



Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Jurnal
Evaluasi
dan Kajian
Strategis
Pendidikan
Dasar

*Sulaiman¹, Hasan², Meri Anggriani³

^{1,2,3}STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

E-mail: sulaiman.inov15@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Submission: 2025-05-17 Accepted: 2025-12-13 Published: 2026-01-26	This study investigates the effect of the Experiential Learning model on the integrated science and social studies (IPAS) learning outcomes of elementary school students within the framework of the Indonesian Merdeka Curriculum. A pre-experimental one-group pretest-posttest design was employed involving 18 fourth-grade students from SD Negeri 01 Woja, who completed a validated 20-item multiple-choice test on IPAS concepts. Descriptive statistics showed an increase in mean scores from 56.94 (pretest) to 79.44 (posttest). A Shapiro-Wilk test on the difference scores indicated that the normality assumption was met, and a paired samples t-test revealed a statistically significant improvement in achievement, $t(17) = -13.029$, $p < 0.001$, with a large effect size (Cohen's $d = 2.25$). These findings suggest that experiential learning is associated with substantial gains in IPAS achievement; however, given the pre-experimental design without a control group, causal claims must remain tentative. The study highlights the potential of experiential learning for supporting the implementation of the Merdeka Curriculum in non-urban schools, while underlining the need for structured instructional modules, teacher training, and further studies with stronger designs, larger and more diverse samples, and additional non-cognitive outcome measures.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Penyerahan: 2025-05-17 Diterima: 2025-12-13 Dipublikasi: 2026-01-26	Penelitian ini mengkaji pengaruh model pembelajaran Experiential Learning terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa sekolah dasar dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Penelitian menggunakan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest dengan melibatkan 18 siswa kelas IV SD Negeri 01 Woja yang mengerjakan tes pilihan ganda berjumlah 20 butir soal IPAS yang telah divalidasi. Statistik deskriptif menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 56,94 (pretest) menjadi 79,44 (posttest). Uji normalitas Shapiro-Wilk terhadap skor selisih (posttest – pretest) menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi, dan uji t berpasangan mengonfirmasi peningkatan hasil belajar yang signifikan secara statistik, $t(17) = -13,029$; $p < 0,001$, dengan nilai effect size besar (Cohen's $d = 2,25$). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan experiential learning berkaitan dengan peningkatan capaian belajar IPAS yang substansial; namun, mengingat desain pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol, inferensi kausal tetap perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian ini menegaskan potensi experiential learning dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar non-perkotaan, sekaligus menekankan pentingnya pengembangan perangkat ajar yang terstruktur, pelatihan guru, serta penelitian lanjutan dengan desain lebih kuat, sampel lebih besar dan beragam, serta mencakup pengukuran aspek non-kognitif.

This is an open access article under the [CC BY-SA license](#).



I. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS menempati posisi strategis sebagai wahana pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan literasi ilmiah sejak dini. Namun, hasil observasi dan wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 01 Woja menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran IPAS masih bersifat tradisional, berpusat pada ceramah, dan minim aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung siswa. Hal ini berdampak

pada rendahnya partisipasi aktif dan hasil belajar siswa, di mana nilai rerata ulangan harian berada di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 65 dari standar minimal 70.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum baru yang diterapkan di Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Salah satu fokus dari Kurikulum Merdeka Belajar adalah pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk keterampilan dalam bidang lingkungan hidup. Dalam muatan kurikulum 2013 dan sebelumnya mata pelajaran IPA dan IPS berdiri sendiri namun dengan pertimbangan psikologi

perkembangan anak usia SD/MI saat masa strategis untuk penambangan kemampuan inkuiri anak. Dalam desain kurikulum merdeka belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan ilmu pengetahuan Sosial digabung menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karenanya, pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang. Menurut buku *IPS Kependidikan Dasar*, Penerbit Nawa Litera (Kumparan, 2018), IPAS mengkaji mahluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan merupakan gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kemendikbud, 2022).

