



Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD PAB 19 Bandar Klippah

Siti Patimah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti

Email: sitifatimah281289@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SD PAB 19 Bandar Klippah. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar IPAS akibat dominasi metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan pengalaman langsung siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, masing-masing berjumlah 21 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model *Experiential Learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Game-Based Learning*. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah divalidasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kedua kelas. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 78,57 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 68,81. Hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ yang mengindikasikan bahwa model *Experiential Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan pembelajaran berbasis pengalaman dalam pembelajaran IPAS sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman konseptual, motivasi belajar, serta keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Experiential Learning, hasil belajar, IPAS, pembelajaran berbasis pengalaman

Abstract: This study aims to determine the effect of the Experiential Learning model on the learning outcomes of fourth-grade students in Natural and Social Sciences (IPAS) at SD PAB 19 Bandar Klippah. The background of this study is based on the low learning outcomes of IPAS due to the dominance of conventional learning methods that do not involve students' direct experience. The research method used was a quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two classes, each containing 21 students. The experimental class was treated using the Experiential Learning model, while the control class used the Game-Based Learning model. The research instrument was a validated multiple-choice test. The results of the data analysis showed that there was a significant difference in learning outcomes between the two classes. The average post-test score of the experimental class was 78.57, higher than the control class at 68.81. The *t*-test results showed a significance value < 0.05 , indicating that the Experiential Learning model had a positive effect on students' IPAS learning outcomes. This study recommends the application of experience-based learning in science learning as a strategy to improve conceptual understanding, learning motivation, and critical thinking skills of elementary school students.

Keywords: Experiential Learning, learning outcomes, science, experience-based learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang berkualitas. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam memperkenalkan konsep-konsep sains dan sosial yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta sikap peduli terhadap lingkungan (Napitupulu, 2020).

Namun, dalam praktiknya masih banyak ditemukan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar cenderung bersifat konvensional, yaitu berpusat pada guru (teacher-centered). Metode ceramah dan tanya jawab masih menjadi pendekatan utama yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. Akibatnya, siswa kurang aktif, tidak terlibat secara langsung dalam pembelajaran, serta kurang mampu mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata yang mereka alami sehari-hari (Sagitarini et al., 2020). Dampak dari metode ini ialah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memungkinkan mereka belajar melalui pengalaman nyata. Salah satu model yang relevan adalah *Experiential Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang dikembangkan oleh David Kolb. Model ini menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui transformasi pengalaman langsung (Kolb, 2020). Dalam *Experiential Learning*, siswa melalui empat tahapan proses belajar, yaitu: (1) pengalaman konkret (*concrete experience*), (2) observasi reflektif (*reflective observation*), (3) konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan (4) eksperimen aktif (*active experimentation*). Keempat tahapan ini membentuk siklus belajar yang berkesinambungan dan memungkinkan siswa memahami konsep melalui keterlibatan aktif dalam situasi belajar yang nyata (Wurdinger & Carlson, 2019).

Penerapan *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPAS dinilai sangat sesuai dengan karakteristik mata pelajaran ini yang erat kaitannya dengan fenomena alam dan sosial. Melalui pengalaman langsung, siswa dapat mengamati, merefleksikan, dan menghubungkan konsep-konsep IPAS dengan realitas kehidupan mereka (Fatmawati et al., 2020; Fatmawati & Yusrizal, 2021; Yusrizal, 2020). Selain meningkatkan pemahaman kognitif, model ini juga mampu membangun keterampilan afektif dan psikomotorik, seperti kerja sama, rasa ingin tahu, serta keterampilan eksperimen sederhana (Brown et al., 2021).

Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas model *Experiential Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sugilar (2020) menemukan bahwa siswa yang belajar melalui pendekatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dan retensi informasi. Temuan serupa diungkapkan oleh Rahmawati (2021), yang menyatakan bahwa *Experiential Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keaktifan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh temuan Smith et al. (2020) bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis pengalaman mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara mandiri.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia, pendekatan *Experiential Learning* selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis proyek dan eksplorasi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2023) menekankan

pentingnya pembelajaran yang kontekstual dan bermakna agar siswa dapat membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, model ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual dan sikap tanggung jawab terhadap lingkungan, seperti energi alternatif dan konservasi energi.

Permasalahan yang ditemukan di SD PAB 19 Bandar Klippah memperkuat urgensi perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih berada di bawah standar ketuntasan minimal. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung didominasi oleh penjelasan guru tanpa melibatkan aktivitas eksploratif atau pengalaman nyata. Kondisi ini menjadi dasar untuk melakukan intervensi pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan.

