konsep dan ide yang ditemui dan dipelajari oleh siswa akan lebih berguna saat mempelajari materi pembelajaran. Karena siswa belajar secara langsung, siswa dapat menemukan konsep dan prinsip secara refleks.
d. Ketika siswa memikul tanggung jawab terhadap proses belajarnya maka tingkat keterlibatan siswa dalam belajar akan lebih besar. Melalui pengalaman praktis, para siswa mengembangkan kepercayaan diri mereka akan kemampuan siswa untuk belajar.
e. Pada dasarnya, belajar adalah sebuah proses. Karena siswa memperoleh makna dari belajar, proses ini sangat penting dalam pembelajaran.

Experiential learning adalah pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis pengalaman yang memberikan penekanan kuat pada pembelajaran siswa yang berasal dari pengalaman langsung. Sehingga siswa dapat turut berperan aktif ketika pembelajaran dan menjumpai situasi langsung atau memahami kegiatan yang berhubungan

dengan materi yang dipelajari. Model *Experiential learning* menekankan pada pengamatan langsung pada sebuah objek agar siswa memahami secara nyata mengenai objek yang sedang diamati.

2. Manfaat Model *Experiential Learning*

Manfaat menggunakan model *experiential learning* untuk menumbuhkan dan meningkatkan kerjasama kelompok mencakup beberapa hal, seperti: 1) membina ikatan yang lebih kuat di antara anggota kelompok, 2) mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih banyak dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, 3) mengidentifikasi dan meningkatkan potensi kepemimpinan dan bakat siswa yang tersembunyi, 4) memupuk rasa persatuan dan pemahaman yang lebih besar di antara anggota kelompok dan saling pengertian di antara anggota kelompok (E. R. P. Astuti & Baysha, 2023). Model *experiential learning* sangat bermanfaat digunakan dalam pembelajaran berkelompok maupun secara individu.

Model *experiential learning* dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, namun harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan menumbuhkan kreativitas dengan berpartisipasi dalam pengalaman praktis. Penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman juga dapat memberikan dampak positif yang signifikan dan menguntungkan bagi lingkungan belajar siswa.(Anjarwati, 2023).

Model *experiential learning* melibatkan siswa dalam tugas-tugas praktis yang memfasilitasi pembelajaran selain mendengarkan guru dan mempelajari buku teks. Karena siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran secara langsung yang dimungkinkan siswa dapat menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang siswa pelajari berdasarkan pengalaman siswa saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, melalui pengalaman siswa dapat belajar bagaimana berkolaborasi, berkomunikasi, dan berdiskusi dalam

kelompok serta bagaimana berpikir secara mandiri ketika melakukan kegiatan individu dan kelompok yang ditugaskan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Experiential Learning*

Menurut Healey dalam Mufida & Qosyim, (2020) model pembelajaran *experiential learning* memiliki keuntungan yaitu:

a. Dapat membantu siswa dalam mewujudkan potensi mereka sendiri.
b. Membantu dalam pembuatan proyek-proyek kolaboratif.
c. Memilih cara-cara yang dapat digunakan untuk mendukung teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran.

Model *experiential learning* mendorong siswa untuk melihat kejadian sehari-hari secara kritis. Kemudian siswa juga menggunakan pengamatan dasar untuk menentukan apa yang sebenarnya terjadi. Karena siswa menarik kesimpulan di akhir proses pembelajaran, yang merupakan salah satu pemahaman yang telah siswa capai. Maka, model pembelajaran berbasis pengalaman dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Menurut (Fahima, 2022) menyatakan model *experiential learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

a. Langkah-langkah model pembelajaran berbasis pengalaman sangat tepat dan terdapat ide atau teori baru karena langlah selanjutnya untuk merefleksikan, menganalisis, dan menerapkan ide atau teori baru setelah mendapatlan pengalaman baru.
b. Teknik ini bekerja dengan baik untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar.
c. Memberikan pengalaman praktis kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran.
d. Menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran aktif karena semua siswa terlibat.
e. Menumbuhkan kecintaan untuk belajar.

f. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan pengembangan pemikiran kritis dan kreatif.
g. Mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah.

Selain memiliki kelebihan, model *experiential learning* juga memiliki kekurangan. Hoerudin, (2023) menyatakan kekurangan dari model *experiential learning* ini adalah fokus pada proses daripada hasil, biaya kemungkinan tinggi, dan memerlukan durasi yang lama. Sedangkan Amalia & Hariyono, (2022) menyatakan kelemahan dari model *experiential learning* adalah membutuhkan waktu yang cukup lama saat pelaksanaan sehingga manajemen waktu yang efektif sangat penting bagi guru.

Menurut beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa kelebihan dari model *experiential learning* adalah memberikan pengalaman langsung kepada siswa ketika siswa belajar. Namun kekurangannya adalah membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempraktikannya. Sejatinya, setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Agar proses pembelajaran menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai, model pembelajaran juga harus dimodifikasi agar sesuai dengan karakteristik siswa.

4. Karakteristik Model *Experiential Learning*

Kolb mengusulkan bahwa model *experiential learning* ini memiliki 6 karakteristik yang sangat utama, yaitu:

a. Pembelajaran lebih baik dipandang sebagai sebuah proses daripada sesuatu yang berhubungan dengan hasil.
b. Belajar adalah proses berulang yang berdasarkan pengalaman siswa.
c. Pembelajaran membutuhkan penyelesaian konflik antara kekuatan-kekuatan yang saling bersaing dengan melakukan cara memperoleh pengetahuan yang lebih baik mengenai suatu topik melalui pandangan-pandangan dan pendapat yang diterima.
d. Belajar adalah suatu proses yang komprehensif.

e. Pembelajaran memerlukan interaksi seseorang dengan lingkungannya.
f. Belajar adalah proses penciptaan pengetahuan yang merupakan hasil dari interaksi antara pengetahuan masyarakat dan pengetahuan pribadi (Saipon & Sumantri, 2023).

Sedangkan menurut Hajjah et al., (2022) menyatakan model *experiential learning* memiliki karakteristik menggunakan sintaks observasi refleksi. Pada tahap observasi refleksi, siswa didorong untuk menjadi pembelajar yang aktif yang memungkinkan siswa untuk mengumpulkan pengetahuan dari pengalaman mereka sendiri. Sebelum mengambil keputusan, tahap pbservasi refleksi ini meibatkan kegiatan observasi, melihat lingkungan sekitar dari berbagai sudut pandang, dan melihat banyak hal untuk mendapatkan wawasan. Pada tahap ini, siswa memiliki kesempatan untuk secara aktif mengamati peristiwa yang telah mereka alami. Kemudian siswa mencari jawaban dengan mempertimbangkan apa yang terjadi di dunia sekitar siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk secara aktif mengamati.

Karakteristik *experiential learning* memiliki ciri-ciri yaitu siswa dilatih agar menjadi aktif dalam pembelajaran. Selain itu karakteristik *experiential learning* adalah menekankan pada refleksi. Yang mana pada kegiatan refleksi siswa mampu menganalisis apa yang telah terjadi. Sehingga siswa mampu memadukan dengan pengalaman yang sudah ada. Maka dari itu, *experiential learning* lebih menekankan pembelajaran aktif yang mengedepankan siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata dan refleksi tidak hanya belajar dari teori saja.