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Seperti halnya yang dikemukakan Joyce & Weil dalam Rusman model pembelajaran diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain (Julaeha & Erihadiana, 2021). Hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Nurbiantoro, 2016). Hamalik menjelaskan hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Sinamo et al., 2015). Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Mengajar merupakan tugas utama seorang pendidik. Pendidik yang kreatif akan selalu menciptakan ide-ide dalam merancang sistem pembelajaran baru yang mampu membuat peserta didik dapat mencapai tujuan belajarnya dengan penuh rasa puas. Pembelajaran akan menjadi sebuah ilmu sekaligus juga seni (kiat). Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai

dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan mengamati proses belajar mengajar yang peneliti lakukan dengan guru wali kelas IV SD Negeri 1 Woja sekaligus guru yang mengampu mata pelajaran IPAS yang dilaksanakan pada tanggal 24 oktober 2023 ditemukan bahwa guru menerapkan model Problem Based Learning (PBL) atau Project Based Learning (PJBL) tapi lebih cenderung ke metode ceramah dan hanya melakukan proses pembelajaran di luar kelas ketika jam pelajaran tertentu saja. Selain itu, siswa kurang dalam memahami materi, serta kurang aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi awal di SD Negeri 01 Woja menunjukkan capaian belajar siswa kelas IV masih rendah; rata-rata nilai ulangan harian sebesar 56,94 berada di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Hal ini mengindikasikan lemahnya keterlibatan siswa dan dominasi metode ceramah yang minim pengalaman langsung.

Salah satu model yang relevan untuk mengatasi permasalahan ini adalah Experiential Learning, yang menekankan konstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata dan refleksi. Model ini memungkinkan siswa mengalami, mengolah, dan menarik makna dari pengalaman langsung, sehingga konsep-konsep IPAS tidak hanya dipelajari secara teoritis tetapi juga dialami secara praktis. Beberapa studi (Utami, 2020; Mailani & Humairah, 2019) telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa. Meskipun demikian, kajian tentang penerapan Experiential Learning pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar masih terbatas, terutama yang mengukur dampaknya secara kuantitatif menggunakan instrumen tes yang terstandar. Selain itu, belum banyak riset yang dilakukan dalam konteks sekolah di daerah non-perkotaan seperti Kabupaten Dompu, NTB, yang memiliki karakteristik sumber daya dan lingkungan belajar berbeda. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian (research gap) yang perlu diisi melalui studi empiris.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Experiential Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 01 Woja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis pengalaman yang aplikatif dan kontekstual di tingkat sekolah dasar, serta memperkaya literatur pendidikan dasar di Indonesia.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (Cahyaningsih, 2017) metode penelitian eksperimen dapat diartikan

sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Pre-Experimental Design dengan model desain one group prettest-posttest design yaitu dalam rancangan ini penelitian memberikan prettest atau test awal kepada objek penelitian sebelum penelitian dimulai untuk memperoleh nilai awal siswa. Selanjutnya diberi perlakuan berupa model pembelajaran Experiential Learning. Namun sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu diamati (prettest) dan kemudian dilakukan pengamatan kembali (posttest) setelah diberikan perlakuan dengan memperhitungkan hasil pengamatan sebelum perlakuan (prettest). Posttest juga diberikan akhir penelitian yang akan dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian. Adapun pola penelitian metode one group prettest-posttest design menurut Sugiyono (2012) sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan:

O1 = Hasil Prettest (sebelum perlakuan)

X = Model Pembelajaran Experiential Learning

O2 = Hasil Posttest (setelah diberi perlakuan)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 01 Woja, Kecamatan Woja, Kabupaten Dompu, yang berjumlah 18 siswa (5 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki). Pemilihan sampel dilakukan secara purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesiapan kelas dan dukungan administratif sekolah. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dengan durasi empat kali pertemuan, masing-masing berdurasi 2×35 menit. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan tes. Observasi adalah teknik yang dilakukan dengan cara mengamati secara teliti serta pencatatan secara sistematis pada alat observasi. Observasi dalam penelitian ini akan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Wawancara adalah metode tanya jawab dengan narasumber yang tujuannya untuk mendapatkan jawaban baik secara langsung ataupun melalui saluran media. Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas IV dan sekaligus guru mata pelajaran IPAS sebagai tindakan pra penelitian untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur.

