

**PENGARUH PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *EXPERIENTIAL*
LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 2 TANJUNG SENANG**

SKRIPSI

Oleh

NOLA MARDIAH

2013053168



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 2 TANJUNG SENANG

Oleh

NOLA MARDIAH

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu pada rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Tanjung Senang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari implementasi pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan desain *one group pretest and posttest design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VA, VB, VC yang berjumlah 89 peserta didik kemudian dipilih sampel sebanyak 29 peserta didik menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan hasil belajar semester ganjil (PTS) tahun ajaran 2023/2024 yang paling rendah. Analisis data penelitian menggunakan regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik ketika diberikan perlakuan dan analisis data penelitian, didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan interpretasi bahwa h_a diterima dan h_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang.

Kata kunci: *experiential learning*, hasil belajar, mata pelajaran IPAS

ABSTRACT

THE EFFECT OF EXPERIENTIAL LEARNING BASED OF NATURAL AND SOCIAL LEARNING ON THE LEARNING OUTCOMES IN GRADE V STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL 2 TANJUNG SENANG

By

NOLA MARDIAH

The problem in this study is the low learning outcomes in natural and social learning for grade V students at SD Negeri 2 Tanjung Senang. This study aims to see the effect of the implementation of Experiential Learning-based on learning outcomes in natural and social learning for fifth grade students of SD Negeri 2 Tanjung Senang. The method that used in this research is quasi-experimental method with one group pretest and posttest design. The population of this study were VA, VB, VC and students totaling 89 students, then a sample of 29 students was selected by using purposive sampling technique with consideration of the lowest odd semester learning outcomes of the 2023/2024 school year. Data analysis in the study used simple linear regression. Based on the results of observing students' activities when given treatment and analyzing research data, the value of $t_{count} > t_{table}$ is obtained with the interpretation that h_a is accepted and h_0 is rejected, which means that there is an effect of Experiential Learning-based of natural and social learning on the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 2 Tanjung Senang.

Keywords: experiential learning, learning outcomes, natural and social learning

**PENGARUH PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *EXPERIENTIAL*
LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 2 TANJUNG SENANG**

Oleh

NOLA MARDIAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 2 TANJUNG SENANG**

Nama Mahasiswa : **Nola Mardiah**

No. Pokok Mahasiswa : **2013053168**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Lofiyana, M.Pd.
NIP 19590626 198303 2 002

Prof. Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

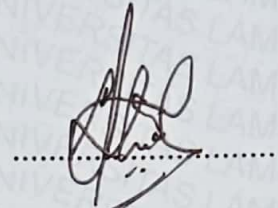
2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Loliyana, M.Pd.**



Sekretaris : **Prof. Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.**

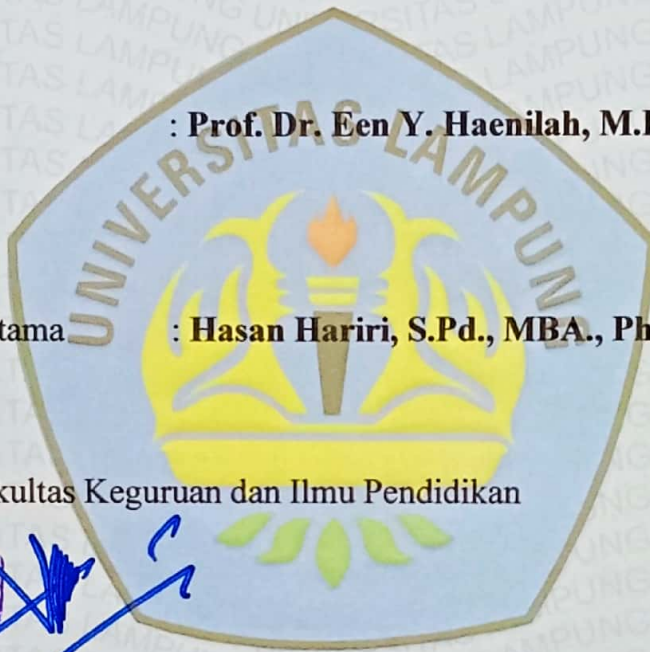


Penguji Utama : **Hasan Hariri, S.Pd., MBA., Ph.D.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **29 Februari 2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nola Mardiah
NPM : 2013053168
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran IPAS Berbasis *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 29 Februari 2024
Yang membuat pernyataan



Nola Mardiah
NPM. 2013053168

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nola Mardiah, dilahirkan di Tanjung Senang, kota Bandar Lampung pada tanggal 30 Maret 2001. Peneliti merupakan anak ketiga dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Wahyudi dan Ibu Swartiningsih.

Riwayat Pendidikan formal yang telah ditempuh peneliti meliputi:

1. SD Negeri 1 Tanjung Senang, lulus pada tahun 2013.
2. MTs Negeri 2 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 13 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2023 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD N 01 Banjit serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di kelurahan Pasar Banjit, Kecamatan Banjit, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung. Pada tahun 2023 peneliti juga mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan ke-5 yang diadakan oleh Kemdikbudristek di SD Negeri 1 Panjang Selatan, Kota Bandar Lampung. Selama menjadi mahasiswa, peneliti aktif dalam organisasi internal kampus yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) FKIP Universitas Lampung sebagai anggota muda periode 2021-2022, serta menjadi staff bidang olahraga dan kesenian pada periode 2022-2023.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ط

For indeed, with hardship (will be) ease. Indeed, with hardship (will be) ease.

(Al-Insyirah: 5-6)

“Nanti engkau akan faham tentang skenario Allah yang paling indah. Disaat engkau tidak berniat mencari sesuatu, tetapi Allah justru menghadirkan anugerah. Disaat engkau tidak pernah berpikir untuk mengejar, tetapi Allah memberikan kemudahan untuk tiba-tiba engkau dapatkan.”

(Gus Baha)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillahirrabbi'l'alamiin, segala puji bagi Allah SWT, dzat yang Maha Sempurna, serta Rasulullah Muhammad SAW yang memberi cahaya cinta penerang dunia.

Dengan segala kerendahan hati dan tanda terima kasih, kupersembahkan karya ini kepada:

Orang tuaku tercinta

Bapak Wahyudi dan Ibu Swartiningsih, yang selalu mendo'akan, memberikan kasih sayang dan pengorbanan tanpa kenal lelah yang tidak cukup kubalas hanya dengan selembar kertas bertuliskan kata cinta dan persembahan.

Saudara-saudaraku,

Anggi Selvia, Dwi Setiawati, Masnun Amaliyah, dan Anisa Ramadani

Terimakasih selalu memberikan dukungan, doa dan semangat dengan caranya masing-masing.

Tempat penelitian

SD Negeri 2 Tanjung Senang.

Almamater tercinta "Universitas Lampung".

SANWACANA

Puji Syukur peneliti haturkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan segala Rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran IPAS Berbasis *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi pada penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
2. Prof. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi pada penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi pada penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd. selaku Plt. Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Dra. Loliyana, M.Pd., Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Prof. Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi, dukungan, saran, nasihat, dan gagasan yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., Ph.D. Dosen Pembahas yang senantiasa memberikan motivasi, saran, kritik serta gagasan yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan dan memberikan pengetahuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tanjung Senang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Pendidik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
11. Peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Sahabat seperjuangan, Dinda M, Resa, Sherly, Sofi, Roza, Ely, Dinda W, Indah H, Mika, Lutfi L, Nova, Ninda, yang telah kebersamai dalam setiap proses penyelesaian skripsi ini.
13. Sahabatku Lily, Nuhi, Chely, Nanda, Uti, Rista yang telah kebersamai selama proses perkuliahan.
14. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2020, terkhusus kelas D yang telah berproses bersama, memberikan semangat dan dukungannya selama proses perkuliahan.
15. Himajip FKIP Unila priode 2022 Kabinet Gencar Karya, terima kasih atas pengalamannya yang luar biasa.