5. Langkah-Langkah Model *Experiential Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *experiential learning* menurut Kolb, model *experiential learning* dapat dibagi menjadi empat tahap, yaitu:

a. Tahap pengalaman nyata (*concrete experience*). Pada tahap ini, siswa mencari ide untuk menyelesaikan kegiatan. Kegiatan ini dapat dilakukan di luar atau di dalam kelas dan dapat dilaksanakn secara perorangan maupun kelompok.
b. Tahap observasi refleksi (*observation reflection*). Pada tahap ini, siswa melakukan pengamatan kegiatan melalui panca indera. Siswa melihat kembali pengalamannya kemudian mengambil pelajaran dari hasil *review* ini. Pada tahap ini siswa didorong belajar dari pengalaman yang telah dialami siswa.
c. Tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*). Siswa menggabungkan dugaan pada tahap konseptualisasi dengan memanfaatkan pengalaman siswa dan mulai mengintegrasikannya dengan pembelajaran sebelumnya.
d. Tahap implementasi atau eksperimen (*active experimentation*). Siswa berusaha untuk mengatur cara-cara untuk menguji ide selama tahap ini. Siswa berusaha mendemonstrasikan penerapan pengetahuan yang diperoleh dari tahap konseptualisasi abstrak melalui eksperimen berdasarkan pengalaman baru. Eksperimen dapat dilakukan oleh siswa secara sendiri atau berkelompok (Handayani, 2022).

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran *Experiential Learning*

No	Sintaks	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
1.	Tahap pengalaman nyata (*concrete experience*)	Guru memfasilitasi dan membantu siswa untuk berpartisipasi penuh dalam kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru.	Siswa berpartisipasi penuh dalam kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru.
2.	Tahap observasi refleksi (*observation reflection*)	Guru mendukung dan membimbing saat siswa mengamati, merefleksikan, atau mempertimbangkan	Siswa melakukan pengamatan, merefleksikan, dan mempertimbangkan pengalaman baru

		pengalaman dari berbagai sudut pandang.	dari berbagai sudut pandang.
3.	Tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*)	Guru membantu siswa mengembangkan ide-ide yang menggabungkan pengamatan siswa menjadi teori.	Siswa mengembangkan ide-ide yang mengabungkan pengamatannya menjadi teori.
4.	Tahap implementasi atau eksperimen (*active experimentation*)	Guru menggunakan teori untuk membantu siswa memecahkan masalah dan membuat kesimpulan berdasarkan pengalaman.	Siswa menggunakan teori yang didapat untuk memecahkan masalah-masalah dan membuat kesimpulan.

C. Media Benda Konkret

Menurut Fadilah et al., (2023) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien dan berhasil. Saat ini, buku dan papan tulis bukanlah satu-satunya alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena ada banyak symber belajar yang tersedia saat ini yang dapat digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajar siswa. Gagne and Briggs dalam Daniyati et al., (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Rozie & Pratikno, (2022) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan informasi atau sumber belajar kepada siswa. Sehingga meibatkan ide, perhatian, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang memungkinkan untuk merangsang pembelajaran. Setiap

sumber belajar bergungsi sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran, yang dapat merangsang pemikiran siswa, perasaan, dan keinginan siswa untuk belajar sehingga mendorong terjadinya pembelajaran yang efektif dan sebaik-baiknya. Pembelajaran yang efektif akan menjadikan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Media pembelajaran dapat berupa media benda konkret/nyata dan media benda tidak konkret.

Media benda konkret merupakan benda yang nyata atau sebenarnya yang dapat dilihat melalui panca indera, benda yang dapat membantu pengalaman siswa secara nyata. Media benda konkret tidak hanya membantu siswa mendapatkan pengalaman yang otentik, tetapi juga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Mertania, 2023). Sejalan dengan pernyataan S. Astuti et al. (2023) media benda konkret adalah media pembelajaran yang berasal dari obyek nyata yang dapat mudah diperoleh dan dikenal siswa. Sehingga siswa tidak merasa asing terhadap benda tersebut. Guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan media ini karena media ini sering tersedia di lingkungan sekitar bahkan terdapat di rumah. Contohnya media benda konkret tanaman, batu, air, balon, obat nyamuk bakar dan lain-lain. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa media benda konkret merupakan benda nyata atau obyek nyata yang dapat dilihat oleh panca indera dan dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan kemampuan siswa selama proses pembelajaran.

Media benda konkret mengacu pada benda-benda fisik yang dapat dilihat oleh siswa secara visual untuk dapat mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (Nurlaela et al., 2023). Penggunaan media asli ini diharapkan dapat mendorong partisipasi siswa yang lebih besar, mengubah proses pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Peralihan ini dapat difasilitasi dengan memanfaatkan media yang efekti yang dapat pemanfaatan media efektif yang dapat membangkitkan kegiatan

siswa saat pembelajaran. Ketika mengajarkan mata pelajaran IPAS, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, guru menggunakan buku sumber dan media tidak menggunakan benda-benda nyata yang digunakan maka siswa akan memahami konsep-konsep secara abstrak. Maka dengan media benda konkret siswa akan lebih menerima materi secara otentik.

Menurut Khovia & Qiptiyah, (2024) Keunggulan penggunaan media konkret dalam pembelajaran antara lain:

1. Mendorong lingkungan belajar yang lebih aktif: Dengan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran melalui pengamatan, sentuhan, atau penggunaan alat bantu yang tepat, siswa dapat memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam.
2. Meningkatkan keterlibatan siswa: Media benda konkret membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Memperjelas konsep abstrak: dengan memberikan siswa objek nyata yang mewakili konsep abstrak, media konkret membantu siswa untuk memperjelas pemahaman siswa tentang konsep-konsep abstrak.
4. Mendukung pembelajaran multisensori: Media konkret memungkinkan penggunaan berbagai indera, seperti penglihatan, sentuhan, dan pendengaran dalam proses pembelajaran.
5. Mendorong kerjasama dan komunikasi: Menggunakan media tertentu dapat membantu siswa memahami konsep tertentu melalui proyek kelompok, diskusi, dan kerja sama.

Selain memiliki keunggulan, media benda konkret juga memiliki kekurangan. Kekurangan yang dimiliki benda konkret yaitu:

1. Semua benda konkret tidak selalu ada di lingkungan sekitar.
2. Tidak semua benda konkret dapat digunakan di dalam kelas. contohnya, pohon beringin yang besar tidak bisa dibawa ke dalam kelas .

Desain pembelajaran di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Sebagian besar materi sekolah dasar bersifat imajinatif dan abstrak baik yang *saintifik* maupun *non*

sains. Sehingga media benda konkret dapat memberikan gambaran secara asli karena menggunakan benda yang nyata sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tujuan suatu pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Adapun contoh media benda konkret dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 1. Air



Gambar 2. Batu



Gambar 3. Obat Nyamuk

D. Hubungan Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Benda Konkret dengan Hasil Belajar IPAS

Experiential learning adalah sebuah model pembelajaran yang mengutamakan pengalaman secara langsung sebagai media belajar siswa. Selain itu model *experiential learning* merupakan metode yang kuat untuk membantu siswa mengaitkan teori dengan praktik dan memperdalam pemahaman siswa melalui pengalaman secara langsung. Pengalaman langsung dapat dilakukan dengan penggunaan alat atau media benda konkret. Media benda konkret dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi atau isi pembelajaran yang sedang dipelajari oleh siswa. Media benda konkret dapat memberikan pengalaman siswa secara langsung dengan objek nyata sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Hubungan antara model *experiential learning* dengan bantuan media benda konkret dapat berpengaruh dalam pembelajaran. Dikarenakan model *experiential learning* menitikberatkan pada siswa untuk belajar berdasarkan pengalaman secara langsung pada objek yang diamati. Selain itu, melalui

media benda konkret memberikan pengalaman langsung secara nyata. Sehingga melalui model *experiential learning* dengan berbantuan media benda konkret diharapkan dapat menciptakan pembelajaran agar lebih bermakna dan siswa akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan mata pelajaran wujud zat dan perubahannya pada mata pelajaran IPAS BAB 2 di kelas 4. Hal ini dikarenakan disesuaikan dengan model yang digunakan peneliti untuk meneliti hasil belajar siswa menggunakan model *experiential learning* dengan berbantuan media benda konkret yaitu wujud benda dan perubahannya diberikan secara nyata/asli. Sehingga siswa dapat mengamati dan melihat secara langsung menganalisa wujud zat dan perubahnnya.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Sagitarini et al. (2020) dengan hasil bahwa menggunakan model pembelajaran berbasis pengalaman dalam pengajaran IPAS dengan bantuan media nyata dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan mendorong partisipasi siswa. Dikarenakan pada mata pelajaran IPAS BAB 2 di kelas 4 berisi tentang materi wujud zat dan perubahannya. Yang mana di dalam mempelajari wujud benda lebih efektif jika menggunakan model *experiential learning* dengan berbantuan media benda asli/konkret. Karena model pembelajaran *experiential learning* menitikberatkan pada pengalaman siswa dan pengalaman yang bermakna dengan melihat secara langsung bahan materi atau isi materi yang akan diajarkan sehingga media benda konkret sangat efektif digunakan. Media benda konkret yang digunakan salah satunya adalah air, yaitu untuk membuktikan karakteristik dan sifat dari benda cair.

