

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Uteran 01 melalui Penerapan *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Hewan di Sekitar Kita

Al Ainy Imana Anshari<sup>1</sup>, Vivi Rulviana<sup>2</sup>, Aning Triastuti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program PPG Prajabatan Guru Kelas SD, Universitas PGRI Madiun, Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur  
alainyimana@gmail.com

### *Abstract*

The low learning outcomes of students in science subjects, particularly in the material about animals around us, is one of the main issues in primary education. Previous research has shown that students' science learning outcomes often demonstrate unsatisfactory achievement. Survey data from various sources indicate that the percentage of students who meet the learning objectives for this material is below the standards set in the national curriculum. The purpose of this study is to identify efforts to improve the learning outcomes of third-grade students at SDN Uteran 01 through the implementation of *Experiential Learning* in the Science subject, focusing on the material of animals around us. The method used in this research is the Classroom Action Research method, involving 15 students. The data collection method employed is testing. The results of the study indicate that the *Experiential Learning* method has a positive impact on improving the learning outcomes of third-grade students at SDN 01 Uteran in the Science subject related to animals around us.

**Keywords:** *Experiential Learning*, Learning Outcomes

### **Abstrak**

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi hewan di sekitar, menjadi salah satu permasalahan utama dalam dunia pendidikan dasar. Berdasarkan penelitian sebelumnya, hasil belajar IPA siswa seringkali menunjukkan capaian yang kurang memuaskan. Data survei dari berbagai sumber menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada materi ini berada di bawah standar yang ditetapkan dalam kurikulum nasional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas III SDN Uteran 01 melalui Penerapan *Experiential Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Hewan di Sekitar Kita. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Jumlah siswa yang digunakan adalah sebanyak 15 orang siswa. metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *experiential learning* memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD 01 Uteran pada mata pelajaran IPA dengan materi hewan di sekitar kita

**Kata Kunci:** *Experiential Learning*, Hasil Belajar

Copyright (c) 2024 Al Ainy Imana Anshari, Vivi Rulviana, Aning Triastuti

✉Corresponding author: Al Ainy Imana Anshari

Email Address: [alainyimana@gmail.com](mailto:alainyimana@gmail.com) (Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec.Kartoharjo, Kota Madiun, Jatim)

Received 27 November 2024, Accepted 03 December 2024, Published 09 December 2024

## PENDAHULUAN

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi hewan di sekitar, menjadi salah satu permasalahan utama dalam dunia pendidikan dasar. Berdasarkan penelitian sebelumnya, hasil belajar IPA siswa seringkali menunjukkan capaian yang kurang memuaskan. Data survei dari berbagai sumber menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada materi ini berada di bawah standar yang ditetapkan dalam kurikulum nasional. Sebagian besar siswa menunjukkan tingkat pemahaman konseptual yang rendah, ditandai dengan ketidakmampuan dalam mengidentifikasi karakteristik hewan, menghubungkan hubungan ekosistem, atau memahami fungsi biologis dasar. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran,

di mana metode yang digunakan sering kali bersifat konvensional dan kurang interaktif. Aktivitas belajar berbasis ceramah mendominasi, sehingga siswa cenderung pasif dan hanya mengandalkan hafalan tanpa memahami konsep secara mendalam. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa juga menjadi hambatan yang signifikan. Materi hewan di sekitar yang sebenarnya memiliki potensi besar untuk diajarkan secara kontekstual sering kali disampaikan dengan pendekatan abstrak yang sulit dipahami oleh siswa. Kesulitan ini juga dipengaruhi oleh kurangnya pengalaman belajar langsung, seperti observasi lapangan atau eksperimen sederhana, yang sebenarnya dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Faktor-faktor ini secara kolektif berdampak negatif terhadap hasil belajar, menciptakan kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan realisasi di lapangan.