Seiring perkembangan zaman, tuntutan dunia pendidikan mengarah pada pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada capaian kognitif semata, tetapi juga mengintegrasikan aspek afektif dan psikomotor secara seimbang. Hal ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta kemampuan komunikasi yang baik (Huang & Kornhaber, 2023). Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis pengalaman dinilai lebih mampu membentuk siswa yang aktif dan berdaya saing tinggi. *Experiential Learning* juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan motivasi intrinsik. Menurut Ryan dan Deci (2022) motivasi intrinsik berkembang ketika siswa merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dalam kegiatan belajar. Melalui pengalaman nyata, siswa merasa pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan mereka, sehingga muncul rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu inilah yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran secara mandiri.

Siswa diharapkan mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial secara terpadu. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis pengalaman sangat sesuai untuk diterapkan dalam konteks ini, karena memungkinkan siswa untuk melakukan pengamatan langsung terhadap gejala-gejala alam, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan menyimpulkan konsep-konsep ilmiah secara otentik. Brown et al. (2021) menekankan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif, serta menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Dengan demikian pembelajaran berbasis pengalaman bukan hanya sekadar metode, tetapi merupakan pendekatan pedagogis yang holistik, humanistik, dan kontekstual. Penerapannya dalam pembelajaran IPAS perlu didukung oleh perencanaan yang matang serta peran aktif guru sebagai fasilitator pembelajaran. Lebih lanjut, model ini juga dapat membantu siswa dalam membangun makna personal terhadap materi yang dipelajari, karena mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi mengalaminya secara langsung. Dengan keterlibatan semacam ini, pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar secara menyeluruh.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD PAB 19 Bandar Klippah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*, di mana terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, namun memiliki karakteristik yang sebanding. Kelompok pertama bertindak sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*, sedangkan kelompok kedua sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning*. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD PAB 19 Bandar Klippah yang terletak di Jl. Pasar II, Desa Bandar Klippah, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya bulan April 2025. Sekolah ini dipilih karena berdasarkan observasi awal, hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih tergolong rendah dan metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional. Selain itu, sekolah ini belum pernah menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPAS, sehingga menjadi lokasi yang sesuai untuk penerapan intervensi model baru.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD PAB 19 Bandar Klippah. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kemiripan karakteristik akademik dan jumlah siswa di tiap kelas. Kelas IV/A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV/B sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 21 siswa, sehingga total sampel dalam penelitian ini adalah 42 siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Experiential Learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 25 soal. Materi yang diujikan adalah "Energi Alternatif dan Konservasi Energi", sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum IPAS kelas IV. Instrumen telah melalui proses uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Product Moment, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus Alpha Cronbach. Hasilnya menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan layak untuk mengukur hasil belajar siswa.

Data dikumpulkan melalui dua tahap, yaitu *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* yang diberikan setelah perlakuan. Skor hasil belajar yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23. Tahapan analisis data meliputi uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, serta uji homogenitas menggunakan uji Levene untuk memastikan bahwa varians antar kelompok homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil uji statistik digunakan sebagai dasar pengambilan kesimpulan mengenai pengaruh model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Deskripsi Data

a. *Pre Test* Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas A

Sebelum melakukan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran experiental learning, maka peneliti terlebih dahulu melakukan pre test tentang hasil belajar IPAS siswa pada kelas A. Berikut disajikan data pre test hasil belajar IPAS siswa pada kelas A.

Tabel 1. *Pre Test* Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas A

Interval	Frekuensi	Percentase
64-66	5	24%
67-69	8	38%
70-72	3	14%
73-75	3	14%
76-78	2	10%
Jumlah	21	100%

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa data pre test hasil belajar IPAS siswa pada kelas A. Dari data tersebut diperoleh bahwa nilai terendah siswa adalah 64 dan nilai tertinggi adalah 78 dengan rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 69; median adalah 68; dan modus yaitu 67; standar deviasi sebesar 3,86; dan varian sebesar 14,89.

b. *Pre Test* Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas B

Sebelum melakukan perlakuan pada kelas B, maka peneliti terlebih dahulu melakukan pre test tentang hasil belajar IPAS siswa pada kelas tersebut. Berikut disajikan data pre test hasil belajar IPAS siswa pada kelas B.