16. Rekan-rekan kampus mengajar 5, Kak Ega, Linda, dan Thiara.
17. Seluruh pihak yang membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga ALLAH SWT melindungi dan membalas kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 29 Januari 2024
Peneliti,

Nola Mardiah
NPM. 2013053168

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Fokus Penelitian.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11

II. LANDASAN TEORI

A. Teori Belajar.....	12
B. Belajar dan Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Belajar.....	13
2. Pengertian Pembelajaran.....	14
C. Hasil Belajar.....	15
1. Pengertian Hasil Belajar.....	15
2. Faktor – Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar.....	16
3. Indikator Hasil Belajar.....	17
D. <i>Experiential Learning</i>	18
1. Pengertian <i>Experiential Learning</i>	18
2. Tahapan Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	19
3. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis <i>Experiential Learning</i>	21
4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis <i>Experiential Learning</i>	22

E. Hakikat Pembelajaran IPAS	22
1. Pengertian Pembelajaran IPAS	22
2. Manfaat Pembelajaran IPAS	23
F. Pembelajaran IPAS Berbasis <i>Experiential Learning</i> dan Hasil Belajar.....	24
G. Kerangka Pikir Penelitian.....	25
H. Hipotesis Penelitian.....	26

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	27
B. Prosedur Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel	29
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
E. Variabel Penelitian.....	30
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	30
G. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Teknik Tes.....	32
2. Teknik Non-Tes	32
H. Uji Coba Instrumen	34
I. Instrumen Penelitian	34
1. Uji Validitas	34
2. Uji Reliabilitas.....	36
3. Uji Taraf Kesukaran.....	37
J. Uji Prasyarat dan Teknik Analisis Data.....	38
1. Uji Normalitas Data.....	38
2. Uji Homogenitas.....	38
3. Menghitung <i>N-Gain</i>	38
K. Uji Hipotesis Penelitian.....	39

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian	40
B. Hasil Penelitian	41
1. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS.....	41
2. Deskripsi Hasil Belajar Melalui <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	44
C. Data Observasi Aktifitas Peserta Didik	45
D. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	46
1. Hasil Uji Normalitas.....	46
2. Hasil Uji Homogenitas	47
3. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	48
4. Hasil Uji Hipotesis.....	49
E. Pembahasan.....	51
F. Keterbatasan Penelitian.....	56

V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Penilaian Tengah Semester Muatan Pelajaran IPAS Kelas V	7
2. Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	28
3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas Vb Sd Negeri 2 Tanjung Senang	29
4. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Berbasis <i>Experiential Learning</i>	33
5. Kategori Nilai Aktivitas Peserta Didik.....	34
6. Klasifikasi Validitas	35
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen.....	35
8. Klasifikasi Reliabilitas	36
9. Klasifikasi Taraf Kesukaran.....	37
10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	38
11. Jadwal Kegiatan Pengumpulan Data.....	40
12. Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	42
13. Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	43
14. Deskripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	44
15. Rekapitulasi Aktifitas Peserta Didik.....	45
16. Hasil Uji Normalitas Data Menggunakan Anlisis <i>Saphiro Wilk</i>	46
17. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	48
18. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	48
19. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana (<i>Model Summary</i>).....	49
20. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana (Anova)	50
21. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana (<i>Coefficients</i>).....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan <i>Experiential Learning Cycle</i>	20
2. Kerangka Pikir Penelitian.....	26
3. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas V B.....	45
4. Grafik Histogram Analisis Data <i>Pretest</i>	47
5. Grafik Histogram Analisis Data <i>Posttest</i>	47

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam manifestasi kemajuan sebuah bangsa. Baik buruknya mutu pendidikan yang didapatkan oleh individu berimbas kepada pembentukan karakter, perilaku, serta pola pikir dari diri individu tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pihak pemerintah di Indonesia untuk memperbaiki mutu pendidikan adalah dengan melakukan inovasi dan pengembangan kurikulum yang muaranya terlihat pada hasil belajar sebagai acuan perubahan kemampuan peserta didik setelah menempuh pendidikan.

Menurut Kamiludin & Suryaman (2017) “Kurikulum merupakan seperangkat program pendidikan yang telah disusun dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan satu sama lain”. Kurikulum yang berlaku di Indonesia merupakan kebijakan dari pihak-pihak yang bertanggung jawab menangani sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum yang saat ini dilaksanakan adalah Kurikulum Merdeka berdasarkan keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 mengenai pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran dan perbaikan mutu pendidikan.

Zulaiha *et al.*, (2022) menyatakan bahwa “Kurikulum Merdeka yang digunakan sebagai perbaikan mutu pendidikan memiliki karakteristik pada implementasinya”. Hal ini dijelaskan dalam Kemendikbud (2021b) yang memaparkan bahwa Kurikulum Merdeka memiliki beberapa keunggulan salah satunya adalah pembelajaran yang dilaksanakan merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan

disesuaikan dengan pengalaman, latar belakang, perspektif, bakat, minat, kapasitas dan kebutuhan mereka pada pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) sesuai dengan amanat Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator. Kurikulum Merdeka juga menetapkan kebijakan berupa perubahan-perubahan khususnya pada proses materi dan pembelajaran di kelas jenjang pendidikan dasar.

Belajar berdasarkan amanat Kurikulum Merdeka diartikan sebagai suatu proses, tidak hanya melalui kegiatan menghafal materi secara tekstual tetapi juga proses pemberian pengalaman secara alamiah. Proses pembelajaran ini sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dengan tahapan perkembangan usia operasional konkret berdasarkan teori Piaget (6-12 Tahun). Peserta didik pada tahap ini membutuhkan pengalaman-pengalaman secara nyata untuk membentuk pengetahuannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nazilatul Mifroh (2020) yang menyatakan bahwa “Pada tahap operasional konkret, peserta didik sudah dapat berpikir secara rasional dan objektif mengacu pada objek empirik (nyata) yang ditangkap oleh indra, serta mulai dapat memecahkan masalah secara logis”.

Mashudi (2013) mendukung pendapat Nazilatul yang menyatakan bahwa “Perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret akan lebih baik jika diikuti oleh penerapan dan pengalaman dengan tujuan agar perkembangan kognitif peserta didik tidak hanya cenderung kepada verbalisme (banyak menghafal)”. Pengalaman yang didapatkan oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran akan membentuk pengetahuan baru yang dijadikan sebagai hasil belajar peserta didik. Pengetahuan yang dibentuk dari proses pembelajaran tersebut tersirat dalam Kurikulum Merdeka untuk mendukung perkembangan kognitif seperti yang telah disebutkan di atas. Pada pelaksanaannya, Kurikulum Merdeka juga menetapkan kebijakan berupa perubahan-perubahan khususnya pada materi dan pembelajaran di

kelas jenjang pendidikan dasar salah satunya adalah hadirnya mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang lahir dari diterapkannya Kurikulum Merdeka. Kemendikbudristek melalui buku saku Kurikulum Merdeka menyatakan bahwa mata pelajaran IPA dan IPS perlu digabung. Pernyataan ini berlandaskan bahwa di usia sekolah dasar peserta didik masih melihat segalanya secara utuh/terpadu, dan holistik. Gabungan kedua mata pelajaran tersebut diharapkan peserta didik mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara utuh. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kegiatan penelitian pendahuluan di SD Negeri 2 Tanjung Senang, implementasi Kurikulum Merdeka di kelas V baru diterapkan di semester ganjil (2023/2024) sehingga pendidik masih dalam tahap adaptasi dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang berlaku mulai dari perencanaan, proses, dan evaluasi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan gambaran untuk melihat pencapaian kemampuan peserta didik dari proses pembelajaran. Muakhirin (2014) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami pengalaman belajarnya”. Hasil belajar juga dapat dijadikan acuan bagi perubahan kemampuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik sangat berkaitan dengan berbagai faktor yang memengaruhinya. Menurut Marlina & Solehun (2021) terdapat faktor yang memengaruhi hasil belajar diantaranya faktor internal (Minat, Bakat, Motivasi, dan cara belajar) dan faktor eksternal (lingkungan sekolah, keluarga dan Masyarakat).