Permasalahan ini sangat relevan dengan konteks pendidikan di Indonesia, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana mata pelajaran IPA diharapkan menjadi fondasi penting dalam membangun literasi sains siswa sejak dini. Faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar pada materi ini di Indonesia meliputi berbagai aspek yang saling berkaitan. Kurikulum yang terlalu padat sering kali membuat guru kesulitan memberikan waktu yang cukup untuk mendalami materi secara menyeluruh. Sumber daya pembelajaran yang terbatas, terutama di daerah terpencil, memperparah kondisi ini dengan minimnya akses terhadap buku, alat peraga, atau teknologi pendukung. Kompetensi pedagogik guru yang masih perlu ditingkatkan juga menjadi salah satu penyebab, di mana sebagian besar guru kurang familiar dengan metode pembelajaran inovatif seperti *Experiential Learning* yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Di sisi lain, siswa sekolah dasar di Indonesia sering kali memiliki latar belakang sosial-ekonomi yang beragam, yang memengaruhi kesiapan belajar mereka. Dukungan dari orang tua terhadap pembelajaran IPA juga cenderung rendah, karena dianggap kurang relevan dengan kebutuhan praktis sehari-hari (Zou, 2024). Dengan demikian, rendahnya hasil belajar siswa dalam materi hewan di sekitar tidak hanya menjadi masalah individu siswa atau guru, tetapi juga mencerminkan tantangan sistemik yang memerlukan solusi holistik dan terintegrasi (Brown, 2018).

*Experiential learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung sebagai inti dari proses belajar. Teori dasar dari pendekatan ini dikembangkan oleh David Kolb melalui siklus pembelajaran yang mencakup empat tahap utama, yaitu pengalaman konkret, refleksi atas pengalaman, konseptualisasi abstrak, dan penerapan aktif (Kim, 2023). Pada tahap pengalaman konkret, peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas yang relevan, memungkinkan mereka merasakan situasi nyata yang mendasari konsep yang dipelajari. Selanjutnya, mereka diajak untuk merenungkan pengalaman tersebut guna memahami bagaimana situasi itu terjadi dan dampaknya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan pemahaman yang lebih mendalam pada tahap konseptualisasi abstrak, di mana teori atau konsep ilmiah dikaitkan dengan pengalaman nyata (Zou, 2024). Tahap terakhir adalah penerapan aktif, di mana siswa menggunakan teori atau konsep tersebut dalam situasi baru atau menyelesaikan masalah praktis. Pendekatan ini menciptakan keterlibatan mendalam, meningkatkan motivasi belajar, dan membangun keterampilan berpikir kritis

serta kemampuan memecahkan masalah (Seow, 2019). Dalam konteks pendidikan, experiential learning memberikan kesempatan bagi siswa untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga untuk mempraktikkannya dalam lingkungan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Kolb, 2014).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan siswa memahami dunia di sekitarnya. IPA membantu siswa mengenali prinsip-prinsip dasar ilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan observasi, berpikir kritis, serta sikap ilmiah yang berbasis rasa ingin tahu dan keterbukaan terhadap fakta baru. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPA menjadi fondasi bagi penguasaan ilmu pengetahuan yang lebih kompleks di tingkat pendidikan selanjutnya. Experiential learning memberikan dukungan optimal terhadap pembelajaran IPA karena pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam eksplorasi fenomena alam melalui aktivitas hands-on, eksperimen sederhana, atau pengamatan lapangan. Interaksi langsung ini memungkinkan siswa memahami konsep-konsep ilmiah secara lebih mendalam dan kontekstual. Misalnya, melalui kegiatan eksplorasi, siswa dapat mengamati secara langsung proses kehidupan makhluk hidup atau perubahan lingkungan, yang kemudian dikaitkan dengan teori ilmiah yang relevan. Dengan demikian, experiential learning membantu siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami dan mengaplikasikan konsep IPA secara nyata. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana siswa menjadi pusat dari proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan membangun kompetensi abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Materi hewan di sekitar merupakan salah satu topik penting dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Materi ini relevan karena memungkinkan siswa memahami keragaman makhluk hidup yang ada di lingkungan mereka secara langsung. Pengajaran tentang hewan di sekitar dapat membantu siswa mengenali karakteristik hewan, habitatnya, rantai makanan, serta peranannya dalam ekosistem. Pemahaman ini penting dalam membangun kesadaran ekologis sejak dini, termasuk tanggung jawab untuk menjaga keseimbangan lingkungan (Hwang, 2023). Konsep-konsep kunci yang perlu dikuasai siswa mencakup pengelompokan hewan berdasarkan ciri-cirinya, pola makan, cara berkembang biak, dan hubungan antarhewan dalam suatu ekosistem. Melalui pendekatan experiential learning, siswa dapat dilibatkan dalam kegiatan seperti pengamatan langsung terhadap hewan di lingkungan sekitar sekolah atau di rumah, pembuatan laporan hasil observasi, dan simulasi interaksi antarhewan dalam suatu ekosistem sederhana. Kegiatan semacam ini memperkuat pemahaman siswa terhadap materi melalui pengalaman nyata, meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran IPA, dan mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah. Dengan memahami materi hewan di sekitar, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual tetapi juga kesadaran untuk menghargai dan melestarikan keanekaragaman hayati (Fang, 2023).