Tabel 2. *Pre Test* Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas B

Interval	Frekuensi	Percentase
62-64	4	19%
65-67	7	33%
68-70	5	24%
71-73	4	19%
74-76	1	5%
Jumlah	21	100%

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa data pre test hasil belajar IPAS pada kelas B. Dari data tersebut diperoleh bahwa nilai terendah siswa adalah 62 dan nilai tertinggi adalah 74 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 67; median adalah 66; dan modus yaitu 65; standar deviasi sebesar 3,52; dan varian sebesar 12,36.

c. *Post-test* Hasil Belajar IPAS Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran *Experiental Learning*

Dari data yang diperoleh dan hasil perhitungan statistik diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Experiental Learning* mendapatkan skor terendah yaitu 66, dan skor tertinggi yaitu 90, dengan rata-rata sebesar 78,57; varian sebesar 36,56 dan standar deviasi sebesar 6,05. Distribusi

frekuensi skor hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Experiental Learning* disajikan dalam Tabel berikut ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPAS Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran *Experiental Learning*

Interval	Frekuensi	Persentase
66-70	2	10%
71-75	4	19%
76-80	7	33%
81-85	5	24%
86-90	3	14%
Jumlah	21	100%

- d. *Post-test* Hasil Belajar IPAS Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Dari data yang diperoleh dan hasil perhitungan statistik diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan model pembelajaran *game based learning* mendapatkan skor terendah yaitu 58, dan skor tertinggi yaitu 82, dengan rata-rata sebesar 68,81; varian sebesar 34,56 dan standar deviasi sebesar 5,88. Distribusi frekuensi skor hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan model pembelajaran *game based learning* disajikan dalam Tabel berikut ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPAS Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Interval	Frekuensi	Persentase
58-62	3	14%
63-67	5	24%
68-72	8	38%
73-77	3	14%
78-82	2	10%
Jumlah	21	100%

2) Uji Normalitas

Uji normalitas data penelitian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPAS Siswa

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas A	.096	21	.200*	.982	21	.947
Kelas B	.117	21	.200*	.966	21	.640

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, maka dapat dideskripsikan beberapa output SPSS sebagai berikut:

- Hasil pengujian normalitas data pada nilai hasil belajar IPAS siswa di kelas A memperoleh nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar $0,947 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi dengan normal.

- Hasil pengujian normalitas data pada nilai hasil belajar IPAS siswa di kelas B memperoleh nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar $0,640 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi dengan normal.

3) Pengujian Hipotesis

Data pengujian hipotesis pengujian independen sampel t-test dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Output SPSS Uji Independen Sampel t-test Hasil belajar IPAS Siswa

	Hasil belajar IPAS	Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
						.000	9.76190	1.84028	6.04257	13.48124
Equal variances assumed										
Equal variances not assumed				5.305	39.969	.000	9.76190	1.84028	6.04247	13.48134

Tabel 7. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas A dengan Kelas B

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar IPAS	Kelas A	21	78.5714	6.04625	1.31940
	Kelas B	21	68.8095	5.87894	1.28289

Berdasarkan Tabel 6 dan Tabel 7 maka dapat dijelaskan tentang pengujian hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Penelitian:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Berdasarkan perhitungan output SPSS pada tabel 6, maka dapat diketahui bahwa nilai F_{hitung} yaitu sebesar 0.056 dan nilai signifikan yaitu 0,000 dengan $\alpha = 0,05$. Maka dapat dilihat bahwa nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga pengujian hipotesis menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Experiental Learning* sosial terhadap hasil belajar IPAS dibandingkan dengan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Dengan memperhatikan Tabel 7 tentang perbandingan rata-rata hasil belajar IPAS siswa diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Experiental Learning* sosial adalah sebesar 78.57. Sedangkan rata-rata hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* adalah sebesar 68.80. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar IPAS siswa yang diajarkan dengan model

pembelajaran *Experiential Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan nilai Mean Difference sebesar 9,76.

4) Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari output SPSS, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai F_{hitung} sebesar 0,056, yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD PAB 19 Bandar Klippah. Penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan diterimanya hipotesis alternatif (H_a) menguatkan bahwa model pembelajaran yang berbasis pengalaman nyata lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Game Based Learning* yang digunakan dalam kelompok perbandingan.

Hasil perbandingan rata-rata menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan model *Experiential Learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,57, sementara siswa yang diajar menggunakan *Game Based Learning* memperoleh rata-rata sebesar 68,80. Selisih sebesar 9,76 ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, refleksi, dan eksplorasi aktif mampu memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuliana dan Putra (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penyampaian informasi secara verbal. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan siswa untuk membangun makna secara aktif dari interaksi mereka dengan lingkungan sekitar.

