

PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBANTU MEDIA BENDA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD

Poppy Ditha Hannesia¹, Heny Kusuma Widyaningrum², Siti Khuzaimah³
^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun

[1poppyditha@gmail.com](mailto:poppyditha@gmail.com), [2heny@unipma.ac.id](mailto:heny@unipma.ac.id), [3skhuzaimah69@gmail.com](mailto:skhuzaimah69@gmail.com)

ABSTRACT

This research aims to apply the Experiential Learning model to enhance students' learning outcomes in Science focusing on the theme of Heat and Its Transfer, and to identify challenges in implementing this model along with corresponding solutions in the context of education. The study employed a collaborative classroom action research method conducted over two cycles, each comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. Participants included teachers and fifth-grade students at Elementary School 02 Josenan during the academic year 2024/2025. The data analyzed consisted of qualitative information regarding the implementation of the Experiential Learning model and quantitative data concerning students' Science learning outcomes. The results indicate that employing the Experiential Learning model with phases such as Concrete Experience, Reflective Observation, Abstract Conceptualization, and Active Experimentation effectively improves students' learning outcomes in Science related to Heat and Its Transfer. The achievement rate increased from 76.33% in cycle I to 92.63% in cycle II. Challenges encountered included low student participation, difficulties in understanding the material, reluctance in presentation, lack of focus, and challenges in articulating opinions clearly. Solutions implemented included rewarding active student participation, enhancing guidance and supervision, assigning all group members to present discussion outcomes, and providing specific guidance in expressing opinions. Thus, this research demonstrates that the Experiential Learning model can effectively enhance Science learning outcomes at the elementary school level, despite facing several challenges that can be overcome with appropriate strategies.

Keywords: *Experiential Learning, Concrete Objects Media, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan dalam menerapkan model Experiential Learning guna meningkatkan hasil belajar IPAS pada tema Panas dan Perpindahannya, serta untuk identifikasi kendala dalam menerapkan model tersebut beserta solusi pada konteks pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan metode tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari dua siklus. Tiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Partisipan dalam penelitian ini ialah guru dan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 02 Josenan pada tahun ajaran 2024/2025. Data yang dianalisis terdiri dari data kualitatif terkait implementasi model Experiential Learning dan data kuantitatif berupa hasil belajar IPAs peserta didik. Hasil penelitian memperlihatkan yakni penggunaan model Experiential Learning dengan tahapan Concrete Experience, Reflective Observation, Abstract Conceptualization, dan Active Experimentation efektif dalam meningkatkan hasil

belajar IPAS peserta didik pada tema Panas dan Perpindahannya. Tingkat ketuntasan belajar mengalami peningkatan yang semula 76,33% pada siklus I menjadi 92,63% pada siklus II. Kendala yang dihadapi meliputi tingkat partisipasi peserta didik yang rendah, kesulitan pemahaman materi, keengganan dalam presentasi, kurangnya fokus, dan hambatan dalam menyampaikan pendapat secara jelas. Solusi yang diimplementasikan mencakup pemberian penghargaan kepada peserta didik yang aktif, peningkatan bimbingan dan pengawasan, penunjukan seluruh anggota kelompok dalam presentasi hasil diskusi, serta bimbingan khusus dalam penyampaian pendapat. Dengan demikian, penelitian ini memperlihatkan yakni model *Experiential Learning* dapat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di tingkat SD, meskipun menghadapi beberapa tantangan yang dapat diatasi dengan strategi yang tepat.

Kata Kunci: *Experiential Learning*, Media Benda Konkret, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS yang dilakukan harus dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah dengan bekerja dan berperilaku ilmiah, sekaligus diterapkan dalam keseharian hidup (Kelana & Wardani, 2021). Pembelajaran IPAS tidak hanya memfokuskan pada kenyataan atau konsep saja melainkan diperlukan setiap pengalaman untuk memahami kenyataan atau konsep yang bersangkutan. Oleh karena itu, para peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran sehingga diharapkan pembelajaran peserta didik semakin bernilai. Aktivitas pembelajaran dijalankan berupa kegiatan peserta didik melakukan dan merasakan sendiri apa yang mereka pelajari.