Penelitian tentang penerapan Experiential Learning pada pembelajaran IPA telah banyak dilakukan oleh berbagai peneliti yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar

siswa. Lee dan Perdana (2023) menjadi landasan utama teori experiential learning, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung sebagai basis pembelajaran yang bermakna.

Penelitian lain seperti yang dilakukan oleh Nair (2020) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPA, penelitian yang dilakukan oleh Hwang et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan metode experiential learning meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami karakteristik hewan di sekitar mereka. Hasil serupa ditunjukkan dalam penelitian Herawati dan Shina (2023), yang mengungkapkan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran berbasis pengalaman menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kritis.

Temuan-temuan utama dari penelitian yang relevan menunjukkan bahwa experiential learning memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Kesamaan yang muncul dari berbagai penelitian tersebut adalah penekanan pada pentingnya pengalaman langsung sebagai media untuk membangun pengetahuan siswa. Penggunaan kegiatan seperti observasi langsung, eksperimen, dan simulasi telah terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, khususnya pada materi-materi yang membutuhkan penjelasan konkret seperti biologi dan ekosistem. Namun, terdapat perbedaan dalam hal pendekatan spesifik yang digunakan. Beberapa penelitian lebih menekankan pada aspek kolaboratif, sementara penelitian lainnya fokus pada pengembangan individu melalui refleksi. Selain itu, beberapa studi menunjukkan hasil yang kurang optimal jika metode ini diterapkan tanpa persiapan yang matang, terutama dalam hal perencanaan waktu dan pengelolaan kelas.

Penelitian ini akan memberikan kontribusi penting dengan fokus pada pengintegrasian experiential learning secara spesifik pada pembelajaran IPA materi "Hewan di Sekitar Kita," yang belum banyak dikaji secara mendalam. Kajian ini bertujuan mengisi kekosongan literatur dengan mengembangkan model pembelajaran berbasis pengalaman yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami karakteristik hewan di lingkungan sekitar. Kontribusi baru juga terletak pada pengujian efektivitas metode ini dalam konteks kelas yang memiliki beragam latar belakang siswa, termasuk tingkat kognitif dan gaya belajar yang berbeda. Penelitian ini akan memberikan panduan praktis bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang berbasis pengalaman dan relevan dengan konteks lokal, sehingga diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum yang lebih interaktif dan aplikatif.

Experiential learning merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui pengalaman langsung. Metode ini memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang relevan dan reflektif, sehingga meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis secara bersamaan. Keunggulan utama experiential learning adalah kemampuannya untuk menghubungkan teori dengan praktik, memungkinkan siswa untuk memahami

konsep secara lebih mendalam melalui keterlibatan langsung dengan objek atau fenomena yang dipelajari. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang sering berfokus pada penyampaian informasi secara pasif, experiential learning mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Experiential learning memanfaatkan pendekatan multisensorial yang memungkinkan siswa memproses informasi melalui berbagai saluran, meningkatkan daya ingat dan transfer pembelajaran. Melalui pengalaman langsung, siswa mendapatkan pemahaman yang lebih kontekstual dan relevan, sehingga lebih termotivasi untuk belajar. Penguatan kolaborasi antarsiswa juga menjadi salah satu aspek penting dalam experiential learning, di mana interaksi sosial memperkaya proses pembelajaran melalui berbagai perspektif dan ide.

Materi IPA tentang hewan di sekitar memiliki keterkaitan langsung dengan pendekatan experiential learning karena sifatnya yang konkret dan mudah diamati. Penerapan experiential learning pada materi ini memungkinkan siswa untuk mengamati, mengeksplorasi, dan menganalisis keberadaan hewan secara langsung di lingkungan sekitar mereka. Melalui pendekatan ini, siswa dapat mempelajari karakteristik, habitat, dan peran hewan dalam ekosistem dengan cara yang lebih autentik. Misalnya, siswa dapat melakukan pengamatan lapangan untuk mengidentifikasi jenis-jenis hewan yang ada di lingkungan mereka dan membuat catatan mengenai perilaku serta interaksi hewan-hewan tersebut. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep secara teoritis tetapi juga memberikan pengalaman emosional yang mendalam, seperti rasa kagum terhadap keanekaragaman hayati. Keterlibatan langsung ini memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Experiential learning juga mendukung integrasi teknologi, misalnya dengan menggunakan aplikasi identifikasi spesies atau alat perekam data untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Relevansi ini menjadikan experiential learning sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