Sejalan dengan itu, Nabillah & Abadi (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “Faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik menyatakan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan

oleh banyak faktor diantaranya faktor internal yang berupa minat dan motivasi peserta didik serta faktor eksternal berupa metode dan cara pendidik memimpin jalannya pembelajaran”. Faktor-faktor inilah yang nantinya dijadikan acuan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik. Wiradarma dkk., (2021) dalam penelitiannya mengenai analisis hubungan minat belajar dan hasil belajar pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar juga mengemukakan hasil penelitiannya bahwa “Minat belajar dan hasil belajar saling memengaruhi”. Terjadi korelasi yang positif dan signifikan dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($0,302 > 0,254$). Sejalan dengan itu, Realita dkk., (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “Kurangnya minat belajar di sekolah menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik”. Kurangnya minat belajar peserta didik ini ditandai dengan kurangnya komunikasi antara peserta didik dan pendidik, peserta didik sibuk dengan kegiatannya sendiri ketika pendidik menyampaikan materi, melamun, dan mengobrol.

Permasalahan terkait minat belajar yang rendah menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Hal ini teridentifikasi dari hasil penelitian pendahuluan pada tanggal 19 September 2023 di SD Negeri 2 Tanjung Senang yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan pengamatan serta wawancara dengan pendidik di sekolah tersebut khususnya pada implementasi mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, peserta didik kurang memerhatikan penjelasan yang diberikan pendidik, terlihat dari kurang antusiasnya peserta didik dalam proses pembelajaran dibuktikan dari sedikitnya respon peserta didik ketika diberi pertanyaan, mengerjakan kegiatan lain ketika jam belajar dan mengobrol dengan teman ketika pendidik menyampaikan materi. Selain itu, peserta didik dinilai pasif dalam

pembelajaran terlihat dari kurangnya antusias peserta didik dalam menanggapi ketika pendidik memberikan pertanyaan. Berdasarkan analisis data hasil belajar (Tabel 1.) dan pengamatan yang dilakukan peneliti di dalam kelas, ternyata rendahnya minat belajar memengaruhi aktivitas peserta didik dan berdampak pada hasil belajar.

Minat belajar tentunya bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi hasil belajar. Faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar adalah faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik. Slameto (2010) mengemukakan bahwa selain faktor internal, faktor eksternal juga turut memengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurutnya, salah satu faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar adalah faktor sekolah yang di dalamnya mencakup metode pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, waktu sekolah, standar pembelajaran, dan fasilitas. Hal ini menjadi landasan bahwa pendidik selaku pemimpin pembelajaran di kelas berperan penting dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Wakhiani (2013) menyatakan bahwa “Tugas pendidik yaitu merencanakan, merancang, dan mengarahkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung”. Pernyataan ini kemudian diperkuat dengan peraturan pemerintah (PP) No. 74 Tahun 2008 menegaskan mengenai tugas guru sebagai pendidik sebagai tindak lanjut dari UU No. 14 Tahun 2005 yang menyatakan bahwa:

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Bab I, Pasal 1:1).

Menurut Peraturan Pemerintah (PP) di atas, pendidik yang baik adalah pendidik mampu meningkatkan martabat dan mutu pendidikan nasional. Peningkatan mutu pendidikan dapat dimulai oleh pendidik melalui pengembangan pembelajaran di kelas dengan membentuk suasana belajar

yang aktif dan kontekstual sebagai bentuk inovasi pembelajaran. Suasana belajar ini yang nantinya mengaktifkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman yang didapatkan dapat bermakna bagi peserta didik itu sendiri.

Permasalahan yang ditemukan ketika peneliti melaksanakan prapenelitian adalah pendidik belum mengembangkan dan mendesain pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang terjadi di kelas khususnya kelas V masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). Hal ini terlihat ketika pendidik lebih banyak melakukan kegiatan ceramah dalam penyampaian materi sehingga kegiatan pembelajaran hanya terjadi secara satu arah (dari pendidik ke peserta didik). Kurangnya interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik ataupun peserta didik dengan peserta didik lainnya selama proses pembelajaran membuat suasana belajar di kelas menjadi pasif. Hal ini bertolak belakang dengan amanat Kurikulum Merdeka yang mengharapkan suasana pembelajaran yang aktif dan kontekstual serta melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian yang relevan mengenai faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya yaitu oleh Wakhidiani (2013) dalam penelitiannya yang mengemukakan bahwa “Kurangnya kreatifitas pendidik dalam mengembangkan pembelajaran menjadi faktor yang menyebabkan minat belajar peserta didik rendah dan berdampak pada hasil belajar peserta didik”. Agustriani (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “kurang optimalnya keterampilan pendidik dalam mengadakan pembelajaran berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar yang muaranya berdampak pada hasil belajar”.

Hasil penelitian pendahuluan oleh peneliti berdasarkan kegiatan pengamatan, observasi, wawancara dan dokumentasi selama 2 minggu yang dimulai pada tanggal 19 September 2023 di SD Negeri 2 Tanjung Senang mengidentifikasi masalah yang terjadi di dalam kelas. Permasalahan terkait

rendahnya hasil belajar peserta didik ternyata dialami di SD Negeri 2 Tanjung Senang pada mata pelajaran IPAS. Hasil belajar peserta didik pada penilaian tengah semester (PTS) pada mata pelajaran IPAS yang masih rendah dapat dilihat pada tabel data hasil penilaian tengah semester (PTS) kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang di bawah ini.

Tabel 1. Data Penilaian Tengah Semester (PTS) Mata Pelajaran IPAS Kelas VB T.A. 2023/2024.

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan			
			Tuntas (≥ 70)		Tidak Tuntas (< 70)	
1.	VA	30	5	16,6%	25	83,4%
2.	VB	29	1	3,44%	28	96,56%
3.	VC	30	8	26,6%	22	73,4%

Sumber: Analisis peneliti tahun 2023

Berdasarkan data pada tabel di atas dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 , dapat dianalisis bahwa kelas VB merupakan kelas dengan hasil belajar paling rendah diantara dua kelas lainnya (VA dan VC). Kendati begitu, hal tersebut tidak memungkiri bahwa dari masing-masing kelas memiliki hasil belajar IPAS yang cukup rendah karena hampir 70% peserta didik tidak tuntas dalam mata pelajaran ini. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS masih jauh dari tujuan yang diharapkan. Maka dari itu, perlu diadakan suatu perubahan dari kegiatan pembelajaran yang menjadi salah satu faktor pemicu rendahnya hasil belajar peserta didik.

Uraian di atas menjadi pemantik dalam usaha menanggulangi rendahnya hasil belajar yang berdampak pada mutu pendidikan di sekolah. Usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan memilih perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Diantaranya dengan pemilihan metode, model, pendekatan serta media dan sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran yang aktif dan kontekstual sesuai dengan amanat Kurikulum Merdeka. Dalam hal ini, inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menjadikan lingkungan belajar sebagai salah satu sumber

belajar. Suasana belajar ini dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang berbasis *Experiential Learning*. Teori *Experiential Learning* disampaikan oleh Kolb (1984) bahwa “*process whereby knowledge is created through the transformation of experience.*” bahwa pembelajaran adalah proses yang pengetahuannya diciptakan melalui transformasi pengalaman.

Majid & Rocman (2014) menyatakan bahwa:

Pembelajaran berbasis *Experiential Learning* merupakan pembelajaran yang membentuk peserta didik belajar dari apa yang peserta didik alami, sehingga peserta didik tidak hanya belajar mengenai konsep materi saja namun peserta didik juga dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran untuk membentuk pengalaman belajar secara nyata.

Berdasarkan pernyataan di atas, peserta didik dilibatkan secara langsung pada proses pembelajaran sehingga pengalaman-pengalaman yang didapatkan dapat membentuk suatu pengetahuan baru. Harapannya, pembelajaran berbasis *Experiential Learning* dapat membantu pendidik dalam mengaitkan isi materi pelajaran dengan keadaan konkret di sekitar kehidupan peserta didik sesuai dengan pendapat Silberman (2014) yang menyatakan bahwa “Pengetahuan yang tercipta merupakan perpaduan antara memahami dan mentransformasikan pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik”.

Lebih lanjut, Yusri (2022) menyatakan bahwa melalui pembelajaran berbasis *Experiential Learning* peserta didik belajar untuk menganalisis dan mencoba memecahkan permasalahan yang ia temui di kehidupan nyata kemudian pendidik berperan sebagai pembimbing dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar aktif. Pembelajaran berbasis *Experiential Learning* menggunakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memutuskan pengalaman dan keterampilan yang menjadi fokus peserta didik dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami.

