
ANALISIS HUBUNGAN ANTARA PENERAPAN METODE EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN DENGAN HASIL BELAJAR IPS SISWA

Oleh

Anisa Dwi Kurnia Zamroni¹, Eunike Sirait², Meyra Tri Sarjono³, Puji Tri Handayani⁴,
Salsa Nadya Safitri⁵, Arita Marini⁶

^{1,2,3,4,5,6}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Jakarta

E-mail: ¹anisadwikurniazamroni@gmail.com, ²eunikesirait123@gmail.com,

³meyrats321@gmail.com, ⁴pujitrihan810@gmail.com, ⁵salsanadyasafitri@gmail.com,

⁶aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 20-10-2023

Revised: 19-11-2023

Accepted: 22-11-2023

Keywords:

*Experiential Learning, Hasil
Belajar*

ABSTRACT: Hasil belajar siswa merupakan bukti keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dikelas, salah satunya yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara penerapan metode experiential learning dalam pembelajaran dengan hasil belajar IPS siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dan studi literatur. Hasil kajian literatur studi yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan metode experiential learning mempunyai peranan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan dasar bagi perkembangan pribadi dan sosial. Bagi siswa, mencapai hasil belajar yang optimal pada berbagai mata pelajaran merupakan tujuan yang sangat diinginkan. Salah satu mata pelajaran penting adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang sejarah, geografi dan aspek sosial penting lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam upaya meningkatkan prestasi akademik siswa IPS, banyak pendidik yang mencari metode pembelajaran yang lebih efektif.

Salah satu metode yang menimbulkan kekhawatiran adalah pembelajaran berdasarkan pengalaman. Metode ini menekankan pengalaman langsung sebagai sarana belajar. Siswa didorong untuk terlibat dalam pengalaman langsung, eksplorasi dan refleksi.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara penerapan metode experiential learning dalam mempelajari mata pelajaran sosial dan hasil akademik siswa. Dengan semakin berkembangnya metode pembelajaran berdasarkan pengalaman, muncul pertanyaan mengenai sejauh mana penggunaan metode ini dapat mempengaruhi pemahaman dan prestasi siswa dalam mata pelajaran sosial.

Dengan menganalisis hubungan tersebut, kita berharap dapat menemukan bukti yang lebih kuat mengenai dampak positif atau negatif penerapan metode experiential learning dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini dapat memandu pendidik dalam merancang

strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa dalam konteks IPS.

LANDASAN TEORI

Definisi Metode *Experiential Learning*

Kolb (2015) mengemukakan bahwa *experiential learning* adalah belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Metode pembelajaran dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seorang peserta didik berbuat aktif maka ia akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut peserta didik secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkannya dalam situasi sebenarnya..

Menurut Faturrahman (2015) *experiential learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik.

Silberman (2014) mengemukakan bahwa metode *experiential learning* adalah keterlibatan siswa dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang tengah mereka pelajari dan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut.

Abdul (2015) mengemukakan bahwa metode *experiential learning* adalah suatu metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa metode *experiential learning* (pembelajaran berbasis pengalaman) adalah salah satu metode pembelajaran yang berfokus pada pengalaman langsung sebagai landasan utama dalam proses belajar yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Karakteristik Metode *Experiential Learning*

Johnson dan Jonson (1998) dalam Arends (2004:10) memberikan penjelasan lebih mendetail, *Experiential Learning* disandarkan pada tiga asumsi, yakni pertama, kita belajar secara maksimal ketika kita terlibat secara pribadi (personal); kedua, pengetahuan haruslah ditemukan sendiri bila pengetahuan tersebut memang berarti bagi kita atau bisa membuat perbedaan dalam perilaku kita; dan ketiga, komitmen kita untuk belajar lebih tinggi ketika kita bebas menentukan sendiri tujuan belajar kita dan secara aktif berusaha mewujudkannya dalam batasan-batasan yang telah ditentukan.