E. Langkah-Langkah Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Benda Konkret

Pembelajaran *experiential learning* yang peneliti gunakan dengan berbantuan media benda konkret. Adapun Sintaks model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media benda konkret dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Penerapan Model *Experiential Learning* Berbantuan Media

Langkah-Langkah Pembelajaran	Tindakan Guru	Tindakan Siswa
Kegiatan Awal	1. Guru melakukan aktivitas rutin kelas dengan menyapa siswa dan dilanjutkan dengan berdoa. 2. Guru melaksanakan apersepsi.	1. Siswa melakukan aktivitas rutin kelas dengan menjawab sapaan dari guru dan dilanjutkan berdoa. 2. Siswa mendengarkan apersepsi dari guru.
Concrete experience **(Pengalaman nyata)**	3. Guru menyajikan media benda konkret berupa batu, air, balon dan obat nyamuk bakar bertujuan untuk siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis benda apa saja yang disajikan oleh guru berdasarkan bentuk pengalaman siswa	3. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan media benda konkret berupa batu, air, balon, dan obat nyamuk bakar bertujuan untuk siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis benda apa saja yang disajikan oleh guru.
Reflective observation **(Pengamatan reflektif)**	4. Guru meminta siswa mengamati setiap kegiatan yang dilakukan serta mencatat hasil dari setiap kegiatan. 5. Guru meminta siswa mengamati dan melihat benda yang ada di dalam kelas dan di halaman sekolah untuk melakukan pengamatan jenis-jenis benda secara luas	4. Siswa mengamati setiap kegiatan yang dilakukan serta mencatat hasil dari setiap kegiatan. 5. Siswa mengamati setiap benda yang ada di dalam kelas dan di luar halaman sekolah untuk dapat melakukan jenis-jenis wujud benda secara luas.

Abstract conceptualization **(Penyusunan konsep abstrak)**	6. Guru meminta siswa saling berdiskusi di dalam kelompok dan merefleksikan pengalaman yang dihasilkan dari setiap kegiatan yang telah dilakukan. 7. Guru mengarahkan siswa untuk berfikir dan menemukan konsep dituangkan ke dalam LKPD.	6. Siswa saling berdiskusi di dalam kelompok dan merefleksikan pengalaman yang dihasilkan dari setiap kegiatan yang telah dilakukan. 7. Siswa diarahkan oleh guru untuk berfikir dan menemukan konsep benda dituangkan ke dalam LKPD.
Active experimentation **(Eksperimen aktif)**	8. Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan LKPD serta melakukan eksperimen percobaan di depan kelas.	8. Siswa mempresentasikan LKPD serta melakukan eksperimen percobaan di depan kelas .
Kegiatan Penutup	9. Guru menyimpulkan materi pembelajaran. 10. Guru meminta siswa memberikan refleksi terhadap pembelajaran hari ini dilanjutkan dengan doa mengakhiri pembelajaran.	9. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran. 10. Siswa memberikan refleksi terhadap pembelajaran hari ini dilanjutkan dengan doa.

F. Penelitian Relevan

Penelitian 1 yang dijadikan sebagai masukan adalah penelitian Ni Made Dwi Sagitarini, I Ketut Ardana, I Gusti Ayu Agung Sri Asri (Sagitarini et al., 2020) yang berjudul ”Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model *experiential learning* berbantuan media konkret berpengaruh signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa SD. Penelitian ini masih terbatas pada hanya terfokus untuk pengukuran ranah kogntif saja.

Penelitian 2 yang dijadikan sebagai masukan adalah penelitian Sefanya Sairiltiata, Renny Souhoka, Alci Mehmorliay (Sairiltiata et al., 2023) yang berjudul "Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Panas Pada Siswa Kelas V SD Negeri Letwaru". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat. Penelitian masih terbatas pada penggunaan model pembelajaran saja belum menggunakan media dalam pembelajaran dan pengukuran hanya dilakukan untuk ranah kognitif.

Penelitian 3 yang dilakukan Sartini (Sartini, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Pendekatan *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *experiential learning* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini terbatas pada hanya menggunakan model pembelajaran saja belum menggunkan media benda konkret dan hanya terfokus untuk pengukuran ranah kognitif saja.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *experiential learning* mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian diatas adalah menggunakan media benda konkret dan pengukuran dilakukan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media yang peneliti gunakan harapannya mampu membantu siswa dalam proses belajar agar siswa tidak mudah bosan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ketiga ranah.

G. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan dari latar belakang dan kajian pustaka dapat disusun suatu alur berfikir agar mudah dipahami dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, peneliti akan mengetahui pengaruh Model *Experiential Learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Banjarnegoro 3 pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model ini

membutuhkan peran keterlibatan siswa secara langsung untuk memperoleh pengalaman sebagai media belajar, sehingga pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna dan efektif. Pada tahap awal pembelajaran IPAS dilakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Pada penelitian ini akan memfokuskan pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya. Perlakuan ini dilakukan sebanyak tiga kali agar semua materi dapat tersampaikan dengan baik dan tuntas pada siswa.

Treatment 1, pembelajaran IPAS pada topik A. Materi Makhluk Apa Itu? dengan menggunakan model *experiential learning* berbantuan media benda konkret berupa air, timbangan, batu, balon kayu, gelas ukur. *Treatment* 2, pembelajaran IPAS pada topik B. Memangnya Wujud Materi Seperti Apa? dengan menggunakan model *experiential learning* berbantuan media benda konkret berupa air, batu, kertas, pewarna makanan, balon. *Treatment* 3, pembelajaran IPAS pada topik C. Bagaimana Wujud Benda Berubah? dengan menggunakan model *experiential learning* berbantuan media benda konkret berupa air, lilin, air panas, es batu.

Kemudian setelah ketiga *treatment* selesai dilakukan, dilanjutkan dengan *posttest* untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum pemberian *treatment* dan sesudah pemberian *treatment.* Harapannya dengan menggunakan model *experiential learning* berbantuan media benda konkret dapat membuat pembelajaran lebih menarik karena siswa dihadapkan dengan media yang nyata. Hal ini akan menjadi motivasi bagi siswa sehingga minat dalam belajar IPAS akan bertambah. Ketika minat siswa dalam belajar IPAS bertambah maka diharapkan hasil belajar IPAS siswa juga akan meningkat. Kerangka berfikir ini dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 4. Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka, penelitian relevan, dan kerangka berfikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Benda Konkret Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarnegoro 3. Maka dalam penelitian ini dapat diambil hipotesis ada pengaruh penggunaan model *experiental learning* dengan media benda konkret terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Banjarngeoro 3.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Rancangan atau desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk menguji sebab-akibat dengan membandingkan keompok eksperimen yang menerima perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak menrima perlakuan apapun (Arib et al., 2024). Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre experimental design* dengan menggunakan model *one group pretest posttest design*.