Penelitian lain oleh Fitriani dan Harahap (2021) juga menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi tematik terpadu. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa melalui tahapan-tahapan model seperti *concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization*, dan *active experimentation*, siswa dapat memahami materi pelajaran secara lebih mendalam karena proses belajarnya bersifat siklis dan kontekstual. Dengan kata lain siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menerapkan informasi tersebut dalam kehidupan nyata.

Dalam konteks pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konsep-konsep sosial dan alam sekitar, pendekatan berbasis pengalaman sangat sesuai. IPAS sebagai integrasi dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menekankan pada pemecahan masalah dan pengamatan terhadap fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran yang memfasilitasi pengalaman langsung dan refleksi kritis sangat efektif untuk menanamkan pemahaman yang bermakna. Hal ini juga diperkuat oleh temuan dari penelitian oleh Pratiwi (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS berbasis aktivitas nyata mampu meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Model *Game Based Learning* meskipun memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa, tidak selalu memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar secara kognitif. Hal ini tercermin dari hasil penelitian oleh Sari dan Mulyadi (2022) yang menemukan bahwa meskipun siswa

tampak lebih antusias ketika belajar dengan permainan edukatif, namun peningkatan hasil belajar tidak sekuat pada model pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan refleksi. Model permainan cenderung bersifat instan dan lebih menekankan aspek hiburan, yang jika tidak dirancang secara sistematis, dapat mengurangi kedalaman proses belajar siswa.

Pendekatan *Experiential Learning* juga memberikan ruang yang lebih besar bagi pembentukan karakter dan keterampilan abad 21, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Seperti yang disampaikan oleh Ramadhan dan Lestari (2023), model ini efektif digunakan di tingkat sekolah dasar karena anak-anak pada usia tersebut cenderung belajar secara konkret dan membutuhkan keterlibatan langsung dalam proses belajar. Oleh sebab itu, model pembelajaran *experiential learning* menjadi alternatif yang strategis untuk mengembangkan baik aspek kognitif maupun afektif siswa.

Secara keseluruhan hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan pendekatan yang relevan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPAS yang menuntut keterlibatan aktif, observasi, serta pengolahan pengalaman nyata menjadi konsep-konsep ilmiah dan sosial. Dapat disimpulkan bahwa pengalaman langsung yang difasilitasi oleh guru tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih reflektif dan tanggap terhadap situasi lingkungan.

Dengan demikian hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang efektif, tetapi juga memberikan landasan bagi guru untuk lebih kreatif dalam merancang pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Hal ini penting agar tujuan pembelajaran IPAS sebagai integrasi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dapat tercapai secara optimal dalam proses pendidikan di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *experiential learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD PAB 19 Bandar Klippah. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *experiential learning* adalah sebesar 78,57, sedangkan siswa yang diajar menggunakan model *game based learning* memperoleh rata-rata sebesar 68,80, dengan selisih (Mean Difference) sebesar 9,76. Hal ini menunjukkan bahwa model *experiential learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS dibandingkan dengan model pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

REFERENCES

- Anggreni, N. (2017). *Pembelajaran berbasis pengalaman untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
Brown, C., Smith, T., & Lee, M. (2021). Experiential learning in elementary science

- education: Strategies for deeper engagement. *Journal of Educational Practice*, 12(3), 45–52.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Alam dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Era Pandemi Covid-19. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(3), 275–283.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., Lubis, B. S., & Rafiqah, F. S. (2020). Peran Kurikulum Logika terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Alam Sou Bogor. *Jurnal Tematik*, 11(3), 67–174.
- Huang, H., & Kornhaber, M. L. (2023). 21st-century competencies through experiential learning: A framework for primary education. *International Journal of Progressive Education*, 19(1), 89–103.
- Kolb, D. A. (2020). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah.
- Napitupulu, E. (2020). Model pembelajaran IPAS berbasis lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 112–120.
- Rahmawati, I. (2021). Pengaruh experiential learning terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 34–42.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2022). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Academic Press.
- Sagitarini, R., Handayani, F., & Sulaiman, A. (2020). Efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(4), 301–309.
- Smith, A., Liew, J., & Torres, M. (2020). Learning by doing: The impact of experiential science instruction on student outcomes. *Journal of STEM Education*, 21(2), 59–66.
- Sugilar, H. (2020). Implementasi model experiential learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 23–30.
- Wurdinger, S. D., & Carlson, J. A. (2019). *Teaching for experiential learning: Five approaches that work*. Rowman & Littlefield.
- Yusrizal, Y. (2020). Pengaruh Pendekatan Etnopedagogi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Negeri Panton Luas Baru. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 5(3), 84–92.