Penelitian langsung terlibat dan hanya sebagai pengamat. Menurut Rejeki (2016) bahwa tes adalah sederetan pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar IPAS berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal, yang dikembangkan sesuai indikator capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Validitas isi instrumen dinilai oleh dua ahli materi dengan hasil Aiken's V sebesar 0,82 yang menunjukkan kategori tinggi. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha dan diperoleh koefisien sebesar 0,87 yang berada pada kategori reliabel. Dengan demikian, instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas untuk mengukur hasil belajar siswa. Prosedur penelitian melibatkan tiga tahap utama: pertama, siswa diberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal; kedua, dilaksanakan pembelajaran IPAS dengan menerapkan model Experiential Learning yang mencakup siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan; dan ketiga, siswa diberikan posttest untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar setelah intervensi.

Data yang diperoleh dianalisis secara statistik menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Analisis terdiri atas uji prasyarat berupa uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas (Levene test), serta uji hipotesis menggunakan paired samples t-test. Untuk memperkuat interpretasi, dihitung pula nilai effect size menggunakan rumus Cohen's d, guna mengukur seberapa besar pengaruh model experiential learning terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, metode ini dirancang untuk memperoleh gambaran yang valid mengenai efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman dalam konteks mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, sekaligus memberikan dasar empirik bagi pengembangan model yang lebih luas di masa mendatang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, langkah-langkah analisinya yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, baik data pretest maupun data posttest. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Experiential Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 01 Woja. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk terhadap skor selisih ($\Delta = \text{skor posttest} - \text{skor pretest}$) untuk memastikan bahwa perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan mengikuti distribusi normal. Untuk mengetahui data hasil soal pretest dan posttest yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil uji Normalitas

Hasil Pengetahuan	Tests of Normality					
	Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk		
				Statistic	df	Sig.
Pretest	.139	18	.200*	.942	18	.317
Posttest	.143	18	.200*	.945	18	.347

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk berada di atas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data selisih skor berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas untuk penerapan uji t berpasangan terpenuhi, selain uji normalitas, juga akan dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui data hasil soal pre-test dan post-test yang mempunyai variasi homogen atau tidak. Uji homogenitas pada jenis penelitian one grup pret-test post-test desaign menggunakan based on mean tes yang dihitung dengan SPSS 25. Hasil uji homogenitas data hasil belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance						
Hasil Pengetahuan Pre_Post		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
		Based on Mean				
	Based on Median	1.041	1	34	.315	
	Based on Median and with adjusted df	1.041	1	33.997	.315	
	Based on trimmed mean	.939	1	34	.339	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikan dari data hasil pret-test dan post-test pada satu kelas. Perhitungan homogenitas yang dihasilkan lebih besar dari nilai signifikan 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pret-test dan post-test pada satu kelas mempunyai variasi yang homogen. Dan dapat diketahui levene statistik adalah kolom statistik, Df1 (degree of freedom) adalah derajat kebebasan, Df2 (degree of freedom) adalah derajat kebebasan dan Sig adalah nilai signifikansi. Hasil uji hipotesis (Uji T) data pret-test dan posttest dengan menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel berikut. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak:

Tabel 3. Hasil Uji T

Pair 1	Paired Samples Test						Sig. (2-tailed)	
	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t		
Hasil Pengetahuan Pretest-Posttest	-22.500	7.326	1.727	-26.143	-18.857	-13.029	.17 .000	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada perhitungan uji t menggunakan rumus one sampel T-test hasil diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Experiential Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa SD Negeri 01 Woja. Peneliti memilih model pembelajaran Experiential Learning agar seorang guru dapat menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