Secara teoritis, experiential learning memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena melibatkan proses kognitif, afektif, dan psikomotorik secara holistik. Pembelajaran berbasis pengalaman mendorong siswa untuk tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivis, siswa akan lebih mudah membangun pengetahuan baru ketika mereka berinteraksi langsung dengan lingkungan dan objek pembelajaran. Melalui experiential learning, siswa diberikan ruang untuk melakukan eksplorasi, refleksi, dan aplikasinya secara mandiri, yang pada gilirannya meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemandirian dalam belajar. Proses belajar ini juga menciptakan hubungan emosional yang positif dengan materi, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Pendekatan experiential learning memanfaatkan pengalaman nyata yang berfungsi sebagai stimulus utama untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan daya ingat jangka panjang. Dengan demikian, experiential learning tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi

juga membentuk keterampilan berpikir kritis dan kemampuan adaptasi siswa dalam menghadapi situasi nyata. Kombinasi ini menjadikan experiential learning sebagai strategi yang efektif untuk menghasilkan siswa dengan hasil belajar yang optimal pada materi hewan di sekitar.

Hasil belajar siswa pada materi hewan di sekitar kita, khususnya di kelas III SDN Uteran 01, masih tergolong rendah berdasarkan data observasi awal dan hasil evaluasi formatif. Sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang minim terhadap konsep-konsep dasar terkait keanekaragaman hewan, habitat, dan ciri-ciri spesifik mereka. Ketidaktifan siswa dalam proses pembelajaran turut menjadi faktor penyebab utama. Observasi terhadap aktivitas kelas menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi, eksperimen, maupun kegiatan eksploratif yang seharusnya mendukung pemahaman materi. Metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung berpusat pada penjelasan lisan tanpa melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan kurangnya pengalaman nyata yang dapat memperkuat pemahaman konsep. Ketidakhadiran pengalaman belajar langsung seperti pengamatan, manipulasi objek nyata, atau simulasi dalam pembelajaran turut menghambat ketercapaian hasil belajar yang optimal.

Pentingnya penerapan experiential learning dalam konteks ini menjadi relevan sebagai solusi potensial untuk mengatasi masalah tersebut. Experiential learning menekankan pada pengalaman langsung siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi, percobaan, dan refleksi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterlibatan aktif mereka. Dalam pembelajaran IPA, experiential learning memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan objek belajar, misalnya mengamati hewan di sekitar mereka atau melakukan eksperimen sederhana terkait perilaku dan habitat hewan. Hal ini tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu ilmiah siswa. Experiential learning juga sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III yang berada dalam tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan stimulasi pengalaman nyata untuk menginternalisasi konsep secara lebih efektif.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Uteran 01 adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan secara sistematis untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui penerapan experiential learning pada mata pelajaran IPA dengan materi "Hewan di Sekitar Kita". Setiap siklus dalam penelitian ini mencakup empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran berbasis experiential learning, seperti lembar kerja siswa, media pembelajaran konkret, dan rancangan kegiatan eksplorasi di lingkungan sekitar sekolah. Pelaksanaan tindakan melibatkan implementasi metode

experiential learning, di mana siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran berbasis pengalaman, seperti pengamatan langsung terhadap hewan, diskusi kelompok, dan presentasi hasil temuan. Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung serta mencatat keaktifan, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan pada setiap siklus dan menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Jumlah siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah 15 orang siswa kelas III SDN Uteran 01. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki heterogenitas dalam kemampuan akademik dan keaktifan belajar, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan experiential learning pada kelompok siswa dengan karakteristik yang beragam. Setiap siswa berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang, mulai dari tahap pengenalan materi hingga tahap evaluasi. Peneliti juga memanfaatkan dinamika kelompok kecil dalam pelaksanaan metode experiential learning untuk mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa dalam memahami konsep materi IPA tentang hewan di sekitar kita.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes dirancang untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus. Tes tersebut terdiri dari soal pilihan ganda dan esai yang mengukur kemampuan siswa dalam memahami konsep, menganalisis informasi, dan menerapkan pengetahuan tentang hewan di sekitar dalam konteks kehidupan sehari-hari. Soal tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dan divalidasi oleh ahli untuk memastikan relevansi dan validitas instrumen. Pelaksanaan tes dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengidentifikasi pencapaian hasil belajar siswa setelah penerapan experiential learning. Data hasil tes dianalisis untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa dari siklus pertama ke siklus kedua.