Menurut Muhammad (2015:129) terdapat enam karakteristik dalam model pembelajaran *experiential*, yaitu:

- 1) Model Pembelajaran *Experiential* menekankan pada proses daripada hasil yang akan dicapai;
- 2) Belajar merupakan suatu proses kontinu yang didasarkan pada pengalaman;
- 3) Belajar memerlukan resolusi konflik-konflik antara gaya- gaya yang berlawanan dengan cara dialektis;
- 4) Belajar adalah suatu proses yang holistik;
- 5) Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dengan lingkungan;
- 6) Belajar merupakan proses menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik metode

experiential learning menekankan pada proses. Proses tersebut melibatkan pengalaman, lingkungan, dan orang-orang yang ada di sekitar sehingga akan memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

Langkah-langkah Metode Experiential Learning

Agus (2013) mengemukakan bahwa terdapat 4 tahapan dalam metode *experiential learning*, antara lain sebagai berikut:

1) *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret)

Pada tahap ini peserta didik disediakan stimulus yang mendorong mereka melakukan sebuah aktivitas secara langsung. Aktivitas ini bisa berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami oleh peserta didik. Aktivitas yang disediakan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi ataupun kelompok.

2) *Reflective Observation* (Pengamatan Refleksi)

Pada tahap ini peserta didik mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indra. Proses refleksi ini melibatkan pertanyaan-pertanyaan seperti "Apa yang saya pelajari dari pengalaman ini?", "Bagaimana perasaan saya tentang pengalaman ini?", dan "Apa yang bisa saya lakukan secara berbeda di masa depan?". Refleksi membantu peserta didik untuk mengaitkan pengalaman mereka dengan pengetahuan yang telah mereka peroleh sebelumnya dan memahami implikasi praktisnya (Ulfa, 2019). Dalam hal ini, proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong peserta didik untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali, dan belajar dari pengalaman tersebut.

3) *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak)

Pada tahap pembentukan konsep, peserta didik mulai mengonseptualisasi suatu teori dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Pada fase ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses belajar pada diri peserta didik atau tidak. Jika terjadi proses belajar, maka

- a) peserta didik dapat mengungkapkan aturan-aturan umum untuk mendeskripsikan pengalaman tersebut;
- b) peserta didik menggunakan teori yang ada untuk menarik kesimpulan terhadap pengalaman yang diperoleh;
- c) peserta didik dapat menerapkan teori yang terabstraksi untuk menjelaskan pengalaman tersebut.

4) *Active Experimentation* (Percobaan Aktif)

Pada tahap ini, peserta didik diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang mereka peroleh dari pengalaman konkret dan refleksi ke situasi baru atau konteks yang berbeda. Peserta didik melakukan percobaan atau melaksanakan apa yang telah disimpulkan pada tahap *abstract conceptualization*. Pada tahap ini akan terjadi proses bermakna karena pengalaman yang diperoleh peserta didik sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 tahapan menerapkan metode *experiential learning* dalam pembelajaran IPS, yaitu sebagai berikut: (1) Tahap pengalaman konkret, dimana guru memberikan stimulus kepada peserta didik untuk melakukan pengamatan secara langsung yang ada di lingkungan mengenai pembelajaran IPS. Ini bisa berupa kunjungan ke lapangan, simulasi, atau proyek nyata di luar kelas; (2) Tahap observasi refleksi, dimana peserta didik merefleksi hasil pengamatan yang telah dilakukan

berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki; (3) Tahap konseptualisasi abstrak, dimana peserta didik mengambil pengetahuan dan pengertian yang diperoleh dari pengalaman konkret dan refleksi, dan mengubahnya menjadi konsep- konsep umum atau prinsip-prinsip yang lebih luas; (4) Tahap percobaan aktif, dimana peserta didik diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang mereka peroleh ke situasi baru atau konteks yang berbeda. Penerapan ini dapat dilakukan melalui tugas, proyek, simulasi, atau interaksi langsung dengan masalah atau tantangan nyata.