Kelompok eksperimen adalah satu-satunya kelompok yang digunakan dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol. Sebelum dilakukan perlakuan dengan menggunakan model *experiential learning* berbantuan media benda konkret, dilakukan asesmen awal dengan menggunakan soal *pretest*. Perlakuan dilaksanakan dengan 3 *treatment*. Setelah diberikan 3 kali perlakuan kemudian dilakukan asesmen akhir dengan menggunakan soal *posttest*. Berikut merupakan tabel *one group pretest posttest* design dalam penelitian ini:

Tabel 3. *One Group Pretest Posttest Design*

Tes Awal	Perlakuan	TesAkhir
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* sebelum dilakukan perlakuan

X = Perlakuan menggunakan model *experiential learning* berbantuan media benda konkret

O_2 = Nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu yang menjadi sasaran pengamatan dalam penelitian, juga dikenal sebagai faktor-faktor yang berperan dalam

penelitian (Supriadi et al., 2020). Pada penelitian ini variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

   Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat (Sitorus & Kurniawan, 2021). Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah model *experiential learning* berbantuan media benda konkret.

2. Variabel Terikat

   Variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat karena dipengaruhi adanya variabel bebas atau independen (Syafi'i, 2021). Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

C. Definisi Operasional Variabel

Pentingnya variabel dalam penelitian yang nantinya akan menjadi perhatian oleh peneliti saat berlangsungnya penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Benda Konkret

   Model *experiential learning* berbantuan media benda konkret adalah sebuah model pembelajaran yang dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pengalaman siswa sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran akan bermakna dan berkesan . Adapun langkah pembelajaran model *experiential learning* berbantuan media benda konkret meliputi 1) Tahap Pengalaman Nyata 2) Tahap Observasi Refleksi 3) Tahap Konseptualisasi 4) Tahap Implementasi atau Eksperimen.

2. Hasil Belajar IPAS kelas IV SD

   Hasil belajar IPAS adalah penilaian akhir yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan bantuan orang lain atau tanpa bantuan orang lain, yang wujudnya dapat berupa perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran perubahan wujud benda. Hasil belajar yang diukur dalam pembelajaran IPAS ini yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Populasi

   Populasi adalah semua peserta yang menjadi objek dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Banjarnegoro 3 yang berjumlah 18 siswa tahun ajaran 2024/2025.

2. Sampel

   Sampel adalah bagian dari populasi yang akan dijadikan sasaran penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Negeri Banjarnegoro 3 yang berjumlah 18 siswa. Berarti peneliti menggunakan sampel dari seluruh populasi yang ada.

3. Teknik Sampling

   Teknik sampling yang digunakan adalah seluruh populasi yang dikenai tindakan atau disebut dengan teknik sampling jenuh. Sebab peneliti menggunakan keseluruhan populasi dalam sampel.

E. Setting Penelitian

Setting penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Banjarnegoro 3 dengan karakteristik sekolah yaitu memiliki kondisi geografis di tengah pedesaan desa Jurang, Banjarnegoro yang berada di Kabupaten Magelang. Sekolah ini memiliki prestasi yang baik yang dibuktikan dengan terdapat beberapa piala yang terpajang.

2. Waktu Penelitian

   Pelaksanaan penelitian ini yaitu berada pada bulan November, Desember, Januari tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan data dilakukan pada semester genap bulan Januari tahun 2025.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, unjuk kerja dan observasi.

1. Tes

   Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan dalam melaksanakan pengukuran dan melakukan penilaian dengan cara-cara dan langkah-langkah yang telah ditentukan (Sitepu & Manik, 2020). Pada dasarnya, tes adalah sarana untuk mengumpulkan data mengenai pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, setiap butir soal harus disusun dengan tepat dan tidak memiliki dua arti (Sahlani & Agung, 2020). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Haryanto (2020) pada hakekatnya tes adalah alat metodis atau penilaian yang menggunakan serangkaian pertanyaan yang konsisten untuk mengukur sampel perilaku. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa tes adalah bentuk alat evaluasi yang sistematis dan objektif guna mengukur ketercapaian pembelajaran, baik dalam bentuk tes lisan, tertulis, dan tindakan. Tes yang digunakan berupa soal uraian, soal uraian tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun dalam penelitian ini, tes diberikan pada siswa berupa *pretest* sebagai pengukuran awal kemampuan siswa. Kemudian *treatment* diberikan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media benda konkret. Setelah diberikan *treatment*, siswa akan menerima *posttest* atau tes akhir untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah adanya *treatment*. Soal yang disajikan berbentuk uraian sejumlah 9 soal.

2. Unjuk Kerja

   Unjuk kerja adalah penilaian dimana guru mengamati tindakan siswa yang berkaitan dengan situasi nyata untuk mengukur kemampuan siswa dan menentukan sikap siswa (Nugroho et al., 2021). Pada penelitian ini unjuk kerja digunakan untuk menilai psikomotorik siswa melalui langkah percobaan.

3. Observasi

Margono dalam Pahlawati (2021) menyatakan observasi diartikan metode pengumpulan data di mana peneliti mengamati objek penelitian dari dekat. Observasi merupakan cara pengumpulan data secara menyeluruh karena dalam pelaksanaannya meibatkan berbagai faktor (Lisdayani & Ameliyani, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Mustika & Farikhah, 2021) observasi yaitu mengamati dan menganalisis kenyataan secara langsung pada obyek yang bersangkutan dalam pengambilan data. Observasi digunakan untuk mendapatkan data dari objek yang diamati. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa observasi adalah pengumpulan data atau informasi dengan penggunaan panca indera penglihatan secara langsung terhadap aktivitas subjek. Pada penelitian ini observasi dipergunakan untuk menilai afektif siswa dan aktivitas guru serta kegiatan siswa saat proses pembelajaran. Pada penilaian afektif siswa, menggunakan lembar observasi yang dipergunakan guru untuk memberikan nilai pada sikap siswa selama pembelajaran.

Pada penelitian ini, observasi juga dilakukan saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *experiential learning* berbantuan media benda konkret menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini berisi kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. kegiatan guru dan siswa akan dinilai oleh guru dari SDN Banjarnegoro 3 apakah sudah sesuai antara langkah-langkah pembelajaran yang telah dibuat dan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Ada dua kategori untuk instrumen yaitu instrumen tes dan non-tes. Adapun instrumen tes berupa instrumen untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Sedangkan instrumen non tes berupa unjuk kerja dan observasi. Unjuk kerja digunakan untuk menilai psikomotorik

siswa atau kerampilan siswa dan observasi digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar tes

   Tes diberikan pada awal dan akhir eksperimen. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif IPAS siswa sebelum dan setelah seluruh tindakan dilakukan. Selain itu guna mengetahui hasil belajar siswa, apakah terjadi peningkatan atau penurunan. Adapun kisi-kisi lembar *pretest posttest* sebagai berikut ini:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Kognitif

Indikator	Sub Indikator	CP	Ranah Kogniti f	Item	Total Item
Mengingat	Menjelaskan	Peserta didik mengidentif ikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.	C1	1,4,5	3
Memahami	• Mencontohk an • Menentukan • Memperkira kan		C2	3, 7, 6	3
Mengaplik asikan	• Menentuka n • Mengurutka n • Membedak an		C3	2,9,8	3
Total Item					9

2. Lembar Unjuk Kerja

   Penilaian unjuk kerja dilakukan pada saat siswa melaksanakan presentasi. Penilaian ini digunakan untuk mengukur keterampilan siswa melalui pengamatan aktivitas siswa. Adapun kisi-kisi lembar unjuk kerja sebagai berikut ini:

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Unjuk Kerja

Indikator	Sub Indikator	Aspek	Ranah Psikomotorik	Item	Total Item
Meniru	Mempersiapkan	Kemampuan siswa dalam mempersiapkan alat dan bahan percobaan	P1	1, 2	2
	Menunjukkan	Kemampuan menunjukkan sikap tubuh yang benar sebelum memulai percobaan			
Manipulasi	Melaksanakan	Kemampuan melaksanakan langkah-langkah percobaan sesuai prosedur	P2	3,4	2
	Menerapkan	Kemampuan menerapkan pada kerapihan dan kebersihan			
Presisi	Membuat	Kemampuan membuat hasil percobaan yang diperoleh sesuai tujuan percobaan	P3	5,6	2
	Mempraktekkan	Kemampuan mempraktekkan alat sesuai fungsi dan prosedur percobaan			
Total Item					6

3. Lembar Observasi

Lembar observasi dilakukan saat penerapan model *experiential learning* untuk mengetahui kegiatan siswa dan guru dalam kegiatan

pembelajaran dan lembar observasi juga dilakukan untuk menilai afektif siswa. Lembar observasi digunakan sebagai pedoman observasi. Adapun kisi-kisi lembar observasi untuk menilai kegiatan guru saat pembelajaran sebagai berikut ini.

Tabel 6. Kisi-Kisi lembar Observasi Guru

Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator	Nomor pernyataan	Butir
Kegiatan Awal	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa 2. Guru melakukan apersepsi 3. Guru memeriksa kehadiran siswa	1 2 3	3
Kegiatan Inti			
Concrete experience **(Pengalaman nyata)**	4. Guru menyajikan media benda konkret	4	1
Reflective observation **(Pengamatan reflektif)**	5. Guru meminta siswa mengamati benda-benda konkret dan mencatat hasil pengamatan	5	1
Abstract conceptualization **(Penyusunan konsep abstrak)**	6. Guru mengarahkan siswa merumuskan konsep	6	1
Active experimentation **(Eksperimen aktif)**	7. Guru meminta setiap kelompok melakukan presentasi unjuk kerja di depan kelas.	7	1
Kegiatan Penutup	8. Guru menyimpulkan materi pembelajaran. 9. Guru meminta siswa memberikan refleksi 10. Guru menutup pembelajaran dengan doa	8 9 10	3

Lembar observasi juga digunakan untuk menilai kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi bertujuan untuk mengamati kegiatan siswa sesuai atau tidak dengan sintaks pembelajan di modul ajar yang telah disusun. Adapun kisi-kisi lembar observasi siswa sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa

Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator	Nomor pernyataan	Butir
Kegiatan Awal	1. Siswa menjawab salam kemudian berdoa bersama 2. Siswa mendengarkan apersepsi dari guru 3. Siswa menjawab presensi dari guru	1 2 3	3
Kegiatan Inti			
Concrete experience **(Pengalaman nyata)**	4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan menggunakan media benda konkret.	4	1
Reflective observation **(Pengamatan reflektif)**	5. Siswa mengamati benda-benda konkret dan mencatat hasil pengamatan.	5	1
Abstract conceptualization **(Penyusunan konsep abstrak)**	6. Siswa merumuskan konsep.	6	1
Active experimentation **(Eksperimen aktif)**	7. Siswa melakukan presentasi unjuk kerja di depan kelas.	7	1
Kegiatan Penutup	8. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran. 9. Siswa memberikan refleksi terhadap pembelajaran hari ini. 10. Siswa berdoa untuk megakhiri pembelajaran.	8 9 10	3

Selain digunakan menilai kegiatan siswa dan guru selama pembelajaran, lembar observasi digunakan menilai afektif siswa selama pembelajaran. Penggunaan lembar observasi digunakan untuk mengamati afektif siswa saat belajar. Indikator afektif yang digunakan yaitu sesuai ranah taksonomi bloom dari A1 Sampai A3 yaitu menerima, merespon dan menghargai. Adapun kisi-kisi lembar observasi afektif sebagai berikut.

Tabel 8. Lembar Observasi Afektif Siswa

Indikator	Sub Indikator	Aspek	Ranah Afektif	Item	Total Item
Menerima	Mengikuti	Siswa mengikuti pembelajaran sesuai peraturan	A1	1, 2	2
	Menjawab	Siswa menjawab pertanyaan dari guru			
Merespon	Mendiskusikan	Siswa mendiskusikan hal-hal yang belum dipahami dengan guru maupun teman	A2	3,4	2
	Menyesuaikan diri	Siswa menyesuaikan diri dalam bekerjasama kelompok bersama temannya			
Menghargai	Menyatakan pendapat	Siswa menyatakan pendapat dengan sopan	A3	5,6	2
	Mengikuti	Siswa mengikuti kegiatan diskusi kelas			
Total Item					6

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas merupakan ukuran derajat validitas atau kebenaran suatu instrumen atau alat ukur. Suatu instrumen dikatakan valid apabila memiliki nilai yang tinggi, sedangkan suatu instrumen dikatakan kurang bernilai apabila mempunyai nilai yang rendah. Penelitian ini menggunakan uji validitas yang dilakukan oleh uji validitas ahli dan uji validitas tes.

a. Validitas Ahli

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi yang dikenal dengan sebutan *expert judgement. Expert judgement* merupakan validasi terhadap data yang diberikan kepada seorang ahlinya untuk menanggapi suatu masalah teknis. Ahli yang dimaksud adalah seseorang yang memiliki latar belakang di dalam bidang tertentu dan dapat memiliki kemampuan menilai masalah yang diberikan (Sugiani & Santoso, 2022). *Expert Judgement* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengkonsultasikan seluruh perangkat pembelajaran, seperti bahan ajar, LKPD, modul ajar, soal dan media pembelajaran. Validator yang bertanggung jawab atas penelitian ini adalah Bapak Kun Hisnan Hajron, M.Pd. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 9 dan hasilnya instrumen layak digunakan untuk penelitian. Adapun hasil validasi ahli dapat dilihat pada [LAMPIRAN 19] dan surat pernyataan validasi dapat dilihat pada [LAMPIRAN 18]

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli

No.	Instrumen	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	Modul Ajar/RPP	92,3	Tidak Revisi
2.	Media Pembelajaran	92,8	Tidak Revisi
3.	Materi Ajar/Bahan Ajar	90	Tidak Revisi
4.	LKPD	95	Tidak Revisi
5.	Instrumen Observasi	95	Tidak Revisi
6.	Instrumen Tes Kognitif	95	Tidak Revisi

7.	Instrumen Observasi Psikomotorik	95	Tidak Revisi
8.	Instrumen Observasi Afektif	95	Tidak Revisi

b. Validitas Tes

Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS 30. Teknik uji validitas menggunakan teknik *Korelasi Product Moment* dengan jumlah soal pengukuran awal dan soal pengukuran akhir atau disebut dengan *pretest posttest* berjumlah 9 butir soal uraian kemudian diuji secara eksternal. Sampel penelitian dilakukan di SD Negeri Sukorejo 3 yang berjumlah 18 siswa. Selanjutnya dapat dihitung koefisien korelasi tiap soal dibandingkan dengan r_{tabel}, dan apabila hasil perhitungan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka soal tes dianggap valid. Nilai r_{tabel} dapat diperoleh dengan menentukan derajat kebebasan atau N(df) pada taraf signifikan 5% dengan df = n-2 atau 18-2 = 16 sebesar 0,497. Perhitungan Validitas dapat dihitung pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Kognitif

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1.	0,733	0,497	Valid
2.	0,449	0,497	Tidak Valid
3.	0,641	0,497	Valid
4.	0,479	0,497	Tidak Valid
5.	0,731	0,497	Valid
6.	0,442	0,497	Tidak Valid
7.	0,430	0,497	Tidak Valid
8.	0,811	0,497	Valid
9.	0,787	0,497	Valid

Berdasarkan tabel 10 dapat diketahui bahwa terdapat butir yang valid dan tidak valid. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat 5 butir yang valid yaitu nomor 1, 3, 5, 6, dan 7 karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil soal yang valid tetap memenuhi indikator yang telah ditetapkan. Hasil validasi soal *pretest-posttest* kognitif dapat dilihat pada