Pembelajaran berbasis *Experiential Learning* memiliki 4 tahapan prosedur pembelajaran yang disebut sebagai *learning cycle* dan di dalamnya yaitu: 1) tahapan pengalaman nyata, 2) tahapan observasi refleksi, 3) tahapan konseptualisasi dan 4) tahapan implementasi. Kemudian, pembelajaran berbasis *Experiential Learning* diharapkan mampu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan indikator hasil belajar, pembelajaran berbasis *Experiential Learning* diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran berbasis *Experiential Learning* juga mengharapkan peserta didik yang dapat menciptakan konsep pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS yang mengintegrasikan materi mengenai alam dan sosial menjadi satu kesatuan melalui pengalaman belajarnya.

Pengalaman belajar inilah yang menjadi hasil belajar peserta didik dalam mengikuti rangkaian proses pembelajaran sehingga terbentuk konsep-konsep baru yang menjadi pengetahuan peserta didik. Peserta didik diharapkan untuk tidak hanya mendapatkan pengetahuan dalam ranah kognitif, namun juga terdapat perubahan perilaku dan peningkatan keterampilan yang dimilikinya setelah mengikuti proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Peserta didik yang kurang antusias dalam proses pembelajaran dikarenakan minat belajar yang masih rendah dibuktikan dari sedikitnya respon peserta didik ketika diberi pertanyaan, mengerjakan kegiatan lain ketika jam belajar dan mengobrol dengan teman ketika pendidik menyampaikan materi
2. Pendidik belum melakukan inovasi dalam pembelajaran di kelas pada penerapan Kurikulum Merdeka. Hal ini dibuktikan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya terjadi secara satu arah (dari pendidik ke peserta didik) dan masih berpusat pada pendidik (*Teacher Centered*)
3. Peserta didik yang pasif dibuktikan dari kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Peserta didik kurang memahami materi khususnya pada mata pelajaran IPAS disimpulkan melalui hasil belajar peserta didik yang masih rendah.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas fokus penelitian ini yaitu implementasi pembelajaran berbasis *Experiential Learning* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang serta hasil belajar IPAS peserta didik Kelas V SD negeri 2 Tanjung Senang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh Pembelajaran IPAS Berbasis *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang?”.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Pembelajaran IPAS Berbasis *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang”.

F. Manfaat penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi mengenai inovasi pembelajaran di kelas sebagai upaya perbaikan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai opsi variasi pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat turut andil dalam pembelajaran yang berlangsung.

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pendidik dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya serta dapat digunakan sebagai acuan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

c. Bagi pihak sekolah

Sekolah dapat menggunakan konsep *Experiential Learning* ini dalam kegiatan pembelajaran sebagai bentuk inovasi pembelajaran dan dapat diimplementasikan di semua kelas sebagai bentuk dari peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan konsep ini dalam penelitiannya serta menjadikan hasil penelitian ini menjadi salah satu sumber/referensi bagi penelitiannya.

II. LANDASAN TEORI

A. Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan yang menggambarkan cara peserta didik melakukan kegiatan belajar sehingga dapat membantu pendidik dalam memahami proses pembelajaran yang kompleks. Herliani dkk., (2021) menyatakan bahwa terdapat beberapa aliran teori belajar yang dicetuskan oleh beberapa ahli diantaranya adalah sebagai berikut.

Aliran teori belajar terbagi menjadi beberapa bagian menurut ahli diantaranya yaitu: 1) teori belajar behaviorisme yang menyatakan bahwa hasil belajar terlihat dari perubahan tingkah laku individu setelah adanya interaksi antara stimulus dan respon, 2) teori kognitivisme yang menyatakan bahwa hasil belajar berupa pengembangan struktur mental seiring dengan pertumbuhan fisik individu, 3) teori humanisme yang menyatakan bahwa hasil belajar didapatkan dari perhatian dan pemahaman individu terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya, 4) teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa hasil belajar dilihat dari proses belajar individu dalam menggali pengetahuannya.

Berdasarkan beberapa teori yang telah disampaikan di atas, peneliti mengkaji lebih dalam mengenai teori konstruktivisme. Pada implementasinya, pembelajaran dengan teori konstruktivisme adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Teori konstruktivisme juga mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga diperhatikan dalam teori ini.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan sebelumnya, disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme. Peneliti menggunakan teori ini karena berkaitan dengan konsep *Experiential Learning* yang peneliti gunakan. Konsep ini menekankan pada proses belajar peserta didik sebagai hasil belajar yang sejalan dengan teori konstruktivisme. Konsep *Experiential Learning* mengacu pada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman dari hal-hal yang ditemukannya di kehidupan nyata.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan faktor terpenting dari perkembangan pendidikan. Belajar didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh individu untuk menggali potensi dalam diri individu. Belajar juga dapat dikatakan sebagai sebuah proses perubahan yang terjadi pada diri individu karena adanya stimulus dan respons yang hasilnya berupa perubahan perilaku. Menurut Anthony Robbins dalam Maskun & Rachmedita (2018) bahwa “Belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru.”

Definisi belajar yang lain juga disampaikan oleh Slavin dalam Maskun & Rachmedita (2018) yang mendefinisikan belajar sebagai berikut.

a change in an individual caused by experience. Changed caused by development (such as growing taller) are not instances of learning. Neither are characteristics of individuals that are present at birth (such as reflexes and response to hunger or pain). However, humans do so much learning from the day of their birth (and some say earlier) that learning and development are inseparably linked.

Belajar menurut Slavin di atas diartikan sebagai perubahan yang terjadi melalui pengalaman yang dilaluinya, bukan karena pertumbuhan secara fisik maupun karakteristik yang dibawa manusia sejak lahir. Namun demikian, pembelajaran dan perkembangan yang terjadi pada manusia saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Lebih lanjut, definisi belajar juga diungkapkan

oleh Hall dalam Divayana (2022) yang menyatakan bahwa “Belajar adalah proses interaksi antara individu dengan lingkungannya dan mengalami perubahan akibat pengalaman yang diperolehnya sehingga perilaku individu itu akhirnya termodifikasi.”

Berdasarkan definisi-definisi yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang terjadi dalam diri individu berupa aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh seorang individu (peserta didik). Aktivitas ini dilakukan untuk memperoleh pengetahuan berupa perubahan perilaku dan kognitif berdasarkan pengalaman-pengalaman belajarnya.

Aktivitas-aktivitas belajar berdasarkan *Experiential Learning Theory* yang dikemukakan Kolb (1984) dalam Ishaq & Saragi (2022) mengacu pada pola belajar berdasarkan pengalaman dengan melakukan observasi serta refleksi kemudian memahami konsep dan aplikasi. Hasil belajar berdasarkan pengalaman yang dilalui oleh seorang individu dapat merubah perilaku yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik melalui interaksi antara stimulus dan respons maupun interaksi antara individu dan lingkungannya.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang menjadi pondasi dari pendidikan. Kegiatan pembelajaran berupa interaksi antara peserta didik dan pendidik pada sebuah lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Menurut Hamalik dalam Rusman (2013) “Pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.”

Sejalan dengan itu, Sudjana dalam Rusman (2013) juga menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan disengaja agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang melakukan

proses pembelajaran”. Menurutnya, pembelajaran bukanlah suatu kegiatan yang serta merta dapat terjadi, namun merupakan pertemuan yang disengaja antara kedua belah pihak (pendidik dan peserta didik) berupa interaksi edukatif.

Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi dan komunikasi antara sumber belajar, pendidik, dan peserta didik. Interaksi ini dapat dilakukan secara langsung dengan menggunakan media yang disesuaikan dengan perangkat dan komponen pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya yang mendukung terjadinya proses pembelajaran di kelas secara kondusif sehingga tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa perubahan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Purwanto (2016) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang merupakan akibat dari capaian penguasaan atas sejumlah materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar dari pembelajaran ini dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Maharani (2017) mengemukakan pendapatnya mengenai hasil belajar yang merupakan perolehan peserta didik setelah melalui sebuah interaksi yang dapat berupa perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Susanto (2013) juga mendukung pendapat tersebut yang menyatakan bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik merupakan hasil dari kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian dari pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan kemampuan yang terjadi pada diri peserta didik. Hasil belajar ini berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang didapatkan dari proses pembelajaran. Peneliti menggunakan hasil belajar pada ranah kognitif pada pembelajaran IPAS yang diambil dari penilaian *post-test* setelah mengikuti proses pembelajaran.

2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai hasil belajar peserta didik dalam menyerap materi dan mengikuti proses pembelajaran. Wasliman dalam Susanto (2013) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal”. Uraian mengenai faktor internal dan eksternal yang memengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan Kesehatan.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, teman dan Masyarakat.

Sejalan dengan pendapat dari Wasliman, faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar menurut Baharuddin dan Wahyuni dalam Nabillah & Abadi (2020) sebagai berikut.

a. Faktor Internal

1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang memengaruhi dengan kondisi fisik individu.

- 2) Faktor psikologis
Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap dan bakat.
- b. Faktor Eksternal
- 1) Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat dan lingkungan keluarga.
 - 2) Lingkungan non-sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi Pelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa faktor internal dan eksternal dalam diri peserta didik merupakan faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik.

3. Indikator Hasil Belajar

Pencapaian peserta didik yang berupa hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan indikator hasil belajar. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom berdasarkan *Taxonomy Of Educational Objectives* yang kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dalam Nafiati (2021) adalah sebagai berikut.

- a. *Remembering* (mengingat), yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengingat informasi yang telah dipelajari berupa fakta, konsep dan prosedur.
- b. *Understanding* (memahami), yaitu kategori kemampuan yang mencakup kemampuan untuk memahami makna dari informasi yang telah dipelajari serta menghubungkan informasi baru dengan informasi yang sudah ada.
- c. *Applying* (menerapkan), yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengaplikasikan informasi yang telah dipelajari dalam situasi atau konteks baru.
- d. *Analyzing* (menganalisis), yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memecahkan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami bagian tersebut saling terkait.
- e. *Evaluating* (mengevaluasi) yaitu kategori kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mengevaluasi informasi, konsep atau prosedur yang telah dipelajari serta membuat keputusan berdasarkan hasil evaluasi tersebut.
- f. *Creating* (mencipta), yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggabungkan informasi yang telah dipelajari untuk menciptakan sesuatu yang baru baik itu ide, produk atau solusi masalah.

Pada penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat mencapai hasil belajarnya pada tahapan C6 (*creating*) yaitu dapat membuat produk berupa ide, produk atau solusi dari masalah yang dihadapi ketika proses pembelajaran.

D. *Experiential Learning*

1. Pengertian *Experiential Learning*

Berdasarkan landasan pemikiran bahwa pelajaran paling berharga berasal dari pengalaman, Kolb (1984) mengemukakan teorinya yaitu *Experiential Learning Theory*. Pada teori ini, pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang efektif yang didapatkan dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar sebagai bentuk dari hasil belajarnya.

Roberts (2016) menyatakan:

Highly effective learning happens when a student will attach new knowledge to a previous experience, thereby moving the information from working memory into long term memory, where it can be utilized for the creation of newer knowledge.

Hal ini berarti bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika seorang peserta didik akan melampirkan pengetahuan baru pada pengalaman sebelumnya, sehingga memindahkan informasi dari memori kerja ke memori jangka panjang, sehingga informasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk penciptaan pengetahuan baru. Salah satu cara mengembangkan kegiatan pembelajaran yang efektif adalah dengan menggunakan konsep *Experiential Learning* yang disampaikan oleh Kolb (1984) sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran. Teori *Experiential Learning* disampaikan oleh Kolb (1984) yang menyatakan bahwa “*process whereby knowledge is created through the transformation of experience.*” bahwa pembelajaran adalah proses yang pengetahuannya diciptakan melalui transformasi pengalaman.

Sejalan dengan apa yang disampaikan Kolb, *Association for Experiential Education (AEE)* juga menyebutkan bahwa “*Experiential Learning* merupakan falsafah dimana pendidik terlibat langsung dalam memotivasi peserta didik dan refleksi difokuskan untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan”. Teori *Experiential Learning* mendorong peserta didik dalam aktivitasnya untuk lebih banyak berpikir, mengeksplor, bertanya, membuat keputusan dan menerapkan hal-hal yang telah mereka pelajari.

2. Tahapan Pembelajaran Berbasis *Experiential Learning*

Menurut Roberts (2016) teori yang disampaikan oleh Kolb memiliki tahapan-tahapan yang didasari pada enam proposisi berdasarkan para ahli yang menempatkan pengalaman sebagai peran sentral dalam teori-teorinya, diantaranya adalah sebagai berikut.

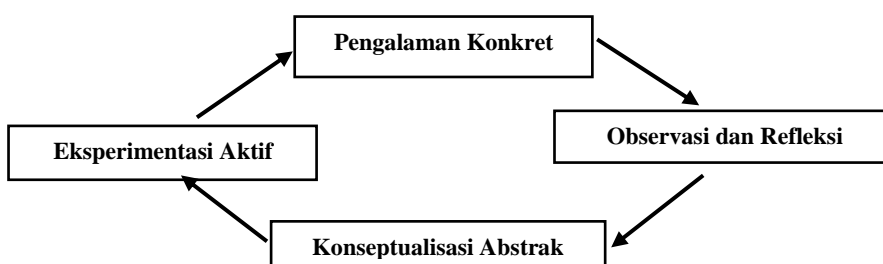
- a. *Learning should not be based on the outcome but the process with the primary focus of engaging students in the process.*
- b. *All learning is relearning.*
- c. *The learning process involves conflict and differences as a student reflects, thinks, and acts to arrive at a resolution.*
- d. *Learning is a holistic process not only of cognition, but also thinking, feeling, perceiving, and behaving.*
- e. *Learning evolves through an individual's interaction with the environment and the assimilation of new experiences into existing concepts from previous experiences.*
- f. *Learning is based on a constructivist theory that learning is created and recreated by the learner.*

Experiential Learning merupakan proses membangun pengetahuan secara aktif antara empat model pembelajaran yang responsif terhadap tuntutan pembelajaran kontekstual. Proses belajar menurut konsep ini membentuk siklus belajar yang disebut *learning cycle*. Menurut Siregar & Nara (2014) *Learning Cycle* (lingkaran pembelajaran) Kolb terdiri dari empat kuadran yaitu sebagai berikut.

- a. Tahap pengalaman konkret (*Concrete Experience*)
Merupakan tahap paling awal, yakni seorang peserta didik mengalami sesuatu peristiwa sesuai dengan keadaan yang ditemukan (hanya merasakan, melihat, dan menceritakan kembali peristiwa itu). Pada tahapan ini peserta didik belum memiliki kesadaran tentang hakikat

peristiwa tersebut, apa yang sesungguhnya terjadi, dan mengapa hal itu terjadi. Inilah yang terjadi pada tahap awal proses belajar.

- b. Tahap observasi refleksi (*Reflection Observation*)
Pada tahap ini peserta didik sudah memiliki observasi terhadap peristiwa yang dialaminya, mencari jawaban, melaksanakan refleksi atau pengamatan aktif, mengembangkan pertanyaan-pertanyaan misalnya “bagaimana peristiwa terjadi?”, “mengapa peristiwa tersebut terjadi?” serta mulai berusaha memikirkan dan memahaminya. Pada tahap ini peserta didik belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).
- c. Tahap Konseptualisasi atau Berfikir Abstrak (*Abstract Thinking*)
Pada tahap ini seorang peserta didik sudah berupaya membuat sebuah abstraksi atau teori tentang hal yang pernah diamatinya, mengembangkan suatu teori, konsep prosedur tentang sesuatu yang sedang menjadi objek perhatian. Pada tahapan ini peserta didik diharapkan sudah mampu untuk membuat aturan-aturan umum (Generalisasi) dari berbagai contoh kejadian yang meskipun tampak berbeda-beda tetapi mempunyai landasan aturan yang sama.
- d. Tahap Eksperimentasi Aktif (*Active Experimentation*)
Pada tahap ini sudah ada upaya peserta didik untuk melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep, teori ke dalam situasi nyata. Keempat tahapan di atas dapat digambarkan sebagai sebuah siklus seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Bagan *Experiential Learning Cycle*

Sumber: adaptasi dari *Kolb's Experiential Learning Theory model* oleh Roberts (2016).

Kolb menekankan dua aspek dalam daur pembelajarannya. Pertama, pengalaman konkret dan langsung bernilai untuk menciptakan makna dalam pembelajaran dan untuk memvalidasi proses belajar. Kedua, modelnya didasarkan atas riset tindakan dan pengajaran di laboratorium, keduanya ditandai oleh proses-proses umpan balik.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis *Experiential Learning*

Proses pembelajaran, yang berbasis *Experiential Learning* di dalamnya terdapat langkah-langkah sebagai kerangka perencanaan proses pembelajaran yang akan dilalui. Hamalik (2001) mengungkapkan terdapat beberapa langkah-langkah pembelajaran berbasis *Experiential Learning*, diantaranya:

- a. Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)
 - 1) Guru sebagai pendidik merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu.
 - 2) Pendidik memberikan rangsangan dan motivasi kepada peserta didik.
- b. Tahap Inti
 - 1) Peserta didik dapat bekerja secara individual atau kelompok berdasarkan pengalaman belajarnya.
 - 2) Peserta didik ditempatkan di situasi nyata, maksudnya peserta didik mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti. Contohnya, di dalam kelompok kecil, peserta didik membuat mobil-mobilan dengan menggunakan potongan-potongan kayu, bukan menceritakan cara membuat mobil-mobilan.
 - 3) Peserta didik aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
- c. Tahap Akhir

Pada kegiatan penutup, keseluruhan peserta didik menceritakan Kembali mengenai apa yang mereka alami dalam proses pembelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman peserta didik dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas berbagai pengalaman tersebut.

Penjelasan mengenai konsep *Experiential Learning* di atas memperjelas bahwa pembelajaran berbasis *Experiential Learning* lebih menekankan kepada peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga nantinya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung dengan cara peserta didik ikut terlibat dalam pembelajaran. Peserta didik bebas untuk menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung, Pembelajaran berbasis *Experiential Learning* tidak hanya berpusat pada hasil belajar, namun juga memperhatikan proses belajar dengan gaya belajar peserta didik yang beragam.

4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis *Experiential Learning*

Suatu konsep dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, begitu juga dengan konsep *Experiential Learning*. Kolb dalam Silberman (2014) menjelaskan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan dalam implementasi konsep ini diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan pembelajaran berbasis *Experiential Learning*

Pada konsep ini, hasil belajar dapat memperlihatkan bahwa pembelajaran berdasarkan pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

b. Kelemahan pembelajaran berbasis *Experiential Learning*

Pada konsep ini, Kolb menjelaskan bahwa teori ini masih terlalu luas cakupannya dan sulit dimengerti secara mudah.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menganalisis bahwa pembelajaran berbasis *Experiential Learning* memiliki kelebihan yang dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar dapat dilihat secara langsung. Pembelajaran ini dinilai lebih efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

E. Hakikat Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang menggabungkan dua mata pelajaran (IPA dan IPS) menjadi satu kesatuan. Penggabungan ini berdasarkan desain Kurikulum Merdeka belajar yang bertujuan untuk mengurangi beban belajar peserta didik. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran gabungan antara dua ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Mata pelajaran IPAS merupakan pondasi untuk menyiapkan peserta didik mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial yang lebih kompleks serta membangun literasi sains dasar dalam diri peserta didik. Integrasi pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin dan kontekstual. Kedua mata pelajaran ini tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga peserta didik dapat memahami keterkaitan antara aspek ilmiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Integrasi kedua mata pelajaran ini juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran yang konkret dan mengembangkan keterampilan Abad-21 dan dapat membantu peserta didik memahami dan memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan. Rahmawati & Wijayanti (2020).

2. Manfaat Pembelajaran IPAS

Terdapat manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menurut Suhelayanti (2023) diantaranya sebagai berikut.

a. Manfaat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam.
2. Memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
3. Ikut menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam.
4. Mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengenai lingkungan alam di sekitar.
5. Konsep yang ada dalam ilmu pengetahuan alam berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa-peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan masalah tersebut.
6. Membangun rasa cinta terhadap alam yang telah diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
7. Menyadari pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
8. Dapat memberikan pengetahuan tentang teknologi dan dampak serta hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari.
9. Memberikan Pengetahuan untuk mengetahui perkembangan makhluk hidup dari zaman ke zaman.

10. Memberikan pengetahuan tentang perkembangan proses penciptaan alam semesta hingga seperti saat ini.
11. Membantu manusia dalam pengembangan IPTEK.

Selain itu, pembelajaran IPS juga mengharapkan kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan Masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam Masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

F. Pembelajaran IPAS Berbasis *Experiential Learning* dan Hasil Belajar

Belajar berdasarkan pengalaman (*Experiential Learning*) merupakan konsep yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran berkonsep *Experiential Learning* ini menjadi pembungkus dari aktivitas, pengetahuan, keterampilan, serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis *Experiential Learning* ini mengaktifkan peserta didik dalam membangun pengetahuan dan keterampilannya secara langsung dengan pengalaman sebagai katalisator dalam mengembangkan kapasitas kemampuan dalam proses pembelajaran.

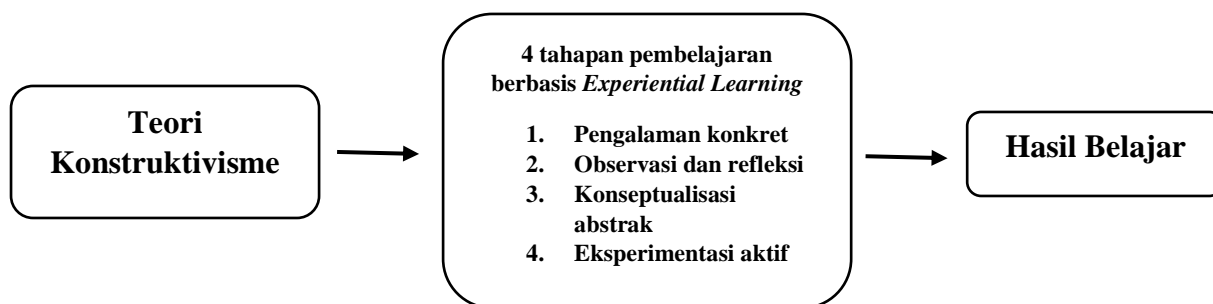
Hasil belajar merupakan suatu perolehan berbentuk perubahan kemampuan dengan nilai/skor sebagai acuannya. Hasil yang diperoleh peserta didik bergantung kepada materi yang diserap dan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan berdasarkan pengalaman belajarnya. Sudjana, (2014) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya, dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* mengharapkan peserta didik yang dapat menciptakan konsep pembelajaran melalui pengalaman belajarnya. Pengalaman inilah yang menjadi hasil belajar peserta didik dalam mengikuti rangkaian proses pembelajaran sehingga terbentuk konsep-konsep baru yang menjadi pengetahuan peserta didik. Berdasarkan konsep ini, peserta didik diharapkan untuk tidak hanya mendapatkan pengetahuan dalam ranah kognitif, namun juga terdapat perubahan perilaku dan peningkatan keterampilan yang dimilikinya setelah mengikuti proses pembelajaran berbasis *Experiential Learning*.

G. Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan penjelasan dalam kajian pustaka, peneliti menyimpulkan bahwa variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* mengutamakan pengalaman peserta didik dari kerelibatangannya dalam proses pembelajaran (*Learning by Experiences*) sedangkan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh proses belajar peserta didik berupa pengalaman dan gaya belajar yang dimiliki peserta didik tersebut untuk menerima dan mengolah informasi dalam pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023/2024. Hubungan antar variabel dapat dilihat pada bagan kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya masih praduga. Hal ini disebutkan oleh Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023/2024.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Menurut Sugiyono (2017) penelitian *quasi experiment* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain Kuasi eksperimen yang digunakan adalah menggunakan desain *One Group pretest posttest design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat sehingga dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Kelas eksperimen menggunakan pembelajaran berbasis *Experiential Learning*. Penelitian ini diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen. Setelah mengikuti dua kali pembelajaran maka dilaksanakan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran berbasis *Experiential Learning* terhadap hasil belajar peserta didik dan tidak menggunakan pembelajaran berbasis *Experiential Learning*. *Pretest* dan *Posttest* ini akan dilaksanakan dua kali berdasarkan dua materi yang berbeda untuk membandingkan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning*.

Tabel 2. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2017)

Keterangan:

- X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan pembelajaran berbasis *Experiential Learning*
 O₁ : Skor *pre-test* pada kelas eksperimen
 O₂ : Skor *post-test* pada kelas eksperimen.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

- a. Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian
- b. Membuat rancangan modul pembelajaran IPAS
- c. Membuat lembar/pedoman observasi.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pertemuan akan dilakukan sebanyak 4 (empat) kali pertemuan
- b. Lembar/pedoman observasi serta *pretest* dan *posttest* digunakan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis *Experiential Learning* pada pembelajaran IPAS.
- c. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Experiential Learning* sekaligus pengamatan perilaku peserta didik menggunakan lembar/pedoman observasi.

3. Tahap akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dari instrumen penelitian dan lembar/pedoman observasi.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang Kota Bandar Lampung pada semester ganjil tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian merupakan bagian dari jumlah populasi yang dipilih oleh peneliti untuk dapat ditarik kesimpulannya. Menurut Jaya (2019) sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa “Teknik *purposive sampling* adalah penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pertimbangan yang digunakan peneliti untuk menentukan sampel adalah melihat rata-rata kemampuan yang dimiliki peserta didik pada setiap kelasnya. Sampel dalam penelitian ini adalah rombel peserta didik dengan penilaian PTS pada mata pelajaran IPAS masih rendah, yaitu kelas VB.

Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V B SD Negeri 2 Tanjung Senang Bandar Lampung

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah Peserta Didik
	L	P	
VB	14	15	
Jumlah			29

Sumber: Data sekolah

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tanjung Senang, Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023/2024.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada kegiatan penelitian pendahuluan pada bulan September 2023 dan penelitian dilaksanakan oleh peneliti pada semester Ganjil di kelas V Tahun Ajaran 2023/2024.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* (X).
2. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Pembelajaran berbasis *Experiential Learning*

Pembelajaran berbasis *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan pengalaman peserta didik sebagai proses pembelajaran di kelas dan lingkungannya. Pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik tersebut guna untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui aktivitas pembelajaran di dalam kelas dan di lingkungan sekitar kelas saat pembelajaran berlangsung.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala bentuk perubahan baik tingkah laku (sikap), pengetahuan dan keterampilan yang terjadi sebagai hasil dari proses

belajar yang terjadi pada diri peserta didik. Hasil belajar yang menjadi variabel terikat (*dependent*) pada rencana penelitian ini adalah hasil belajar IPAS Peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang Kota Bandar Lampung.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Pembelajaran berbasis *Experiential Learning*

Pembelajaran berbasis *Experiential Learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*students centered*) untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara nyata. Pengalaman sebagai katalisator bagi peserta didik sebagai pembelajar dalam mengembangkan kapasitas dan kemampuan dalam proses pembelajaran. Kualitas pembelajaran berbasis *Experiential Learning* mencakup keterlibatan peserta didik secara personal, inisiatif, serta evaluasi oleh peserta didik itu sendiri dan kebermaknaan dari pengalaman belajar yang mereka alami.

Prosedur pembelajaran pada penelitian ini berdasarkan konsep *Experiential Learning* terdiri dari 4 (empat) tahapan, yakni 1) Tahapan pengalaman nyata, 2) Tahapan observasi refleksi, 3) Tahapan konseptualisasi abstrak, 4) Tahapan implementasi/eksperimentasi aktif.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi dalam pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V. hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V dari pengaruh perlakuan pembelajaran berbasis *Experiential Learning*. Sodik & Sinyoto (2015) mengemukakan bahwa tes dapat berupa sekumpulan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan dengan maksud mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara memberikan tes awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) setelah proses pembelajaran berlangsung.

2. Teknik Non-Tes

a. Studi dokumentasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang relevan adalah menggunakan studi dokumentasi. Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh berbagai data konkret dari tempat dilaksanakannya penelitian. Studi dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik berupa Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil peserta didik kelas V tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri 2 Tanjung Senang serta data lain yang menunjang penelitian.

b. Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah observasi. Observasi merupakan salah satu Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung pada suatu subjek atau objek penelitian guna mendapatkan data-data sistematis mengenai fenomena-fenomena yang diteliti. Muhidin & Abdurahman (2017) mengemukakan bahwa teknik observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan secara

sistematis terhadap objek yang diteliti, baik dalam situasi buatan yang secara khusus diadakan (laboratorium), maupun dalam situasi alamiah di lapangan.

Peneliti menggunakan teknik observasi pada penelitian ini dengan cara mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning*.

Tabel 4. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPAS Berbasis *Experiential Learning*

No.	Nama	Indikator										Jml (%)	Nilai (%)	Kategori			
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			SA	A	C	K
1.																	
2.																	
3.																	
Dst.																	
Total Skor Aktivitas																	
Rata-rata Nilai Aktivitas																	
Kategori Aktivitas																	

Keterangan:

- A : Memperhatikan penjelasan guru
- B : Mengamati media yang disediakan guru
- C : Mengajukan pertanyaan
- D : Menjawab pertanyaan dari guru
- E : Mengemukakan pendapat
- F : Aktif dalam mengikuti diskusi kelompok
- G : Mengerjakan tugas yang diberikan guru
- H : Antusias dalam mengikuti semua tahapan pembelajaran
- I : Semangat dalam mengikuti presentasi
- J : Menyimpulkan pembelajaran yang telah ditentukan

Sumber: Modifikasi dari Kunandar (2011)

Keterangan kategori aktivitas:

- SA : Sangat Aktif
- A : Aktif
- CA : Cukup Aktif
- KA : Kurang Aktif

Rumus perolehan nilai persentase aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran berbasis *Experiential Learning* adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

R : Jumlah indikator aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik

SM : Jumlah indikator aktivitas seluruhnya

100 : bilangan tetap

Tabel 5. Kategori Nilai Aktivitas Peserta didik

No.	Rentang Nilai	Kriteria
1.	≥ 80	Sangat Aktif
2.	65-79	Aktif
3.	51-64	Cukup Aktif
4.	≤ 50	Kurang Aktif

Sumber: Adaptasi dari Trianto (2011)

H. Uji Coba Instrumen

Instrumen butir soal yang sudah disusun berdasarkan kisi-kisi dan hasil konsultasi dan penilaian oleh validator, kemudian diuji cobakan kepada peserta didik yang tidak terpilih menjadi sampel penelitian. Uji coba instrumen butir soal ditentukan sebanyak 22 orang peserta didik di luar populasi penelitian yaitu di SD Negeri 1 Wayhuwi, kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan.

I. Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. menurut Sugiyono (2017) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan validitas *construct*. Menurut Siregar (2014) “validitas *construct* adalah validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukurnya”.

Pengukuran validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson menggunakan aplikasi *IBM-SPSS 23 For Windows*. Kemudian, hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Uji coba instrumen dilaksanakan pada Sabtu, 11 November 2023 di SD Negeri 1 Way huwi pada kelas VA dengan jumlah responden 22 peserta didik. Pada pelaksanaannya, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal sebanyak 27 butir soal mata pelajaran IPAS. Berikut ini adalah hasil uji validitas instrumen soal.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,2,3,4,5,6,8,9,12,12,14,16,18,19,20,21,22,24,25,26	Valid	20
7,10,11,15,17,23,27	Tidak Valid	7

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2023

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari 27 butir soal diperoleh 20 butir soal yang dinyatakan valid, sedangkan 7 butir soal lainnya tidak valid. Hal ini berdasarkan perhitungan data dengan berbantuan aplikasi SPSS. Butir soal yang valid artinya $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, dengan banyaknya $n = 22$ maka r_{tabel} sebesar 0,423. Perhitungan mengenai uji validitas dapat dilihat secara rinci pada lampiran 14. halaman 101.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen penelitian yang valid belum tentu reliabel. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa reliabilitas adalah ketepatan hasil tes, apabila instrumen tes yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama, maka akan dikatakan reliabel. Untuk mengukur reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* berbantuan aplikasi *IBM-SPSS 23 For Windows*.

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Instrumen soal diuji dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* berbantuan aplikasi *IBM-SPSS 23 For Windows* dengan hasil uji reliabilitas sebagai berikut.

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	95.7
	Excluded ^a	1	4.3
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.729	28

Sumber: Hasil Analisis Peneliti Tahun 2023

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, diperoleh $r_{11} = 0,729$. Berdasarkan kategori klasifikasi

reliabilitas instrumen, hasil perhitungan ini berada pada kategori kuat, sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas secara rinci dapat dilihat pada lampiran 15. Halaman 102.

3. Uji Taraf kesukaran

Peneliti melakukan uji taraf kesukaran untuk mengetahui taraf kesukaran soal yang akan diberikan, Rumus yang digunakan dalam perhitungan uji taraf kesukaran pada penelitian ini yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = tingkat kesukaran

B = jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh peserta didik

Tabel 9. Klasifikasi taraf kesukaran

Besar Taraf Kesukaran	Interpretasi
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran
1,2,13,15,16,22,25	Mudah
3,4,5,6,8,9,10,11,12,14,18,19,20,26,27	Sedang
7,17,21,23,24	Sukar

Sumber: Hasil Analisis Peneliti 2023

Tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 7 butir soal kategori mudah, 15 soal kategori sedang, dan 5 soal kategori sukar. Perhitungan mengenai taraf kesukaran soal dapat dilihat secara rinci pada lampiran 16. Halaman 111.

J. Uji Prasyarat dan Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* dan hubungannya dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari masing-masing kelas berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan melihat nilai pada tabel *Saphiro Wilk* yang dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 21 for windows*. Uji normalitas data dengan Teknik *Saphiro Wilk* digunakan karena sampel kurang dari 30.

Hipotesis untuk uji normalitas penelitian ini adalah:

H_0 = populasi yang didistribusikan normal

H_1 = populasi yang didistribusikan tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian ini mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Menurut Ali Gunawan (2013) uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalan datanya dengan homogenitas menggunakan uji analisis *One Way Anova* dengan bantuan program *SPSS statistics 23 for windows*.

3. Menghitung *N-Gain*

N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. *N-Gain* diperoleh dari pengurangan skor *posttest* dengan *pretest* dibagi oleh skor maksimum dikurangi skor *pretest*. Persamaan tersebut dapat dituliskan sebagai berikut.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

g	= <i>N-Gain</i>
S_{post}	= Skor <i>Posttest</i>
S_{pre}	= Skor <i>Pretest</i>
S_{max}	= Skor <i>Maximum</i>

berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* di atas, kemudian dapat dikategorikan sebagai nilai tinggi, sedang, dan rendah dengan masing-masing interval yaitu Tinggi = $0,7 < N-Gain \leq 1$; Sedang = $0,3 < N-Gain \leq 0,7$; Rendah = $N-Gain \leq 0,3$.

K. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis linear sederhana, dengan hipotesis sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh pembelajaran IPAS Berbasis *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang.

H_o = Tidak Terdapat pengaruh pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang.

Adapun rumus persamaan untuk regresi linear sederhana menurut Sugiyono, (2016) yaitu:

$$\hat{Y} = a + Bx$$

Keterangan:

\hat{Y}	: Variabel Terikat
X	: Variabel bebas
a	: Konstanta
b	: Koefisiensi Regresi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peserta didik mendapatkan pengetahuan dari pengalaman belajar yang dilakukannya melalui tahapan belajar berbasis *Experiential Learning*. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya adalah pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi/berfikir abstrak, dan eksperimentasi aktif. Selain itu, dapat diketahui juga bahwa tahap observasi reflektif merupakan tahapan yang paling berpengaruh dalam proses pembelajaran. Hal ini karena pada tahap ini peserta didik dapat melakukan sesuatu untuk membentuk pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman belajar itulah yang dijadikan sebagai hasil belajarnya.

Berdasarkan deskripsi statistik hasil uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana didapatkan nilai F_{hitung} sebesar 6,572 dengan nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu sebesar 0,016. Selain itu didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $2,564 > 2,052$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tanjung Senang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih baik lagi dalam pembelajaran dan memperbanyak aktivitas dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar peserta didik mendapatkan banyak pengalaman sehingga pengetahuannya dapat meningkat dan hasil belajarnya dapat ditingkatkan.

2. Pendidik

Pembelajaran berbasis *Experiential Learning* diharapkan dapat diterapkan oleh pendidik pada proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kognitif peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang aktif sesuai dengan amanat Kurikulum Merdeka yang menginginkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

3. Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran di kelas, serta memotivasi pendidik untuk meningkatkan keterampilannya dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan konsep *Experiential Learning* dalam pembelajaran.

4. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran IPAS dan untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar. Harapannya peneliti selanjutnya dapat mengembangkan konsep *Experiential Learning* ini pada mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian ini pada aspek lain selain hasil belajar. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dan dijadikan sebagai penelitian yang relevan dalam bidang dan topik yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustriani, S. (2023). Hubungan keterampilan Mengadakan Variasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat. *Skripsi*.
- Ali Gunawan, M. (2013). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing.
- Divayana, D. G. H. (2022). *Belajar & Pembelajaran Pada Bidang Teknologi Informasi*. Media Akademi.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Ishaq, M., & Saragi, D. (2022). Studi Literatur: Pengaruh Pendekatan Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional 2022-NBM*.
- Jaya, I. (2019). *Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Prenada Group.
- Kamiludin, & Suryaman, M. (2017). Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 58–67. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs.
- Kunandar. (2011). *Penelitian Tindak Kelas*. Raja Grafindo Persada.
- Maharani, B. Y. (2017). Penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(5), 549–561.
- Majid, A., & Rocman, C. (2014). *Pendekatan Ilmia dalam Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaIndonesia/article/download/952/582>
- Mashudi, F. (2013). *Psikologi Konseling Buku Panduan Lengkap dan Praktis Menerapkan Psikologi Konseling*. Ircisod.
- Maskun, & Rachmedita, V. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Graha Ilmu.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 01, 51–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>

- Muhidin, S. A., & Abdurahman, M. (2017). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian (Dilengkapi aplikasi Program SPSS)*. Pustaka Setia.
- Muncarno. (2016). *Statistik Pendidikan Edisi ke 5*. Hamim Group
- Nabillah, T., & Abadi. (2020). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172.
- Nazilatul Mifroh. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253–263. <https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/144>
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, R., & Wijayanti, Y. (2020). The Implementation of Integrated Science-Social Studies Learning in Junior High School. *International Journal of Education and Practice*, 8(7), 313–321.
- Realita, T. D., Astikawati, Y., & Siwandari, E. (2016). JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi. *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1.
- Roberts, F. P. (2016). *Experiential Learning in a Traditional Classroom; Experiential Pedagogy, Traditional Pedagogy, and Student Preference*. 125. https://www.proquest.com/dissertations-theses/experiential-learning-traditional-classroom/docview/1849016284/se-2%0Ahttps://www.redibw.de/links/unitu?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:dissertation&genre=dissertations&sid=ProQ:Publicly+
- Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (R. Pers (ed.)).
- Silberman, M. (2014). *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Nusamedia.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parameteril Untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Slameto, B. (2010). *Hasil Belajar dan Faktor-Faktor yang memengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sodik, A., & Sinyoto. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sudjana, N. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhelayanti, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.

- Susanto, A. (2013a). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2013b). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2011). *Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prenada Media Group.
- Wakhidiani, D. (2013). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV Sd Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung tahun Ajaran 2016/2017. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Wiradarma, K., Suarni, N., & Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.39212>
- Yusri, M. (2022). Best Practice Peningkatan Prestasi Belajar Seni Budaya Melalui Pembelajaran Experiential Learning Kelas X TKJ SMK Negeri 3 Balikpapan. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2.
- Zulaiha, S., Meldina, T., & Meisin. (2022). Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, 2, 163–177.