Kelebihan Metode *Experiential Learning*

Menurut Gani (2008), apabila model *Experiential Learning* dilakukan dengan baik dan benar, maka ada beberapa keuntungan didapat antara lain:

- 1) Meningkatkan semangat dan gairah siswa;
- 2) Membantu tercapainya suasana yang kondusif;
- 3) Memunculkan kenyamanan dalam proses belajar;
- 4) Mendorong dan mengembangkan proses berfikir;
- 5) Mendorong siswa untuk dapat melihat dalam perspektif yang berbeda;
- 6) Memunculkan keadaan akan kebutuhan untuk berubah;
- 7) Memperkuat kesadaran diri;

Secara keseluruhan, metode pembelajaran *experiential learning* adalah pendekatan yang berfokus pada pengalaman langsung sebagai sumber belajar yang kuat. Dengan menggabungkan pengalaman konkret, refleksi, abstraksi konseptual, dan penerapan dalam situasi baru, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam, keterampilan praktis, dan sikap yang positif. Metode ini mendorong pembelajaran yang otentik, bermakna, dan relevan dengan dunia nyata, serta mempersiapkan siswa untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat yang kompeten dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dengan melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang nyata dan memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks yang relevan, metode pembelajaran *experiential learning* memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan siswa secara holistik

Sutriana (2019) menjelaskan pendidikan berbasis pengalaman juga mengarah pada pengembangan sikap positif terhadap belajar karena siswa menjadi lebih bersemangat, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran ketika mereka terlibat secara langsung dalam pengalaman yang menarik dan bermakna. Siswa merasakan rasa kepemilikan atas pembelajaran mereka sendiri, memotivasi mereka untuk terus menjelajahi, mengeksplorasi, dan mengembangkan minat mereka secara mendalam.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui metode *Experiential Learning* yang berdasarkan pengalaman langsung, refleksi, dan penerapan praktis, siswa dapat menjadi pembelajar yang aktif, mandiri, dan siap menghadapi tantangan masa depan dengan keyakinan dan kemampuan yang kuat untuk mencapai kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan mereka

Kekurangan Metode *Experiential Learning*

Subana (2011: 168) mengemukakan kelemahan dari metode *Experiential Learning* adalah walaupun model *Experiential* itu menarik karena mendorong dan melibatkan kegiatan belajar. Akan tetapi model tersebut tidak akan menguntungkan kalau tidak ditopang pemahaman (konseptualisasi) dari pengalaman itu sendiri.

Selain itu, implementasi metode pembelajaran *experiential learning* juga membutuhkan waktu, persiapan, dan sumber daya yang memadai. Pendidik perlu meluangkan waktu untuk merencanakan pengalaman pembelajaran yang efektif, melibatkan kolaborasi dengan pihak luar, dan memastikan bahwa sumber daya yang diperlukan tersedia.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa di samping kelebihan, metode pembelajaran *experiential learning* juga memiliki kekurangan. Kekurangan pada metode pembelajaran *experiential learning* adalah membutuhkan waktu, persiapan dan sumber daya yang memadai lebih dari metode pembelajaran yang lain.

Pengertian Hasil Belajar

Sudjana (2005: 22) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mengharapkan terjadinya perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa, yang pada umumnya dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan juga ranah psikomotor. Hasil belajar yang mencakup tiga ranah ini memiliki penekanan pada masing-masing ranahnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan hasil belajar dapat juga dikatakan sebagai kemampuan peserta didik baik itu kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor yang diperoleh seseorang tersebut setelah melakukan proses belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Trianto (2010: 171) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Hidayati (2002:14) mengemukakan bahwa pengajaran IPS di sekolah terdiri dari IPS terpadu dan sejarah nasional. IPS terpadu adalah pengetahuan yang bersumber dari geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan ilmu politik yang mengupas tentang berbagai kenyataan dan gejala.

IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Untuk sekolah dasar, IPS merupakan perpaduan mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari kehidupan manusia dengan sejumlah aktivitas sosialnya. Materi pendidikan IPS berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang kemudian diorganisasi dan disederhanakan untuk kepentingan pendidikan.

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Trianto, 2010: 176). Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan Negara Indonesia (Puskur Balitbang Depdiknas, 2008:2).

Melalui mata pelajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya (Hidayati, 2002:15). Pengetahuan yang diperoleh siswa pada mata pelajaran IPS terlihat dari siswa mulai mengenal materi mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Keterampilan yang diperoleh siswa terlihat dari siswa bisa mengaplikasikan cara menggunakan salah satu teknologi komunikasi. Perubahan sikap yang ditunjukkan siswa adalah siswa mengerjakan tugasnya, kemudian bekerja kelompok, dan siswa mulai berani mengungkapkan pendapatnya

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial

Fungsi IPS diberikan di sekolah adalah agar anak-anak memiliki hal-hal sebagai berikut:

- 1) Agar peserta didik dapat mensistematisasikan bahan, informasi dan atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna;
- 2) Agar peserta didik dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.
- 3) Agar peserta didik dapat mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antar manusia.

Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang sekolah dasar mengemban dua fungsi utama yaitu, membina pengetahuan, kecerdasan dan keterampilan yang bermanfaat bagi pengembangan dan kelanjutan pendidikan siswa dan membina sikap yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 45. Kehidupan sosial manusia di masyarakat beraspek majemuk yang meliputi aspek hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, geografi dan politik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi dokumen hasil penelitian sebelumnya atau disebut dengan meta-analisis. Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri jurnal pada beberapa media elektronik seperti digital library dan internet. Penelusuran jurnal dilakukan melalui Google Cendekia, dan kata kunci yang digunakan untuk penelusuran jurnal adalah: pembelajaran IPS, *Experiential Learning*, dan hasil belajar IPS. Dari hasil penelusuran diperoleh data yang memenuhi kriteria, yaitu tersedianya data berupa nama peneliti, judul penelitian, nama jurnal dan hasil penelitian. Diperoleh penelitian yang diterbitkan di Jurnal Nasional, dari hasil penelitian itu dipilih Munif, I. R. S. (2009), Sundari, T., Prasetyo, A. H., & Maruti, E. S. (2023), Zuhryzal, A., & Fatimah, M. (2019), Alokafani, Y., & Muhsam, J. (2022), Futichatul'Aini, S. (2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan studi dokumen dari hasil-hasil penelitian sebelumnya. Pengumpulan data dalam penelitian dengan cara melakukan penelusuran beberapa jurnal dengan Google Cendekia. Kata kunci yang digunakan untuk penelusuran adalah "Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar IPS".

Dari hasil penelusuran diperoleh beberapa artikel jurnal terpublikasi dan memiliki

kriteria yang sama. Analisis menggunakan metode perbandingan untuk menentukan efektifitas Penerapan Metode Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar IPS.

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan dengan menggunakan Google Cendekia terseleksi seperti di atas, hasil analisis terkait Penerapan Metode Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar IPS dapat diperiksa berikut ini.

Tabel 1. Daftar Referensi

Peneliti	Judul Penelitian	Jurnal	Hasil Penelitian
Munif, I,R,S	Penerapan Metode Experiential Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 5 (2009): 79-82	Berdasarkan sajian data tabel pada hasil penelitian terdapat tiga siklus. Pada siklus pertama belum mencapai indikator yang ditentukan yaitu 65% secara individu dan 85% secara klasikal. Penyebab ketidakberhasilan pada siklus pertama adalah sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa belajar menggunakan LKS dan melaksanakan percobaan. Terlihat dari banyaknya siswa yang masih bingung dalam melakukan percobaan. Keadaan ini diupayakan dapat diatasi pada siklus kedua mengalami peningkatan sebesar 3.3% dari 56.7% menjadi 60%. Penurunan hasil belajar ini dikarenakan materi pada siklus dua bagi siswa kelas lima sekolah dasar masih merupakan materi yang sulit karena bersifat abstrak. Pada siklus ketiga ini siswa diarahkan untuk lebih berinteraksi dengan teman sebaya dan melakukan percobaan dibimbing oleh pertanyaan dari guru. Cara ini dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan klasikal siswa. Terbukti pada siklus ketiga dan keempat, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yang signifikan begitu pula dengan ketuntasan klasikal. Peningkatan ini dikarenakan metode experiential learning membantu proses perkembangan kognitif anak. Dalam metode experiential learning guru