[LAMPIRAN 21]. Selain soal kognitif diuji validitasnya, instrumen observasi afektif juga melalui tahap uji validitas. Adapun hasil uji validitas observasi afektif dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi Afektif

No.	r hitung	r tabel	Kriteria
1.	0,900	0,497	Valid
2.	0,468	0,497	Tidak Valid
3.	0,853	0,497	Valid
4.	0,310	0,497	Tidak Valid
5.	0,533	0,497	Valid
6.	0,439	0,497	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 11 dapat diketahui bahwa terdapat item observasi yang valid dan tidak valid. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat 3 item yang valid yaitu nomor 1, 3, dan 5 karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil soal yang valid tetap memenuhi indikator yang telah ditetapkan. Hasil validasi item afektif dapat dilihat pada [LAMPIRAN 22]. Selain instrumen observasi afektif diuji validitasnya, instrumen observasi psikomotorik juga melalui tahap uji validitas. Adapun hasil uji validitas observasi psikomotorik dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 12. Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi Psikomotorik

No.	r hitung	r tabel	Kriteria
1.	0,870	0,497	Valid
2.	0,839	0,497	Valid
3.	0,899	0,497	Valid
4.	0,383	0,497	Tidak Valid
5.	0,475	0,497	Tidak Valid
6.	0,768	0,497	Valid

Berdasarkan tabel 12 dapat diketahui bahwa terdapat item yang valid dan tidak valid. Hasil uji validitas observasi psikomotorik terdapat 4 butir yang valid karena nilai r_{hitung} lebih besar daripada nilai $r_{tabel.}$ Berdasarkan tabel hasil uji validitas di atas butir observasi psikomotorik yang digunakan nomor 1,2,3,6. Hasil butir yang valid

tetap memenuhi indikator yang telah ditetapkan. Hasil validasi item psikomotorik dapat dilihat pada [LAMPIRAN 23].

2. Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada kepastian hasil pengukuran. Alat yang reliabilitasnya dapat diandalkan adalah alat yang dapat dipercaya karena selalu memberikan hasil yang sama apabila digunakan berulang kali. Pengukuran reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* dengan bantuan program SPSS 30 pada tingkat signifikasi 5%. Jika nilai Alpha lebih besar dari yang dipersyaratkan yaitu 0,70 maka pengukuran dikatakan reliabel. Sedangkan jika nilai Alpha kurang dari yang dipersyaratkan yaitu 0,70 pengukuran dikatakan tidak reliabel. Berikut adalah tabel uji reliabilitas yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal Kognitif

Croanbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,853	5	Reliabel

Berdasarkan tabel 13, pengujian reliabilitas instrumen kognitif dilakukan terhadap 5 item pada soal menggunakan metode *Croanbach's Alpha*. Hasil analisis menunjukkan nilai *Croanbach's Alpha* sebesar 0,853, yang berada di atas batas minimum yaitu 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa kelima item memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan instrumen tersebut dapat diandalkan untuk mengukur konstruk penelitian. Hasil reliabilitas soal *pretest-posttest* kognitif dapat dilihat pada [LAMPIRAN 24]. Setelah melakukan uji reliabilitas soal kognitif, kemudian melakukan uji reliabilitas instrumen observasi afektif. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen afektif sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Observasi Afektif

Croanbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,821	3	Reliabel

Berdasarkan tabel 14, pengujian reliabilitas instrumen observasi afektif dilakukan terhadap 3 item menggunakan metode *Croanbach's Alpha*. Hasil analisis menunjukkan nilai *Croanbach's Alpha* sebesar 0,821, yang lebih besar dari 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga item memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan instrumen tersebut dapat diandalkan dalam penelitian. Hasil reliabilitas item afektif dapat dilihat pada [LAMPIRAN 25]. Setelah melakukan uji reliabilitas item afektif, kemudian melakukan uji reliabilitas instrumen observasi psikomotorik. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen psikomotorik sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Observasi Psikomotorik

Croanbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,919	4	Reliabel

Berdasarkan tabel 15, pengujian reliabilitas instrumen observasi psikomotorik dilakukan terhadap 4 item menggunakan metode *Croanbach's Alpha*. Hasil analisis menunjukkan nilai *Croanbach's Alpha* sebesar 0,919, yang lebih besar dari 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa keempat item dapat diandalkan dalam penelitian dan dikatakan reliabel. Hasil reliabilitas item psikomotorik dapat dilihat pada [LAMPIRAN 26].

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mewakili secara kompleks proses yang digunakan ketika melakukan dan merencanakan penelitian. Proses penelitian dalam penelitian ini meliputi beberapa langkah-langkah sebagai berikut ini:

1. Tahap Persiapan Penelitian
   a. Meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian. Setelah diperbolehkan kemudian mencari permasalahan yang ada di sekolah.
   b. Mengajukan judul kepada dosen pembimbing.
   c. Menyusun proposal skripsi.

d. Memperispkan instrumen penelitian.
e. Uji validitas kepada dosen ahli.
f. Setelah uji validitas ke dosen ahli kemudian memberikan uji instrumen soal kepada responden.
g. Melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan program SPSS 30 *for windows* pada hasil yang telah diberikan kepada responden.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian
   a. Tahap Pemberian *Pretest*

      Pada tahap ini, siswa diberikan tes awal (*pretest*) yaitu materi wujud zat dan perubahnnya sebelum dilakukannya perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui hasil belajar IPAS kelas IV. Adapun tahapan pemberian *pretest* sebagai berikut ini:

      1) Memberikan soal *pretest* kepada 18 siswa kelas IV SD Negeri Banjarnegoro 3.
      2) Mengumpulkan data setelah responden mengerjakan soal *pretest* tersebut.
      3) Memberikan penilaian pada hasil soal *pretest* sesuai dengan rubrik yang telah disusun.
      4) Mengolah data selayaknya penelitian pada soal *pretest* menggunakan teknis analisis data yang digunakan.

   b. Tahap Pelaksanaan *Treatment*

      Tahap pelaksanaan pada *treatment* ini adalah mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahnnya dengan menggunakan model *experiential learning* berbantuan media benda konkret pada 18 responden [LAMPIRAN 42]. *Treatment* ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Adapun jadwal pelaksanaan *treatment* di SD Negeri Banjarnegoro 3 sebagai berikut ini*:*

Tabel 16. Jadwal Pelaksanaan *Treatment*

Jadwal	Tanggal	Waktu	Kegiatan
Treatment 1	7 Januari 2025	07.00 - 08.10	• *Treatment* 1 (materi tentang jenis-jenis wujud benda) • Menggunakan model *experiential learning* dan media benda konkret
Treatment 2	9 Januari 2025	07.00 – 08.10	• *Treatment* 2 (materi tentang sifat-sifat wujud benda) • Menggunakan model *experiential learning* dan media benda konkret
Treatment 3	13 Januari 2025	07.00 – 08.10	• *Treatment* 3 (materi tentang perubahan wujud benda) • Menggunakan model *experiential learning* dan media benda konkret

Perlakuan (*treatment*) ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi wujud zat dan perubahannya. Penerapan *treatment* ini, diharapkan peneliti dapat mengidentifikasi dan mengetahui ada atau tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. *Treatment* ini dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media benda konkret. Tujuan pertama dari *treatment* ini adalah untuk melihat

dampak positif yang dihasilkan dari model pembelajaran *experiential learning* dengan berbantuan media benda konkret terhadap pengetahuan dan tingkat pemahaman siswa dalam materi wujud zat dan perubahannya pada mata pelajaran IPAS.

c. Tahap Pemberian *Posttest*

Langkah terakhir adalah pemberian *posttest*. Pemberian tes akhir (*posttest*) bertujuan untuk memperoleh data yang akurat tentang pengetahuan siswa pada soal-soal setelah diberikan perlakuan selama tiga kali pertemuan. Pemberian *posttest* ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perbedaan hasil belajar IPAS setelah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran menggunakan model *experiential learning* berbantuan media benda konkret Adapun tahap pemberian *posttest* adalah adalah sebagai berikut ini:

1) Memberikan soal *posttest* kepada 18 siswa kelas IV SD Negeri Banjarnegoro 3.
2) Mengumpulkan data setelah responden mengerjakan soal *posttest* tersebut.
3) Memberikan penilaian terhadap hasil soal *posttest* sesuai rubrik penilaian yang telah disusun.
4) Mengolah data selayaknya penelitian pada soal *posttest* dengan menggunakan teknik analisis data yang digunakan.

J. Teknik Analisis Data

Metode analisis data adalah proses mengolah dan menampilkan data dengan perhitungan, dan menguji hipotesis dengan menggunakan uji statistik. Analisis dilakukan dengan mengkategorikan data menurut Arikunto (2013).

1. Uji Prasyarat Analisis
   a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membantu menentukan apakah data yang dipergunakan tersebut berdistribusi normal atau

tidak berdistribusi normal. Uji normalitas digunakan dengan menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 30. Uji *Shapiro-Wilk* digunakan dengan bantuan program aplikasi IBM SPSS versi 30 *for Windows*. Kriteria pengumpulan data dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh pada taraf signifikansi 5% yaitu:

1) Jika sig > 0,05 maka berarti data tersebut berdistribusi normal.
2) Jika sig < 0,05 berarti data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini dengan menggunakan uji-t. Hal ini dilakukan untuk membandingkan dua rata-rata dari dua sampel mengenai suatu variabel yang sedang diteliti. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Paired Sample t-test* dengan program *SPPS 30 for windows* untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Berikut rumus untuk menyimpulkan dari hasil uji hipotesis, adalah sebagai berikut ini:

1) Jika nilai Sig. (2tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.
2) Jika nilai Sig. (2tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan di SDN Banjarnegoro 3 pada tahun ajaran 2024/2025 dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan bahwa penerapan model *experiential learning* berbantuan media benda konkret pada pembelajaran IPAS sudah berjalan sesuai dengan tahapan-tahapan dalam sintaks model *experiential learning* dengan menciptakan pembelajaran yang bermakna, efektif, kondusif, menyenangkan, membangkitkan minat siswa dalam belajar dan memiliki strategi belajar untuk mempermudah proses belajar mengajar dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.
2. Setelah dilakukan *treatment* dengan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media benda konkret selama tiga kali hasil belajar siswa dapat meningkat dan terdapat pengaruh pada model *experiential learning* berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN Banjarnegoro 3.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan serta pembahasan diatas, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

   Penelitian ini dapat digunakan sekolah dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif kepada siswa, serta juga dapat memberikan fasilitas yang lebih baik dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan.
2. Bagi guru

   Ketika pelaksanaan pembelajaran, guru diharapkan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak bosan ketika belajar.

3. Bagi siswa

   Diharapkan siswa dapat meningkatkan konsentrasi ketika sedang malaksanakan pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami dan terserap dengan maksimal.

4. Bagi peneliti selanjutnya

   Peneliti berharap dapat membantu para pembaca dengan menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh model *experiential learning* berbantuan media benda konkret. Karena penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan bahan modifikasi lebih lanjut, maka dimungkinkan peneliti selanjutnya dapat menyempurkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., Fita, M., & Untari, A. (2024). Keefektifan Model Experiential Learning terhadap Minat Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri Kalicari 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*, 14766–14775.

Aini, S. F., Arumsari, N. Z., Sari, H. F., & Rachmawati, U. (2021). *The Impact of Experiential Learning on Student ' s Knowledge*. 305–312.

Alokafani, Y., Muhsam, J., & Arifin. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD MUHAMMADIYAH 1 KOTA KUPANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *3*(2), 308–313.

Amalia, A., & Hariyono, E. (2022). Penerapan Experiential Learning pada Materi Perubahan Iklim untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Riset Dan Konseptual*, *7*(1), 134–144.

Amin, M. S. (2018). Perbedaan Struktur Otak dan Perilaku Belajar Antara Pria dan Wanita ; Eksplanasi dalam Sudut Pandang Neuro Sains dan Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, *1*(1), 38–43.

Andriyansyah. (2021). Penerapan Model Experiential Learning pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *4*(2), 71–78.

Anjarwati, F. (2023). MANFAAT IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Benua Etam Ramah Anak Usia Dini*, *1*(2), 39–48.

Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka : Pemaknaan Merdeka Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar dalam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(3), 399–407.

Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Journal Of Social Science Research*, *4*, 5497–5511.

Astuti, E. R. P., & Baysha, M. H. (2023). PENGARUH EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP AKTIFITAS BELAJAR SISWA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X SMK NEGERI 2 LINGSAR. *Jurnal Lentera Pendidikan Indonesia*, *4*(4), 461–468.

Astuti, S., Nasrun, & Ernawati. (2023). Pengembangan Media Kongkrit pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas IV SD Inpers Maccini Baru Kota Makassar. *Journal Innovation in Education*, *1*(3), 112–128.

Bila, S. S., Fitriani, A. D., & Buhori, A. (2024). Pengaruh Model Experiential Learning pada Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(3), 503–512.

Cahyaningrum, E. N., Nabillah, V., Pradita, E., Sabila, T. A., Anjarwati, N., &

Muhtarom, T. (2025). Analisis Model Experiential Learning Di Sekolah SD IT Alam Nurul Islam Dalam Menumbuhkan Karakter Disiplin Dan Mandiri Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, *4*(2), 1575–1584.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. *1*(1), 282–294.

Diva, F. W. (2024). PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, *2*(2), 106–114.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*.

Eliyantika, Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021 / 2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*, 1315–1326.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2), 01–17.

Fahima, I. I. (2022). Experiential Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*, 442–453.

Gotami, K., Mayasari, A., Farhana, H. R., & Rifai, A. (2022). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING MATERI PERUBAHAN PADA ENERGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV*.

Gunadi, G., Prasetyo, T., Kurniasari, D., & Muhdiyati, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas dengan Metode Experiential Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *6*(1), 35–43.

Hajjah, M., Munawaroh, F., Wulandari, A. Y. R., & Hidayati, Y. (2022). IMPLEMENTASI MODEL EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Natural Science Educational Research*, *5*(1), 79–88.

Hakima, A., & Hidayati, L. (2020). *PERAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PENDIDIKAN BERBASIS KETERAMPILAN TATA BUSANA*. *09*(3), 51–59.

Handayani, S. W. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATA PELAJARAN OTOMATISASI TATA KELOLA SARANA DAN PRASARANA KELAS XI SMK NEGERI 1 PANGKALANBARU. *Journal of Islamic Media Studies*, *2*(1), 1–24.

Haryanto. (2020). *Evaluasi pembelajaran (KONSEP DAN MANAJEMEN)*.

Hoerudin, C. W. (2023). MENINGKATKAN KETERAMPILAN DAN HASIL

BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN METODE EXPERIENTIAL LEARNING DALAM MENULIS KARANGAN SEDERHANA DI KELAS IV SD. *Jurnal Tahsinia*, *4*(2), 105–117.

Khovia, K., & Qiptiyah, T. M. (2024). PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI MIMA CONDRO JEMBER. *Journal of Basic Education*, *02*(02).

Lafendry, F. (2023). TEORI PENDIDIKAN TUNTAS MASTERY LEARNING BENYAMIN S. BLOOM. *Jurnal Tarbawi*, *6*(1), 1–12.

Laili, R. N., & Nisak, Z. H. (2022). Peningkatan Self-Leadership Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui Experiential Learning. *Journal of Integrated Elementary Education*, *2*(1), 63–71.

Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Marianti, P. (2022). *Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. *5*(6), 5087–5099.

Lisdayani, E., & Ameliyani. (2021). *Dampak Industri Perkebunan Kelapa Sawit Terhadap Lingkungan Di Desa Paya Kulbi , Aceh Tamiang*. *2*, 101–105.

Masruro, Z., Ain, N., & W, N. S. (2024). *IMPLEMENTASI MODEL EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS IV SDN PLOSOKEREP 1 KOTA BLITAR*. *1*, 831–837.

Mertania, S. (2023). UPAYA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM TENTANG JENIS SUMBER DAYA ALAM DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET DI SDN 02 KELAPA TUJUH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *3*(1), 99–109.

Mokoginta, S. O., Mangangantung, J. M., & Liando, M. R. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD GMIM IV Tomohon. *Jurnsal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(2), 260–272.

Muawanah, Alamsyah, T. P., & Hendracipta, N. (2022). PENELITIAN TENTANG KOMPETENSI KEPRIBADIAN GURU DALAM MENERAPKAN PENDIDIKAN KARAKTER DISIPLIN. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*, 434–445.

Mufida, A., & Qosyim, A. (2020). IMPLEMENTASI EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SMP. *Jurnal Pendidikan Sains*, *8*(3), 307–314.

Mujiburrahman, Kartiani, B. S., & Parhanuddin, L. (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 39–48. https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.5019

Mustika, I., & Farikhah, R. F. (2021). ANALISIS PELAPORAN KEUANGAN PADA PT. LIMA MAS SENTOSA Ita. *Jurnal Akuntansi*, *15*(1), 1–12.

Nugroho, W. A., Yudha, R. P., Sundari, S., & Praja, H. N. (2021). ANALISIS INSTRUMEN ASESMEN UNJUK KERJA PADA PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR KOTA CIREBON. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, *4*(49), 126–141.

Nurdiah, R. F., Budiyanto, M., & Alima, S. A. (2024). *Pembelajaran Aktif : Implementasi Pendekatan Experiential Learning Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *8*(2), 164–170.

Nurfaidah, C., & Aliyyah, R. R. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA : STRATEGI GURU DALAM MENGELOLA KEDISIPLINAN SISWA PADA SEKOLAH. *Jurnal Karimah Tauhid*, *3*, 183–204.

Nurlaela, E., Magdalena, I., & Unaenah, E. (2023). PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SDN BENCONGAN 6 KABUPATEN TANGERANG. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *7*, 589–598.

Pahlawati, E. F. (2021). PENERAPAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN SPIRITUAL (ESQ). *Jurnal Studi Keagamaan, Sosial, Dan Budaya*, *6*, 68–87.

Prabaningrum, S. D. B., Sholikhah, O. H., & Ratnawati, E. (2024). PENERAPAN MODEL EXPERIENTAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V. *Jurnal Media Akademika*, *2*(11).

Prastawa, S., Sumardiono, & Latandu, A. (2024). Implementasi Metode Experiential Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Memasak di PPA (Riset Kaji Tindak di PPA IO 935 Air Hidup GSJA Injil Sepenuh Surakarta). *Journal of Education Research*, *5*(4), 5386–5396.

Putri, F., & Zakir, S. (2023). Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran : Telaah Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *2*(4), 172–180.

Rahman, S. (2021). *PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*. *November*, 289–302.

Riyanti, D. D., & Rochmiyati, S. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PENGALAMAN (EXPERIENTAL LEARNING) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS 4 SD NEGERI PLERET KIDUL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*.

Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2022). *Media Pembelajaran Digital*.

Ruswianti, Hermawan, Y., & Srigustin, A. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Phet Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*, 26884–26893. https://doi.org/10.24114/inpafi.v4i4.5631

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. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 315–327.

Sahlani, L., & Agung, B. (2020). ASESMEN PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE FORM PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MAN 2 BANDUNG. *Jurnal Al-Ibanah*, *05*(01), 123–149.

Saipon, A., & Sumantri. (2023). Value experiential learning pada kisah Nabi Ibrahim a . s . dan Nabi Ismail a . s . dalam surat al-Shaffat ayat 100-111. *Jurnal Pendidikan Islam*, *16*(3), 619–644. https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i3

Sairiltiata, S., Souhoka, R., & Mehmorliay, A. (2023). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PENGALAMAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI SUMBER ENERGI PANAS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI LETWARU. *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, *1*(20), 747–752.

Salilama, I. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI METODE EXPERIENTIAL LEARNING PADA SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 1 TILAMUTA. *Jurnal Normalita*, *9*, 127–136.

Sartini. (2020). PENERAPAN PENDEKATAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA. *Jurnal Wahana Pedagogika*, *2*, 55–66.

Sintia, N., Azizah, M., & Rais, R. (2024). Efektivitas Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Sifat Cahaya Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Sendangmulyo Rembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*, 6889–6903.

Sitepu, S., & Manik, E. (2020). ANALISIS KESESUAIAN MATERI AJAR DENGAN TES HASIL BELAJAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN FKIP UHN MEDAN. *Journal of Mathematics and Applied*, *02*(01), 1–8.

Sitio, E. C. (2021). *PEMBELAJARAN MODEL EXPERIENTAL LEARNING THEORY UNTUK MENGIMBANGI PROGRAM KAMPUS MERDEKA TERUTAMA PROGAM MAGANG MERDEKA*. 29–35.

Sitorus, M. C., & Kurniawan, A. (2021). PENGARUH PENJUALAN TUNAI DAN PENJUALAN KREDIT TERHADAP PROFITABILITAS PERUSAHAAN PADA PD GLORIA BANDUNG. *Jurnal Financia*, *2*(1).

Sugiani, A. T., & Santoso, A. B. (2022). *PERANCANGAN ARSITEKTUR APLIKASI UMAT BERTANYA MENGGUNAKAN PENDEKATAN C4 MODEL*. *2*(9), 1–14.

Sulasriani, D., Samawi, A., Sunarti, L., & Laksanawati, E. (2023). PENGGUNAAN LKPD IPAS BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PENGARUH GAYA TERHADAP BENDA PESERTA DIDIK KELAS IV SD Dewi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*.

Sulhan. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah dan Fungsinya. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(1), 1. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23735

Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Journal oF Management*, *3*(3), 84–93. https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778

Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, *8*(1), 65–72. https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868

Suryantini, N. L. I., Ardana, I. K., & Asri, I. G. . A. sri. (2021). Model Experiential Learning Berbantuan Video Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *1*(1), 1–7.

Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *17*(1), 186–196. https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091

Sutriana, E. (2019). *DESKRIPSI PENERAPAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 13 SINJAI*. 1–11.

Syafi'i, M. (2021). Hubungan Motivasi Belajar Matematika Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kalkulus dan Aljabar di Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *05*(01), 65–74.

Utami, F. B., & Kasih, D. (2020). PENGARUH PENERAPAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DAN SAINS TERHADAP KEAKTIFAN MAHASISWA PG PAUD UNIVERSITAS PANCA SAKTI BEKASI. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *01*(02), 64–84.

Widiatmojo, D., & Wening, S. (2023). PENERAPAN KEDISIPLINAN DI DALAM KELAS MEMBENTUK SIKAP BELAJAR SISWA KRISTEN DI SMK PANCASILA 1 WONOGIRI. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *3*(4), 229–236.

Yuliana, R., Wasino, & Widiarti, N. (2025). The effectiveness of experiential

learning on students' understanding of science and technology. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, *22*(1), 249–262.

Zamroni, A. D. K., Sirait, E., Sarjono, M. T., Handayani, P. T., Nadya, S. S., & Marini, A. (2023). ANALISIS HUBUNGAN ANTARA PENERAPAN METODE EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN DENGAN HASIL BELAJAR IPS SISWA. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *3*(1), 45–56.