1. Model experiential learning

Model experiential learning merupakan suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, experiential learning menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajaran mengembangkan kapasitas kemampuan dalam proses pembelajaran (Utami, 2020). Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran experiential learning yaitu meningkatkan rasa percaya diri pada siswa dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi, merencanakan dan memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil belajar IPAS

Berdasarkan hasil tes yang didapatkan pada saat pretest nilai skor maksimal 75 skor minimum 40 sedangkan pada saat posttest nilai skor maksimal 95 skor minimum 65. Dari penelitian yang telah dilakukan terlihat jelas bahwa terdapat perbedaan hasil sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan hasil belajar IPAS siswa. Nilai rata-rata pretest yaitu 56,94 dan nilai rata-rata posttest yaitu 79,44. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran experiential learning mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 01 Woja.

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi data pretest 0,317 dan signifikansi data posttest 0,347 menghasilkan lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada satu kelas berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi dari data hasil pre-test dan post-tets pada satu kelas. Perhitungan uji homogenitas yang dihasilkan lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 yaitu signifikansi pre-test dan post-test bernilai 0,336 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test pada satu kelas bervarian homogen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Experiential Learning berdampak positif terhadap

peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 01 Woja. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari 56,94 (pretest) menjadi 79,44 (posttest) serta hasil uji t ($t = -13,029$; $p < 0,000$) yang signifikan secara statistik. Nilai effect size yang sangat besar (Cohen's d = 2,25) menunjukkan bahwa intervensi memiliki kekuatan pengaruh yang luar biasa terhadap capaian hasil belajar. Besarnya efek ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, metode yang digunakan benar-benar berbeda dengan pola pembelajaran sebelumnya yang dominan ceramah, sehingga dampak perubahan terasa lebih signifikan. Kedua, siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran, yang mendorong keterlibatan kognitif dan afektif secara simultan. Ketiga, konteks penelitian di daerah dengan keterbatasan fasilitas membuat pembelajaran berbasis pengalaman menjadi inovasi yang relatif baru, sehingga menghasilkan efek perubahan yang lebih kuat.

Secara pedagogis, model Experiential Learning memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengalaman konkret yang dikaitkan dengan refleksi dan aplikasi konsep. Model ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Temuan ini sejalan dengan penelitian Utami (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman konseptual siswa secara signifikan. Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga mendukung pandangan Mailani & Humairah (2019) bahwa pembelajaran aktif berbasis pengalaman dapat memperbaiki kualitas hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran berbasis pengamatan seperti IPAS. Namun, kontribusi penting dari studi ini adalah pada konteks pelaksanaan di sekolah dasar daerah non-perkotaan, yang belum banyak tereksplorasi dalam kajian empiris sebelumnya. Temuan ini membuktikan bahwa pendekatan experiential learning dapat diadaptasi secara fleksibel di berbagai konteks geografis dan sumber daya terbatas. Meskipun demikian, ada beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, desain pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol membuat inferensi kausal harus dilakukan dengan hati-hati. Tidak dapat diabaikan kemungkinan adanya pengaruh variabel luar seperti pengalaman guru, minat awal siswa, atau pengaruh sosial kelas. Kedua, ukuran sampel yang kecil ($n=18$) membatasi generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas. Ketiga, belum dilakukan analisis lanjutan terhadap aspek non-kognitif seperti motivasi belajar atau keterampilan kolaborasi siswa selama proses experiential learning berlangsung.

Refleksi terhadap temuan ini menunjukkan bahwa meskipun model pembelajaran experiential learning efektif secara statistik dalam konteks ini, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kesiapan guru, desain aktivitas yang bermakna, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, integrasi model ini ke dalam praktik pembelajaran perlu didukung oleh pelatihan guru dan penyusunan modul kontekstual yang sistematis.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Experiential Learning berkaitan dengan peningkatan yang signifikan dan bermakna secara praktis terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 01 Woja, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 56,94 menjadi 79,44, hasil uji t berpasangan yang signifikan, serta effect size yang sangat besar. Melalui keterlibatan siswa dalam siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan, proses belajar IPAS menjadi lebih bermakna dan selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Meskipun demikian, karena penelitian menggunakan desain pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol dan ukuran sampel yang terbatas, temuan ini perlu dipahami sebagai bukti awal yang masih memerlukan konfirmasi melalui penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih kuat dan cakupan yang lebih luas; sekaligus, hasil penelitian ini memberikan indikasi bahwa experiential learning berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang aplikatif dan kontekstual dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, disarankan agar guru IPAS mulai mengintegrasikan model Experiential Learning secara terencana ke dalam praktik pembelajaran dengan merancang aktivitas belajar yang konkret, kontekstual, dan memberi ruang refleksi bagi siswa, serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar utama. Sekolah diharapkan mendukung upaya ini melalui penyediaan pelatihan guru berbasis praktik langsung, pengembangan modul ajar yang mengadaptasi siklus experiential learning secara eksplisit, dan pengaturan jadwal yang memungkinkan siswa menjalani seluruh tahapan pengalaman belajar secara utuh. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol dan jumlah sampel lebih besar, memperluas indikator hasil belajar pada aspek non-kognitif seperti

motivasi, sikap ilmiah, dan keterampilan kolaborasi, serta memadukan data kuantitatif dan kualitatif agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana dan sejauh mana experiential learning berkontribusi terhadap kualitas pembelajaran IPAS di berbagai konteks sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil pembelajaran matematika SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.342>
- Halim, F. A., & Fauzi, M. . (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Jari terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 29–33. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.895>
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model pembelajaran dan implementasi pendidikan HAM dalam perspektif pendidikan Islam dan nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144. <https://doi.org/10.4746/reslaj.v3i3.449>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas>
- Kolb, D. A. (2015). Experiential learning: Experience as the source of learning and development (2nd ed.). Pearson Education.
- Mailani, E., & Humairah, E. (2019). Pengaruh media visual tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 101772 Tanjung Selamat tahun ajaran 2018/2019. *Elementary School Journal (ESJ)*, 2(3), 112–131. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v2i3.14037>
- Pujiarti, T., Asmedy, A., Wulan, P., & Hasan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Cards untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 46–50. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.903>
- Rejeki, P. (2016). Efektivitas gabungan tes subjektif dan tes objektif dalam mengevaluasi hasil belajar fisika siswa SMP Negeri 11 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 1(3), 74–78. <https://doi.org/10.24815/jmpf.v1i3.5729>
- Ridho'i, M., & Fauzi, M. . (2025). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Terintegrasi HOTS dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 34–39. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.897>
- Sinamo, H., Halidjah, S., & Margiati, K. (2015). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan metode kerja kelompok di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(3), 1–14.
- Sugiyono. (2012). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Utami, F. B. (2020). Pengaruh penerapan model experiential pada mata kuliah matematika dan sains terhadap keaktifan mahasiswa PG-PAUD Universitas Panca Sakti Bekasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–21. <https://doi.org/10.21009/jpaud.012.01>
- Yadav, A., Subedi, D., Lundeberg, M. A., & Bunting, C. F. (2011). Problem-based learning: Influence on students' learning in an electrical engineering course. *Journal of Engineering Education*, 100(2), 253–280. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2011.tb00013.x>
- Yusnarti, M., Yulianti, E., & Wulandari, I. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.695>
- Zhou, C., Kolmos, A., & Nielsen, J. D. (2012). A problem and project-based learning approach to motivate group creativity in engineering courses. *International Journal of Engineering Education*, 28(1), 3–16.