			<p>berusaha untuk menciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri melalui pengalaman yang didapat dari proses pembelajaran.</p> <p>Dapat disimpulkan Penerapan metode experiential learning dalam pembelajaran sains IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima SD Negeri Kalipucangkulon 01 tahun ajaran 2007/2008. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa yang dapat dilihat pada tiap siklusnya.</p>
Sundari, T., Prasetyo, A,H., Maruti, E, S.	Metode Experiential Learning dan Implementasinya Pada Mata Pelajaran IPS Pada Peserta Didik SDN 3 Bedrug Tahun Pelajaran 2022/2023	Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09(01), 843-857	<p>Bersumber pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat dilihat dari hasil kemampuan siswa dalam memahami IPS melalui metode experiential learning diperoleh rentang nilai 45 – 49 sebanyak 36,7%. Rentang nilai 51 – 55 sebanyak 63,3%. Sedangkan tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS melalui metode experiential learning diperoleh rentang nilai 45 – 48 sebanyak 23,3%, rentang nilai 49 – 52 sebanyak 46,7%, dan rentang nilai 53 – 56 sebanyak 30%. Capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui metode experiential learning diperoleh rentang nilai 60 – 80 jumlah 11 sebanyak 36,7%, rentang nilai 81 – 100 sebanyak 63,3%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan experiential learning selama proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih efektif.</p>
Zuhryzal, A & Fatimah, M.	Keefektifan Model Experiential Learning Terhadap	Indonesian Journal of Conservation Volume 8 (02), 95 - 102	<p>Bersumber dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat dilihat dari hasil uji hipotesis keefektifan model Experiential Learning terhadap ilmu pengetahuan alam motivasi belajar</p>

	Motivasi dan Hasil Belajar IPA		menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,882 \geq 2,037$) dan hasil pembelajaran menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,269 \geq 2,037$). Dapat disimpulkan bahwa Penerapan model Experiential Learning efektif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V pada mata pelajaran tersebut.
Alokafani, Y & Muhsan, J.	Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Kota Kupang	Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata Vol. 3 (2) 2022, hal. 308-313 ISSN 2721-8996	Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi serta refleksi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru, aktivitas siswa, angket dan tes hasil belajar siswa. Berdasarkan tes hasil belajar, pada siklus I rata-rata hasil belajar IPA diperoleh sebesar 66,9% dengan kategori cukup. Selanjutnya pada siklus II rata-rata hasil belajar IPA diperoleh sebesar 80% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model experiential learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 panas dan perpindahannya kelas V SD Muhammadiyah 1 Kota Kupang Tahun Ajaran 2021/2022.
Futichatul' Aini, S. .	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Tanjungsari dengan Model Experiential Learning	In <i>Prosiding University Research Colloquium</i> (pp. 1033-1042).	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Tanjungsari yang berjumlah 22 anak. Namun penulis hanya mengambil sampel 5 anak saja dikarenakan situasi pandemi saat ini yang tidak memungkinkan penulis untuk mengumpulkan semua anak dalam satu kelas. Penulis menggunakan tes essay untuk mengukur kemampuan siswa. Rata-rata skor Siklus 1 yang didapat siswa adalah 71 dan rata-rata skor

		Siklus 2 yang didapat siswa adalah 82. Terlihat terdapat kenaikan nilai yang cukup signifikan setelah dan sebelum dilakukannya penelitian dengan menggunakan model Experiential Learning. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Experiential Learning berpengaruh positif terhadap kenaikan hasil belajar siswa.
--	--	---

Dari beberapa hasil penelitian yang terpublikasi dalam Jurnal Nasional dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Experiential Learning terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Keefektifan ini terjadi karena metode Experiential Learning melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri. Pembelajaran akan lebih mudah dipahami jika siswa sudah mempunyai pengalaman dasar atau mempunyai materi dasar dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dengan kata lain belajar akan lebih mudah jika sudah mempunyai pengetahuan Pengetahuan dasar materi yang dipelajari.