Alat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil tes dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menghitung rata-rata nilai siswa pada setiap siklus. Analisis ini bertujuan untuk melihat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Selain itu, data dianalisis dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada setiap siklus untuk menentukan keberhasilan tindakan yang dilakukan. Analisis data juga mencakup pengamatan terhadap aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang dicatat dalam lembar observasi. Hasil analisis ini memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan experiential learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### ***Hasil Penelitian***

#### **Siklus 1**

Perencanaan pembelajaran pada siklus pertama bertujuan untuk merancang kegiatan yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Pada pertemuan pertama, guru memberikan pengantar mengenai materi "Hewan di Sekitar Kita" dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Siswa diperkenalkan dengan berbagai jenis hewan yang ada di sekitar lingkungan mereka. Aktivitas yang dilakukan lebih berfokus pada penjelasan materi tanpa melibatkan pengalaman langsung atau pembelajaran berbasis kegiatan nyata.

Pada pertemuan kedua, guru mengulangi materi yang telah diajarkan pada pertemuan pertama dengan menambahkan kegiatan yang mendukung pemahaman teori. Namun, kegiatan tersebut masih terbatas pada penggunaan gambar dan media pembelajaran statis. Diskusi kelas dilanjutkan dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pendapat mereka tentang hewan yang ada di sekitar mereka.

Pada pertemuan ketiga, guru melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan sebelumnya. Kegiatan evaluasi difokuskan pada soal tes tertulis yang mengukur sejauh mana siswa memahami konsep-konsep yang telah dibahas dalam mata pelajaran IPA. Namun, meskipun ada usaha untuk melibatkan siswa lebih aktif, eksperimen atau pengalaman langsung belum diterapkan secara optimal.

Berikut adalah data yang menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1

No	Nilai	Kategori
1	55	sedang
2	67	sedang
3	58	sedang
4	70	baik
5	80	baik
6	54	kurang baik
7	65	sedang
8	77	baik
9	54	kurang baik
10	80	baik
11	45	sangat kurang
12	65	sedang
13	56	sedang
14	55	sedang
15	50	kurang baik

Berikut adalah ringkasan dari tabel hasil belajar siswa di atas:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Belajar Siswa

Kategori	Jumlah	%
Baik	4	27%
sedang	7	47%
kurang baik	3	20%
sangat kurang	1	7%
<b>Jumlah</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas III SDN 01 Uteran memiliki nilai pada mata pelajaran IPA materi hewan di sekitar kita tergolong sedang yakni dengan jumlah 7 orang (47%). Hasil belajar ini menjadi dasar bagi peneliti pada siklus 2

## **Siklus 2**

Rencana pembelajaran mengintegrasikan pengalaman langsung siswa dengan objek pelajaran melalui kegiatan yang memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Pada pertemuan pertama, siswa diajak untuk mengenal jenis-jenis hewan melalui gambar, video, dan pengamatan langsung. Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa, dengan pendekatan experiential learning yang mengajak siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek belajar.

Pada pertemuan kedua, siswa melanjutkan kegiatan observasi dengan lebih mendalam mengenai hewan-hewan yang ada di sekitar mereka. Mereka dibimbing untuk mencatat lebih rinci tentang habitat, makanan, dan peran hewan tersebut dalam ekosistem.

Pertemuan ketiga difokuskan pada evaluasi hasil pembelajaran melalui tes tulis. Tes ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang menguji pemahaman siswa mengenai materi hewan di sekitar mereka, yang telah dipelajari melalui pengalaman langsung.

Berikut adalah hasil belajar siswa pada siklus II

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

<b>No</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
1	85	baik
2	85	baik
3	80	baik
4	80	baik
5	70	sedang
6	65	sedang
7	80	baik
8	80	baik
9	85	baik
10	85	baik
11	90	sangat baik
12	75	sedang
13	70	sedang
14	80	Baik
15	90	sangat baik

Berikut adalah ringkasan dari hasil belajar siswa di atas:

Tabel 4. Ringkasan Hasil Belajar Siswa

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>%</b>
sangat baik	2	13%
baik	9	60%
sedang	4	27%
kurang baik	0	0%
sangat kurang	0	0%
<b>Jumlah</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Hasil belajar di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas III SDN 01 Utaran memiliki hasil belajar yang tergolong baik pada siklus 2 dengan jumlah 9 orang (60%). Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dimana sebelumnya, hasil belajar siswa pada siklus 1 tergolong sedang.

Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa metode pembelajaran experiential learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA dengan materi Hewan Sekitar Kita

### **Diskusi**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa metode experiential learning memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD 01 Utaran pada mata pelajaran IPA dengan materi hewan di sekitar kita

Temuan ini sejalan dengan temua dari Kim (2023) yang menjelaskan bahwa penerapan metode experiential learning memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat langsung dalam pengalaman dan refleksi terhadap pengalaman tersebut, yang kemudian diikuti oleh pembentukan konsep dan penerapan konsep tersebut dalam situasi baru. Metode ini mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, menghubungkan teori dengan praktik, serta mengembangkan keterampilan kritis dan pemecahan masalah. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis pengalaman cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan yang lebih baik dalam menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Selain itu, experiential learning juga memperkuat motivasi belajar siswa, karena mereka merasakan relevansi langsung antara pembelajaran dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, penerapan experiential learning berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman konsep, keterampilan praktis, maupun pengembangan sikap positif terhadap pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, metode experiential learning memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD 01 Utaran pada mata pelajaran IPA dengan materi hewan di sekitar kita. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan praktis, seperti pengamatan langsung terhadap hewan, siswa dapat lebih mudah mengaitkan konsep-konsep IPA dengan kehidupan sehari-hari, yang pada gilirannya meningkatkan minat dan hasil belajar mereka. Sebagai saran, untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran, disarankan agar guru terus mengembangkan metode ini dengan melibatkan lebih banyak elemen pembelajaran berbasis pengalaman, seperti kunjungan lapangan atau proyek kelas yang menghubungkan materi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, evaluasi secara berkala terhadap

penerapan metode ini perlu dilakukan untuk mengetahui dampak jangka panjangnya terhadap perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa.

## REFERENSI

- Brown, C. W. (2018). Sport management internships: Recommendations for improving upon experiential learning. . *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 22, 75-81.
- Fang, J. &. (2023). Embedding sustainable development goals (SDGs) in an undergraduate business capstone subject using an experiential learning approach: A qualitative analysis. . *The International Journal of Management Education*, 21(1), 100749.
- Guo, P. S. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. . *International Journal of Educational Research*, 102, 101586.
- Hwang, G. J. (2023). Conceptions of the metaverse in higher education: A draw-a-picture analysis and surveys to investigate the perceptions of students with different motivation levels. . *Computers & Education*, 203, 104868.
- Jarmon, L. T. (2009). Virtual world teaching, experiential learning, and assessment: An interdisciplinary communication course in Second Life. . *Computers & Education*, 53(1), 169-182.
- Kim, M. &. (2023). Absorptive capacity in entrepreneurial education: Rethinking Kolb's experiential learning theory. . *The International Journal of Management Education*, 21(3), 100873.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. . FT Press.
- Lee, W. E. (2023). Reprint of: Effects of experiential service learning in improving community engagement perception, sustainability awareness, and data analytics competency. *Journal of Accounting Education*, 63, 100846.
- Nair, P. R. (2020). Increasing employability of Indian engineering graduates through experiential learning programs and competitive programming: Case study. . *Procedia Computer Science*, 172, 831-837.
- North, S. E. (2023). Interprofessional students' insights into the experiential learning environment: Values, impacts, and alignment with interprofessional collaborative practice competencies and the triple aim. . *Journal of Interprofessional Education & Practice*, 32, 100639.
- Seow, P. S. (2019). Examining an experiential learning approach to prepare students for the volatile, uncertain, complex, and ambiguous (VUCA) work environment. . *The International Journal of Management Education*, 17(1), 62-76.
- Sinha, E. (2023). 'Co-creating' experiential learning in the metaverse: Extending Kolb's learning cycle and identifying potential challenges. . *The International Journal of Management Education*, 21(3), 100875.

Zou, W. D. (2024). Examining learners' engagement patterns and knowledge outcomes in an experiential learning intervention for youth's social media literacy. . *Computers & Education, 216, 105046.*