Seorang guru mampu mengimplementasikan model pembelajaran secara inovatif yang didukung oleh penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Rohman & Susilo, 2019). Kegiatan pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran merupakan jembatan dalam menggapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di luar hal tersebut, penggunaan alat peraga atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran juga mendukung pada kegiatan pembelajaran. Maka karenanya, peserta didik akan mudah memahami materi pelajaran apabila diikuti pemilihan model pembelajaran yang dipadukan dengan berbantuan media pembelajaran.

Guru dapat menerapkan perpaduan model dan media yang

tepat agar pembelajaran dapat bernilai menurut peserta didik, yakni melalui model *experiential learning* berbantu media benda konkret. Pengalaman atau tindakan nyata yang disajikan dalam model *experiential learning* memberi peluang bagi peserta didik agar mengeksplorasi sejumlah pengetahuan dari pengalaman, kemudian diimplementasikan dalam kehidupan nyata sehari-hari (Prasetyo, dkk., 2013). Dengan model *experiential learning*, peserta didik diikuti langsung pada kegiatan pembelajaran agar menjadi sebuah pengalaman, yang mana mereka bukan hanya mempelajari mengenai konsep materi saja.

Media benda konkret termasuk suatu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik memahami dan memaknai materi yang dipelajarinya agar dapat membentuk konsep atau pola pikir yang mudah diingat karena telah tertanam konsep yang kuat dalam diri peserta didik. Mengacu pada aspek psikologi, anak cenderung mudah paham mengenai materi konkret dibanding abstrak (Sanjaya, 2016). Maka karenanya, pembelajaran diawali dengan konsep konkret dan

baru setelahnya mengarah pada abstrak agar peserta didik mudah paham mengenai konsep yang disampaikan bila ada contoh nyata yang selaras pada keseharian hidup dan mempraktikkannya langsung.

Berdasar uraian yang telah disampaikan, penggunaan model *experiential learning* berbantu media benda konkret ini memberikan pembelajaran pada peserta didik belajar pengalaman secara langsung. Peserta didik belajar pengalaman secara langsung dengan mengalami sendiri apa yang dipelajari (Sagitarini, dkk., 2020). Maka dengan mengalami sendiri akan lebih menguatkan pemahaman dengan berbantu media benda konkret. Salah satu kelebihan media benda konkret atau media benda asli memberikan ingatan lebih tahan lama kepada peserta didik dalam belajarnya. Oleh karena itu, model *experiential learning* dengan berbantu media benda konkret akan meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 02 Josenan lebih baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kolaboratif yang turut mengikutsertakan peneliti

bersama guru kelas V di SDN 02 Josenan. Subjek penelitian peserta didik kelas V SDN 02 Josenan. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kualitatif yang mencakup penerapan model *Experiential Learning* pada proses pembelajaran, serta data kuantitatif dalam bentuk hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan wawancara terhadap guru dan peserta didik. Validitas data diuji menerapkan triangulasi teknik dan sumber. Analisis data mencakup atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator kinerja penelitian ini adalah melaksanakan tahapan pembelajaran melalui model *Experiential Learning*, serta pencapaian ketuntasan belajar IPAS dengan target 85%. Prosedur penelitian terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kolaboratif di SDN 02 Josenan, yang mengikutsertakan peneliti dan guru, peserta didik kelas V. Data penelitian mencakup aspek kualitatif dalam bentuk implementasi

model *Experiential Learning* berbantu media benda konkret dan aspek kuantitatif berupa hasil belajar IPAS peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, pengamatan, dan wawancara terhadap guru dan peserta didik, dengan validitas data diuji menerapkan triangulasi teknik dan sumber.

Model *Experiential Learning* berbantu media benda konkret yang digunakan meliputi langkah-langkah *Identifying Learning Objectives, Selection of Tangible Media, Designing Learning Experiences, Implementation and Interactive Activities, Reflection and Evaluation*, dan *Iteration and Improvement*, mengacu pada teori pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung sebagai cara utama untuk memperoleh pengetahuan. Teori ini banyak dipengaruhi oleh pandangan konstruktivis dalam pendidikan, yang menekankan pentingnya interaksi aktif peserta didik dengan lingkungan pembelajaran mereka. Salah satu tokoh yang banyak dikaitkan dengan konsep *Experiential Learning* adalah David Kolb, yang mengembangkan Model Belajar Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning Model*) yang terdiri dari empat tahap utama:

pengalaman konkret, refleksi observasional, pembuatan teori konseptual, dan penerapan dalam praktek. Proses pembelajaran observer amati melalui lembar observasi pada guru sekaligus peserta didik dalam siklus I dan siklus II, yang hasilnya terlihat dalam Tabel 1.

**Tabel 1 Analisis Hasil
Observasi Penggunaan
Model *Experiential
Learning* Berbantu
Media Benda Konkret**

Sumber Data		Siklus	
		I	II
Guru	Presentase (%)	85,07	90,62
Peserta didik	Presentase (%)	84,38	90,28

Berdasar hasil dari Tabel 1, terlihat yakni proses pembelajaran dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan secara signifikan. Capaian guru terjadi peningkatan yang semula 85,07% pada siklus I menjadi 90,62% pada siklus II. Sementara itu, capaian peserta didik pun terjadi peningkatan yang semula 84,38% pada siklus I menjadi 90,28% pada siklus II. Data mengenai hasil belajar peserta didik didapat dari evaluasi sesudah kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II, yang hasilnya terlihat dalam Tabel 2. Evaluasi memperlihatkan yakni

adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada siklus II. Rata-rata ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan yang semula 76,33% pada siklus I menjadi 92,63% pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar pada siklus II sudah sesuai indikator kinerja penelitian yang dirumuskan sebesar 85%. Berdasar hasil evaluasi tersebut, mampu diperoleh simpulan yakni beberapa peserta didik mengalami kesulitan ketika siklus I dalam menjawab pertanyaan pada jenjang kognitif C2, C4, dan dalam menulis jawaban uraian dengan lengkap. Namun, permasalahan ini berhasil diselesaikan saat siklus II. Meskipun demikian, tetap ada peserta didik yang mengalami kebingungan pada pilihan jawaban soal pilihan ganda dalam jenjang kognitif aplikasi (C3) (Septiyana, et al. 2023).

Guru mengalami kendala pada langkah *Designing Learning Experiences, Implementation* dan *Interactive Activities* pada siklus I, lalu pada siklus II, permasalahan yang dirasakan lebih terfokus pada manajemen kelas, terutama dalam mengondisikan peserta didik. Peserta didik pun mengalami kesulitan pada langkah *Designing Learning*

Experiences, Implementation dan *Interactive Activities* pada siklus I, namun kendala ini berkurang pada siklus II dengan fokus masalah hanya pada kesulitan dalam mengutarakan pemikirannya dengan bahasa yang baik dan benar (Gunawan, 2015).

Tabel 2 Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

	Siklus I			Siklus II		
Aspek	Pert emu an	Pert emu an	Pert emu an	Perte muan	Perte muan	Perte muan
	1	2	3	1	2	3
Tuntas (%)	63	81	85	85	93	100
Belum Tuntas (%)	37	19	15	15	7	0
Rata-rata (%)	73,89	78,70	82,22	82,40	87,59	90,93

Tahapan *Identifying Learning Objectives* tujuan pembelajaran dimulai dengan menetapkan kompetensi atau kemampuan yang peserta didik harapkan sesudah menjalani suatu aktivitas belajar. Proses selanjutnya adalah merumuskan tujuan yang terarah, jelas, mampu dicapai, sesuai, dan berbatasan waktu secara jelas dalam setiap sesi pembelajaran (Rahmi & Huda, 2022). Tujuan ini harus dapat memberikan arah dan fokus dalam perencanaan serta pelaksanaan

pembelajaran agar mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks SDN 02 Josenan, proses *Identifying Learning Objectives* atau menentukan tujuan pembelajaran sangat penting dalam memastikan bila kegiatan pembelajaran terlaksana secara mangkus dan sangkil. Pertama-tama, guru perlu memahami kompetensi atau kemampuan yang diharapkan peserta didik sesudah turut menjalankan aktivitas pembelajaran tertentu. Misalnya, untuk mata pelajaran Matematika, tujuan pembelajaran bisa berfokus pada penguasaan konsep-konsep dasar seperti penjumlahan atau pengurangan bilangan bulat.

Tahapan *Selection of Tangible Media* dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang spesifik. Setelah itu, pilihlah media yang selaras pada materi yang disampaikan dan dapat mendukung keterlibatan serta minat belajar peserta didik. Pastikan media tersebut mudah diakses, efektif dalam menyampaikan informasi, dan jika memungkinkan, memanfaatkan pendekatan multisensori untuk memperkaya pengalaman belajar.

Terakhir, pertimbangkan juga faktor keawetan dan perawatan media untuk menjamin kepraktisan dan efisiensi dalam penggunaannya. Para peserta didik dan guru di SDN 02 Josenan dapat memanfaatkan tahapan *Selection of Tangible Media* secara efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar di kelas. Dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang spesifik, guru dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai selaras pada materi yang disampaikan. Misalnya, dalam pelajaran IPA tentang tumbuhan, guru dapat memilih model tumbuhan yang dapat dipegang oleh peserta didik dalam memahami struktur dan fungsi organ-organ tumbuhan secara lebih konkret.

Tahapan *Designing Learning Experiences*, proses pemilihan media fisik dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas. Kemudian, pilihlah media yang relevan dengan materi pelajaran dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta minat belajar mereka. Pastikan media tersebut mudah diakses, efektif dalam menyampaikan informasi, dan dapat memanfaatkan berbagai indra untuk meningkatkan pengalaman belajar

(Yaumi, 2018). Akhirnya, pertimbangkan juga faktor keawetan dan perawatan media untuk memastikan kepraktisan dan efisiensi dalam penggunaan sehari-hari. Pemilihan media yang mudah diakses dan efektif dalam menyampaikan informasi akan membantu peserta didik memahami konsep secara lebih baik. Pendekatan yang memanfaatkan berbagai indra juga dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar, seperti penggunaan warna-warni yang menarik atau suara yang menggambarkan fenomena alam. Faktor keawetan dan perawatan media juga perlu dipertimbangkan agar media tersebut dapat digunakan secara praktis dan efisien dalam setiap sesi pembelajaran sehari-hari di kelas. Dengan mengintegrasikan semua ini, guru di SDN 02 Josenan dapat menghadirkan pengalaman belajar secara menyenangkan dan berdaya guna untuk peserta didik kelas V di SDN 02 Josenan.

Tahapan *Implementation and Interactive Activities* dimulai dengan perencanaan yang matang. Tahap pertama adalah merancang aktivitas yang selaras pada tujuan pembelajaran yang sudah

dirumuskan. Selanjutnya, pilih metode interaktif yang relevan, seperti diskusi kelompok, simulasi, atau permainan peran, untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik. Setelah itu, sediakan sumber daya dan dukungan yang diperlukan, termasuk panduan untuk fasilitator dan bahan-bahan yang diperlukan. Pastikan bahwa aktivitas yang diimplementasikan memungkinkan interaksi yang positif dan konstruktif antara peserta didik, serta memberikan kesempatan untuk menerapkan dan menguji pemahaman mereka dalam konteks yang nyata atau simulasi (Apriani, 2018). Di SDN 02 Josenan, guru kelas V memulai tahapan *Implementation and Interactive Activities* dengan merancang aktivitas sesuai tujuan pembelajaran seperti matematika atau sains. Mereka memilih metode interaktif seperti diskusi kelompok, simulasi, atau permainan peran untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dukungan sumber daya seperti panduan dan bahan ajar penting untuk memastikan aktivitas berjalan lancar. Tujuan utama adalah memfasilitasi interaksi positif dan konstruktif antara peserta didik serta

menguji pemahaman mereka dalam konteks nyata atau simulasi.

Tahapan *Reflection and Evaluation* merupakan tahapan penting pada kegiatan pembelajaran. Pertama, peserta didik diharapkan agar merefleksikan pengalaman belajar mereka, mengidentifikasi apa yang telah dipelajari dan bagaimana hal tersebut dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas. Selanjutnya, evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran, baik melalui tes, proyek, atau penugasan lainnya. Selama evaluasi, diperhatikan sebagaimana jauh peserta didik sudah menggapai tujuan yang ditetapkan dan bagaimana proses pembelajaran dapat ditingkatkan di masa depan. Evaluasi ini juga mencakup umpan balik dari peserta didik dan guru dalam memperbaiki pendekatan pembelajaran dan memastikan pemahaman yang mendalam serta penerapan konsep yang dipelajari (Imamuddin, 2022). Di SDN 02 Josenan, tahapan *Reflection and Evaluation* penting untuk memperkuat pembelajaran peserta didik kelas V. Setelah aktivitas pembelajaran, peserta didik merefleksikan apa yang dipelajari dan bagaimana dapat

diterapkan. Evaluasi melalui tes dan proyek membantu mengukur pencapaian tujuan pembelajaran serta meningkatkan pendekatan pembelajaran di masa depan.

Pada tahap *Iteration and Improvement* merupakan proses berkelanjutan dalam pengembangan pendekatan pembelajaran. Tahapan pertama adalah mengumpulkan umpan balik dari peserta didik dan evaluasi kinerja untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Selanjutnya, merencanakan perubahan atau penyesuaian berdasarkan temuan ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Setelah menerapkan perubahan, evaluasi kembali hasilnya untuk menilai dampaknya dan terus melakukan siklus iterasi untuk memastikan pendekatan yang terus-menerus ditingkatkan dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal (Magdalena, 2023). Di SDN 02 Josenan, tahap *Iteration and Improvement* berfokus pada pengembangan terus-menerus pendekatan pembelajaran untuk peserta didik kelas V. Guru mengumpulkan umpan balik dari peserta didik, mengevaluasi kinerja, dan mengidentifikasi area yang perlu

diperbaiki. Dengan rencana perubahan yang disesuaikan, mereka memastikan efektivitas pembelajaran meningkat. Evaluasi hasil perubahan dilakukan secara teratur untuk menilai dampaknya, memastikan pendekatan yang terus-menerus ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa di SDN 02 Josenan, proses perencanaan pembelajaran mengikuti tahapan yang terstruktur. Guru menetapkan tujuan pembelajaran spesifik untuk matematika dan sains, memilih media pembelajaran yang relevan, dan merancang pengalaman belajar yang interaktif. Mereka mengimplementasikan aktivitas pembelajaran dengan metode seperti diskusi kelompok atau simulasi, kemudian mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan terus meningkatkan pendekatan pembelajaran berdasarkan umpan balik peserta didik.

Penelitian oleh Rohmah (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman, yang menekankan siklus pengalaman langsung, refleksi, dan konseptualisasi abstrak, dapat

merangsang pemikiran kritis dan kreatif peserta didik. Hasil dari penelitian Rohmah mendukung bahwa pengalaman langsung membantu peserta didik menginternalisasi konsep lebih baik daripada pembelajaran yang hanya berfokus pada teori tanpa aplikasi praktis.

Selain itu, penelitian oleh Arini (2023) juga menyoroti pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran. Teori belajar eksperiential Arini menekankan bahwa pengalaman adalah fondasi utama dari pembelajaran yang efektif, karena pengalaman tersebut memungkinkan peserta didik agar menghadirkan pengetahuannya pribadi melalui refleksi dan tindakan aktif.

Pada konteks penelitian tindakan kolaboratif di SDN 02 Josenan, hasil dari penelitian ini sejalan dengan temuan-temuan tersebut. Implementasi model *Experiential Learning* bukan hanya menjadi peningkatan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran, melainkan pula menguatkan pemahaman mereka mengenai materi yang diajarkan. Dengan memberikan pengalaman konkret,

memfasilitasi refleksi mendalam, mengembangkan konseptualisasi abstrak, dan mendorong eksperimen aktif, guru berhasil membawa peningkatan secara berkelanjutan pada hasil belajar peserta didik, seperti yang terlihat dari analisis data pada siklus pembelajaran yang dijalankan.

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian ini menegaskan bahwa teori-teori belajar seperti *Experiential Learning* Kolb dan konsep belajar eksperiential Dewey memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan strategi pembelajaran yang menitikberatkan diri peserta didik, yang tidak hanya relevan secara teoritis tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi akademik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini termasuk sebuah penelitian tindakan kolaboratif yang dijalankan di SDN 02 Josenan, melibatkan peneliti bersama guru kelas V dan peserta didik sebagai subjek penelitian. Fokus utama penelitian adalah penerapan model *Experiential Learning* pada proses pembelajaran, yang bertujuan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Metode pengumpulan data yang diterapkan mencakup atas tes, observasi, dan wawancara terhadap guru dan

peserta didik, dengan validitas data diuji menerapkan triangulasi teknik dan sumber. Model *Experiential Learning* yang diterapkan mengacu pada konsep David Kolb, yang menekankan pengalaman langsung sebagai fondasi pembelajaran yang efektif. Tahapan pembelajaran meliputi *Identifying Learning Objectives, Selection of Tangible Media, Designing Learning Experiences, Implementation and Interactive Activities, Reflection and Evaluation*, serta *Iteration and Improvement*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam capaian guru dan peserta didik dari siklus I ke siklus II, yang rata-rata ketuntasan hasil belajar IPAS mencapai 92,63% pada siklus II, melebihi target yang ditetapkan sebesar 85%. Analisis data juga menunjukkan bahwa kendala-kendala yang muncul pada siklus I, baik dari segi guru maupun peserta didik, berhasil diatasi pada siklus II melalui refleksi mendalam dan penyesuaian strategi pembelajaran. Hasil ini konsisten dengan temuan dari penelitian-penelitian terdahulu yang menyoroti efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman dalam merangsang pemikiran kritis dan kreatif peserta didik. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan yakni penerapan model *Experiential Learning* dengan media benda konkret di SDN 02 Josenan bukan hanya meningkatkan prestasi akademik peserta didik, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran. Temuan ini

memberikan dukungan kuat untuk strategi pembelajaran yang berpusat pada pengalaman langsung dan refleksi mendalam sebagai pendekatan yang efektif dalam konteks pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, N. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif PowerPoint dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Pokok Bahasan Statistika* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Arini, R. E. (2023). Merangkul teknologi: Mengintegrasikan realitas virtual dalam pengalaman pembelajaran. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 350-356.
- Gunawan, I. (2015). Mengembangkan alternatif-alternatif pendekatan dalam pelaksanaan supervisi pengajaran. *Manajemen Pendidikan*, 24(6), 467-482.
- Imamuddin, M. (2022). Merancang model pembelajaran matematika kontekstual Islami berbasis literasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 6(1), 75-89.
- Kapoh, R. J., & Komarudin, M. A. (2023). *RAGAM METODE PEMBELAJARAN Pedoman Bagi Pengajar dan Calon Pengajar dalam Melaksanakan Proses Belajar Mengajar Terkini, Efektif dan Menyenangkan*. Lakeisha.

- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Magdalena, L. (2023). *Scrum Agile: Optimalisasi Kualitas Produk Manajemen*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Prasetyo, I., Tohani, E., & Sumarno, S. (2013). Pengembangan model pendidikan life skills berbasis kewirausahaan melalui experiential learning. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 94-103.
- Rahmi, M. N., & Huda, I. W. A. U. (2022). Desain pembelajaran model Kemp dan implementasinya dengan teknik Jigsaw. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 3(2), 182-194.
- Rohmah, N. (2022). *Manajemen kepeserta didikan dalam peningkatan kemampuan riset peserta didik di madrasah aliyah negeri 2 ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) studi kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 173-177.
- Sagitarini, N. M. D., Ardana, I. K., & Asri, I. G. A. A. S. (2020). Model Experiential Learning Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Peserta didik SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 315-327.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Septyana, E., Indriati, N. D., Indiaty, I., & Ariyanto, L. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Boga 1 SMK di Semarang pada materi program linear. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 6(2), 85-94.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.