Penerapan metode experiential learning adalah sebagai berikut. Tahap pengalaman konkret, Guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait materi yang akan dipelajari. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pengalamannya terkait materi. Tahap pengamatan aktif dan reflektif, Guru mengkondisikan siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian siswa membuat produk sederhana dan mencermatinya. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa untuk menuliskan pengalamannya yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Tahap konseptualisasi, guru mengkondisikan kelompok-kelompok yang sudah dibentuk untuk membagi tugas dan menceritakan pengalamannya yang berkaitan dengan materi. Tahap eksperimentasi aktif, Guru memberikan penjelasan yang lebih mendalam agar lebih memahamkan siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kemudian berdiskusi. Penerapan metode experiential learning memberikan pengalaman-pengalaman baru yang melibatkan hubungan antara siswa lain dengan lingkungan sekitarnya. Pengalaman yang baru tersebut nantinya akan menjadi pengetahuan baru yang diperoleh siswa. Dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar penerapan pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal. Hal itu tentunya akan menyebabkan hasil belajar yang diperoleh akan meningkat dan optimal.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode experiential learning dapat mempengaruhi dan memiliki peranan pada hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Metode ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi guru dalam membuat pembelajaran di kelas yang lebih efektif. Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan pembelajaran ilmu sosial yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat. Dalam penerapan pembelajaran IPS lebih

efektif bila guru menghubungkannya dengan pengalaman pribadi siswa. Melalui metode experiential learning guru dapat memadukan hal tersebut. Menjadikan pembelajaran yang melibatkan hubungan antara siswa dengan lingkungan melalui pengalaman.

Hal tersebut dapat meenjadikan pembelajaran efektif dan maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka demikian, hasil belajar siswa pun akan meningkat dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Sehingga metode ini tentu memiliki peranan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alokafani, Y., & Muhsam, J. (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.
- [2] Fitria, D. P. (2021). Model Experiential Learning Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(2), 215-219.
- [3] Futichatul'Aini, S. (2021, December). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Tanjungsari dengan Model Experiential Learning. In *Prosiding University Research Colloquium* (pp. 1033-1042).
- [4] Gustina, G., Pebriana, P. H., & Zulhendri, Z. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Model Experiential Learning pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 1(1), 11-24.
- [5] Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 1-15.
- [6] Munif, I. R. S. (2009). Penerapan Metode Experiential Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 5(2).
- [7] Prabaningrum, S. D. B., Chasanatun, F., & HS, A. K. (2023). Penerapan pembelajaran tematik berbasis experiential learning untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 1 di sdn sekarputih. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 145-154.
- [8] Saymita, P., Aryaningrum, K., & Selegi, S. F. (2023). PENGARUH PEMANFAATAN LINGKUNGAN MELALUI MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 27-34
- [9] Sundari, T., Prasetyo, A. H., & Maruti, E. S. (2023). Metode Experiential Learning Dan Implementasinya Pada Mata Pelajaran Ips Pada Peserta Didik Sdn 3 Bedrug Tahun Pelajaran 2022/2023. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 843-857.
- [10] Talabudin Umkabu, & Nur'im Septi Lestari. (2023). Strategi Pembelajaran Experiential Learning terhadap Peningkatan Akademik Siswa di SD Muhammadiyah Abepura. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 459-468.
- [11] Zuhryzal, A., & Fatimah, M. (2019). Keefektifan Model Experiential Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal of Conservation*, 8(2).

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN