

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING***  
**DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL**  
**(IPAS) KELAS V DI SD GLOBAL SURYA BANDAR LAMPUNG**

**DOSEN PENGAMPU:**

Dr. Pujiati, M.Pd  
Dr. Sugeng Widodo, M.Pd  
Dr. Nikki Tri Sakung. M.Pd.



**Disusun oleh:**

**Amaradina Fatia Sari 2523031004**

**MAGISTER PENDIDIKAN IPS**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS LAMPUNG**  
**BANDAR LAMPUNG**  
**2025**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir. Laporan ini berjudul “Pembelajaran *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V di SD Global Surya Bandar Lampung. Diharapkan pembahasan dalam laporan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam memperkaya wawasan, terutama bagi mahasiswa, pendidik, serta pihak-pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan makalah di masa yang akan datang.

Bandar Lampung, 05 Desember 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Metode/Desain yang Digunakan .....	2
1.4. Tujuan dan Kegunaan .....	3
BAB II PEMBAHASAN .....	3
2.1. Profil Sekolah .....	3
2.2. Visi dan Misi Sekolah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3. Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> .....	4
2.4. Proses Desain dan Pengembangan .....	5
BAB III UJI COBA PROTOTIPE .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1. Langkah-langkah Uji Coba .....	9
3.2. Penyusunan Instrumen Uji Coba .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3. Sampel Uji Coba .....	11
BAB IV UJI COBA PROTOTIPE PRODUK DESAIN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1. Review Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran .....	12
4.2. Evaluasi Satu-satu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3. Evaluasi Kelompok Kecil .....	14
4.4. Hasil dan Pembahasan (Uji Lapangan) .....	15
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN .....	21
DAFTAR PUSTAKA .....	211

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, serta memiliki keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di kelas masih sering didominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Peserta didik cenderung menjadi pasif, hanya menerima informasi dari guru tanpa kesempatan yang cukup untuk mengalami, mengeksplorasi, dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan mudah dilupakan.

Di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, kemampuan untuk memahami konsep secara mendalam dan menerapkannya dalam situasi nyata menjadi semakin penting. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menghubungkan materi dengan pengalaman langsung peserta didik. Salah satu model yang dinilai efektif dalam menjawab kebutuhan tersebut adalah *experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman.

Experiential Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses belajar melalui pengalaman nyata yang dialami oleh peserta didik, bukan hanya melalui penyampaian teori semata. Dalam model ini, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam kegiatan seperti pengamatan, praktik langsung, diskusi reflektif, dan penerapan hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta sikap tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas tinggi, peserta didik berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang membutuhkan pembelajaran yang bersifat nyata dan kontekstual. Penggunaan *Experiential*

*Learning* sangat sesuai karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara mengalami langsung apa yang sedang dipelajari, baik melalui kegiatan di lingkungan sekolah, simulasi, permainan edukatif, maupun melalui cerita pengalaman yang relevan dengan kehidupan mereka. Pada laporan ini SD Global Surya Bandar Lampung sebagai tempat observasi untuk mengkaji konsep, tahapan, serta penerapan model *experiential learning* dalam pembelajaran khususnya pada kelas V. SD Global Surya sudah sangat memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran di dalam kelas, jadi apakah model pembelajaran *experiential learning* ini efektif dalam proses belajar di kelas V SD Global Surya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

1. Apa yang dimaksud dengan *experiential learning*?
2. Apa saja kegunaan dan tujuan dari model pembelajaran *experiential learning* ?
3. Bagaimana proses desain dan pengembangan dalam model *experiential learning* ?
4. Apa saja langkah-langkah uji coba dalam model *experiential learning*?
5. Bagaimana hasil uji coba dari model *experiential learning* ?

### **1.3. Metode dan Desain yang Digunakan**

Metode pembelajaran yang digunakan adalah model *Experiential Learning* yaitu pembelajaran berbasis pengalaman. Model ini menekankan bahwa proses belajar akan menjadi lebih bermakna ketika peserta didik terlibat langsung dalam suatu pengalaman, kemudian merefleksikan pengalaman tersebut, menarik kesimpulan, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

*Experiential Learning* dikembangkan oleh David Kolb yang menyatakan bahwa pengetahuan terbentuk melalui transformasi pengalaman. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi membangun sendiri pengetahuannya melalui aktivitas nyata yang melibatkan pikiran, perasaan, dan tindakan. Oleh karena itu, model ini sangat sesuai diterapkan pada peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret dan membutuhkan pembelajaran yang bersifat langsung dan kontekstual.

*Experiential Learning* yaitu proses pembelajaran, proses pengertian yang memerlukan pengetahuan menjadi media belajar atau pelajaran tidak hanya bahan yang sumber dari buku maupun guru. *Experiential Learning* merupakan belajar yang dilakukan menggunakan gambaran dan serta menggunakan suatu proses pembentukan arti pada pengetahuan (Fathurrohman, 2020).

#### **1.4 Tujuan**

1. Mendeskripsikan penerapan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPAS di SD Global Surya Bandar Lampung.
2. Mengidentifikasi aktivitas guru dan siswa yang mencerminkan penerapan prinsip *Experiential Learning*.
3. Menilai keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS berbasis *Experiential Learning*.
4. Mengidentifikasi faktor pendukung dan hambatan dalam implementasi *Experiential Learning* di sekolah.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **2.1. Profil Sekolah**

Global Surya didirikan pada tahun 2009 dan terus berkembang menjadi salah satu sekolah favorit di Kota Bandar Lampung. Bertransformasi menjadi Global Surya Islamic School pada tahun 2019 yang menitik beratkan pendidikan pada aspek penguatan karakter islami dengan tetap mengikuti perkembangan dan tuntutan zaman. Global Surya Islamic School terus berkomitmen untuk mewujudkan generasi islam yang berkualitas, berkarakter dan berwawasan global, sejalan dengan Visi Bapak Dr. H. Andi Surya untuk membawa sebanyak mungkin anak bangsa tampil di pentas dunia dengan prestasi dan kepribadian yang membanggakan.

#### **2.3. Visi dan Misi Sekolah**

Visi : Mewujudkan Generasi Islam yang Berkualitas, Berkarakter dan Berwawasan Global.

Misi :

1. Menyediakan sarana dan fasilitas pendidikan yang lengkap dan berkualitas.
2. Menyelenggarakan layanan pendidikan yang islami, berkualitas dan menyenangkan sesuai dengan tuntutan kemajuan zaman.
3. Melaksanakan pengembangan kegiatan keagamaan dan budi pekerti secara intensif, untuk seluruh warga sekolah.
4. Melaksanakan program pengembangan keprofesian berkelanjutan bagi pendidik dan tenaga kependidikan secara intensif.
5. Menyelenggarakan program literasi dan penguatan pendidikan karakter (PPK) yang terintegrasi dalam kurikulum maupun budaya sekolah.

6. Melaksanakan pembinaan kesiswaan secara intensif melalui kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan prestasi siswa di bidang non-akademik.
7. Mendorong siswa mampu menyerap iptek yang dilandasi iman dan taqwa untuk mensimulasikan kemampuan professional dimasa depan.

#### **2.4. Model Pembelajaran *Experiential Learning***

Kolb dalam Zamroni (2023) mengemukakan bahwa *experiential learning* adalah belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Metode pembelajaran dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seorang peserta didik berbuat aktif maka ia akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar tersebut peserta didik secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan dalam situasi sebenarnya. Model *experiential Learning* melibatkan siklus empat tahap: pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif.

Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran berdasarkan teori Kolb. Teori ini menerangkan bahwa lingkungan belajar perlu menyediakan kesempatan siswa untuk mengembangkan dan membangun pengetahuan melalui pengalamannya. Pengalaman akan menyajikan dasar untuk melakukan refleksi dan observasi, mengkonseptualisasi, dan menganalisis pengetahuan dalam pikiran siswa (Yardley, Teunissen, & Dornan, 2012). *Experiential learning* memberikan alternatif di dalam pembelajaran dan menyediakan pemahaman nyata tentang cara memperoleh kebermaknaan siswa dalam belajar. *Experiential learning* berpusat pada satu tujuan yang bermakna bagi siswa, kontinyu dengan kehidupan siswa, dan menjadikan siswa berinteraksi dengan lingkungan (Kolb dalam Jayanti 2018).

Hasil penelitian McManus & Thiamwong menunjukkan bahwa penerapan model *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV sekolah dasar. Peningkatan dibuktikan dari hasil menulis siswa yang hampir memenuhi aspek menulis yang meliputi aspek isi, organisasi, ejaan, dan kosakata. Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menyatakan bahwa *experiential*



*learning* memberi dampak positif. Siswa terbiasa untuk menulis segala kejadian yang terjadi dan tiada hari dilalui tanpa menulis.

#### **2.4. Proses Desain dan Pengembangan**

Dalam pembelajaran *Experiential Learning*, proses desain dan pengembangan tidak hanya berfokus pada perencanaan materi, tetapi juga pada bagaimana pengalaman belajar itu dirancang, dikembangkan, diuji, dan disempurnakan secara berkelanjutan. Proses ini dapat dipahami melalui beberapa tahapan utama, yaitu desain (*design*), pengembangan (*development*), eksperimen/implementasi (*experiment*), dan evaluasi-refleksi (*evaluation & reflection*) yang saling berkaitan.

Tahap desain (*design*) merupakan tahap awal yang sangat menentukan arah pembelajaran. Pada tahap ini, guru merancang seluruh komponen pembelajaran berdasarkan prinsip *Experiential Learning*. Guru menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi pokok, aktivitas berbasis pengalaman yang akan dilakukan siswa, media yang digunakan, serta bentuk penilaian yang sesuai. Desain pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan konteks kehidupan nyata siswa. Aktivitas yang dirancang harus memungkinkan siswa mengalami langsung suatu peristiwa atau situasi pembelajaran, bukan hanya menerima penjelasan secara pasif. Pada tahap ini juga disusun skenario pembelajaran berdasarkan siklus Kolb: pengalaman konkret, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan.

Setelah desain dibuat, tahap berikutnya adalah pengembangan (*development*). Pada tahap ini, seluruh rancangan yang telah dibuat mulai dikembangkan menjadi perangkat pembelajaran yang nyata dan siap digunakan di kelas. Guru menyusun dan menyempurnakan RPP, modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media pembelajaran, serta instrumen evaluasi seperti soal, kuis, dan rubrik penilaian. Materi dan aktivitas dalam modul dikembangkan agar bersifat kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Tahap pengembangan juga melibatkan penyesuaian bahasa, tingkat kesulitan, serta kelayakan aktivitas agar sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Tahap selanjutnya adalah eksperimen atau implementasi (experiment/implementation). Pada tahap ini, pembelajaran experiential learning mulai diterapkan secara langsung di dalam kelas atau lingkungan belajar. Siswa melaksanakan kegiatan pengalaman nyata seperti pengamatan, simulasi, praktik lapangan, eksperimen sederhana, atau proyek berbasis masalah. Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi lebih sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengalami, merefleksikan, dan memahami makna dari kegiatan yang mereka lakukan. Pada tahap ini, guru juga melakukan pengamatan terhadap keterlibatan siswa, keaktifan, serta bagaimana mereka berinteraksi dengan pengalaman yang diperoleh.

Tahap akhir adalah evaluasi dan refleksi (evaluation & reflection). Pada tahap ini, guru mengevaluasi keberhasilan pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa, ketercapaian tujuan pembelajaran, serta respon siswa terhadap aktivitas yang telah dilakukan. Evaluasi tidak hanya dilakukan melalui tes atau kuis, tetapi juga melalui observasi, wawancara singkat, diskusi reflektif, dan analisis hasil kerja siswa. Setelah itu, guru melakukan refleksi terhadap kekuatan dan kelemahan desain pembelajaran yang telah diterapkan. Hasil refleksi ini digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan pada tahap desain dan pengembangan berikutnya.

## **BAB III**

### **UJI COBA PROTOTIPE**

#### **3.1 Langkah-langkah Uji Coba**

##### **1) *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret)**

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

##### **2) *Reflective Observation* (Pengamatan Refleksi)**

Pada tahap ini peserta didik mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indra. Proses refleksi ini melibatkan pertanyaan-pertanyaan seperti

- "Apa yang saya pelajari dari pengalaman ini?"
- "Bagaimana perasaan saya tentang pengalaman ini?"
- "Apa yang bisa saya lakukan secara berbeda di masa depan?"

Refleksi membantu peserta didik untuk mengaitkan pengalaman mereka dengan pengetahuan yang telah mereka peroleh sebelumnya dan memahami implikasi praktisnya. Dalam hal ini, proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong peserta didik untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali, dan belajar dari pengalaman tersebut.

##### **3) *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak)**

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

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

#### **4) *Active Experimentation* (Percobaan Aktif)**

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

### **3.2 Penyusunan Instrumen Uji Coba**

Pada tahap ini, guru mulai mengembangkan berbagai instrumen yang mendukung pelaksanaan Experiential Learning, yaitu:

#### **1. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)**

RPP disusun sesuai dengan sintaks Experiential Learning dan berisi: tujuan, langkah-langkah kegiatan, media, sumber belajar, serta teknik penilaian.

#### **2. Modul Ajar**

Modul ajar memuat:

- a. Petunjuk kegiatan pengalaman
- b. Materi singkat pendukung
- c. Tugas praktik
- d. Lembar refleksi siswa

Modul ini dirancang agar kontekstual dan mudah dipahami siswa.

**3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

LKPD digunakan untuk membimbing siswa saat melakukan kegiatan pengalaman, seperti mencatat hasil pengamatan atau melakukan refleksi.

**4. Instrumen Penilaian (Kuis/Soal, Rubrik, dan Observasi)**

Digunakan untuk menilai pemahaman konsep, sikap, dan keterampilan siswa selama dan setelah kegiatan berlangsung.

**3.3 Sampel Uji Coba**

Uji coba model pembelajaran Experiential Learning ini dilakukan di SD Global Surya Bandar Lampung kelas V pada mata pelajaran IPAS. Pelaksanaan ini dilakukan pada hari Jum'at tanggal 21 November 2025.

## **BAB IV**

### **HASIL UJI COBA PROTOTIPE**

#### **4.1 Review Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran**

Pada tahap pengalaman konkret (*concrete experience*), aktivitas awal berupa pengamatan lingkungan, percobaan sederhana, permainan edukatif, atau kegiatan di luar kelas dirancang dalam bentuk yang menyenangkan dan tidak membebani siswa. Kegiatan tersebut harus melibatkan aktivitas fisik ringan, penggunaan alat-alat sederhana, dan instruksi yang jelas.

Langkah selanjutnya yaitu tahap refleksi, dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk menceritakan pengalamannya. Dalam langkah ini, siswa menceritakan pengalaman yang telah dilakukan serta guru bertanya pada siswa mengenai pengalaman yang pernah dialami. Guru menjelaskan jika setiap kegiatan yang telah dilakukan merupakan suatu pengalaman. Pengalaman tidak hanya tentang liburan, tetapi kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan dapat pula dikatakan sebagai pengalaman. Melalui kegiatan ini siswa dapat menghubungkan antara pengetahuan yang telah mereka miliki dengan pengetahuan baru (Jayanti, 2018).

Pada tahap penerapan (*active experimentation*), apakah kegiatan lanjutan yang dirancang dapat dilakukan oleh siswa secara mandiri maupun berkelompok dengan pengawasan minimal. Misalnya, membuat poster, melakukan aksi bersih kelas, merancang proyek mini, atau mempraktikkan kebiasaan baik di rumah. Kegiatan penerapan ini diupayakan bersifat menyenangkan, bermakna, dan memberikan rasa bangga atas hasil kerja siswa.

#### **4.2 Evaluasi Satu-satu**

Evaluasi satu-satu merupakan tahap awal dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *Experiential Learning* yang dilakukan untuk menilai apakah pengalaman belajar yang dirancang dapat dipahami dan diikuti oleh siswa secara individu. Evaluasi ini biasanya melibatkan 1–3 siswa dengan tingkat kemampuan berbeda (tinggi, sedang, dan rendah) untuk melihat bagaimana setiap siswa merespons instruksi, tahapan pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak,

dan penerapan. Dalam konteks *Experiential Learning*, evaluasi satu-satu dilakukan untuk menilai apakah siswa dapat menjalani proses mengalami (*concrete experience*), memikirkan kembali pengalaman (*reflective observation*), memahami konsep dari pengalaman tersebut (*abstract conceptualization*), serta mencoba menerapkan konsep dalam situasi baru (*active experimentation*) tanpa merasa bingung atau terbebani.

Selama evaluasi, guru atau peneliti mengamati bagaimana siswa memahami instruksi pada kegiatan pengalaman konkret, seperti percobaan sederhana atau aktivitas pengamatan lingkungan. Guru dapat menanyakan apakah siswa memahami tujuan kegiatan, apakah langkah-langkah percobaan mudah diikuti, dan apakah alat atau media yang digunakan sudah jelas dan aman. Pada tahap refleksi, guru menilai apakah siswa mampu mengungkapkan apa yang mereka rasakan, lihat, atau pikirkan setelah pengalaman berlangsung. Jika siswa tampak kesulitan menjawab pertanyaan reflektif, hal ini menunjukkan perlunya penyederhanaan pertanyaan atau contoh.

Pada tahap konseptualisasi, evaluasi satu-satu membantu mengidentifikasi apakah hubungan antara pengalaman dan konsep abstrak dapat dipahami oleh siswa. Misalnya, apakah siswa dapat menghubungkan hasil pengamatan dengan teori yang dipelajari, atau apakah visualisasi konsep perlu disederhanakan. Jika siswa tidak mampu menarik kesimpulan, guru dapat meninjau kembali cara menjelaskan konsep atau memberikan analogi tambahan. Sementara itu, pada tahap penerapan, evaluasi menilai apakah siswa mampu mencoba menerapkan konsep ke dalam konteks baru, seperti menjawab masalah sederhana atau melakukan simulasi. Ketika siswa mengalami kebingungan, berarti instruksi penerapan atau contoh penerapan perlu diperbaiki.

Evaluasi satu-satu juga berfungsi untuk mengidentifikasi kesalahan teknis, seperti kalimat instruksi yang terlalu panjang, diagram yang membingungkan, atau aktivitas experiential yang terlalu rumit bagi siswa. Guru dapat mencatat apakah siswa mengalami kesulitan mempersiapkan alat, apakah langkah kegiatan memiliki terlalu banyak tahapan, atau apakah waktu yang dibutuhkan tidak realistis. Dalam pembelajaran *Experiential Learning*, evaluasi satu-satu

memastikan bahwa pengalaman yang diberikan benar-benar bermakna, terstruktur, aman, dan dapat diakses oleh seluruh siswa tanpa membedakan tingkat kemampuannya.

#### **4.3 Evaluasi Kelompok Kecil**

Evaluasi kelompok kecil merupakan tahap lanjutan setelah evaluasi satu-satu dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *Experiential Learning*. Evaluasi ini dilakukan dengan melibatkan sekitar 6–12 siswa yang mewakili keragaman kemampuan di kelas. Tujuannya adalah untuk melihat bagaimana perangkat pembelajaran bekerja ketika siswa belajar dalam situasi yang lebih mendekati kondisi kelas sebenarnya, namun masih dalam skala terbatas sehingga guru dapat mengamati masalah secara lebih terfokus. Dalam konteks *Experiential Learning*, evaluasi kelompok kecil memeriksa apakah siswa dapat menjalani keempat tahapan model Kolb secara kolaboratif, yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*, serta menilai sejauh mana dinamika kelompok mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Pada tahap *concrete experience*, evaluasi kelompok kecil menilai apakah aktivitas pengalaman awal seperti percobaan sederhana, permainan edukatif, simulasi, atau pengamatan lapangan dapat dilakukan dengan baik oleh siswa ketika bekerja secara berkelompok. Guru mengamati apakah pembagian tugas jelas, apakah siswa saling mendukung, dan apakah instruksi cukup mudah dipahami oleh lebih dari satu individu. Jika ada kelompok yang masih bingung atau tidak aktif, hal ini menunjukkan perlunya penyederhanaan alat, instruksi, atau alur kegiatan.

Pada tahap *reflective observation*, guru menilai bagaimana siswa mendiskusikan pengalaman yang baru mereka alami. Evaluasi kelompok kecil sangat penting di tahap refleksi karena dinamika kelompok sering menentukan kualitas diskusi. Guru mengamati apakah siswa mampu menyampaikan pendapat, mendengarkan satu sama lain, serta merumuskan temuan yang muncul dari pengalaman. Jika diskusi tidak mengalir, siswa pasif, atau refleksi tidak terarah, berarti alat bantu



refleksi seperti pertanyaan pemandu, lembar refleksi, atau video stimulus—perlu diperbaiki.

Selanjutnya, pada tahap *abstract conceptualization*, evaluasi kelompok kecil membantu menilai apakah siswa dapat menghubungkan pengalaman dengan konsep abstrak secara bersama-sama. Guru perlu memperhatikan apakah siswa dapat menemukan pola, menjelaskan hubungan sebab-akibat, atau memahami teori dari pengalaman yang mereka alami. Jika ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan, maka konsep perlu disederhanakan, contoh perlu diperjelas, atau media visual perlu ditingkatkan.

Pada tahap *active experimentation*, evaluasi kelompok kecil menilai kemampuan siswa menerapkan konsep ke situasi baru secara kolaboratif, misalnya melalui pemecahan masalah, membuat proyek sederhana, atau merancang percobaan lanjutan. Guru mengamati apakah kelompok dapat bekerja sama dengan efektif, apakah mereka memahami tujuan kegiatan, serta apakah waktu dan media memadai. Bila terdapat kelompok yang tidak berhasil menyelesaikan tugas, evaluasi kelompok kecil memberikan informasi tentang bagian mana dari desain pembelajaran yang masih belum efisien.

Evaluasi kelompok kecil juga berfungsi untuk menemukan masalah teknis dan non-teknis, seperti waktu kegiatan yang terlalu panjang, alat yang tidak cukup untuk semua kelompok, peran siswa yang belum jelas, atau kegiatan yang memicu dominasi siswa tertentu. Menurut Sukmadinata (2012), evaluasi kelompok kecil memungkinkan perbaikan perangkat pembelajaran berdasarkan umpan balik nyata dari siswa sebelum digunakan dalam kelas penuh. Dalam konteks *Experiential Learning*, evaluasi ini memastikan bahwa pengalaman belajar tidak hanya efektif untuk individu, tetapi juga dapat mendukung keterlibatan, kerja sama, dan proses reflektif seluruh kelompok siswa.

#### **4.4 Hail dan Pembahasan (Uji Lapangan)**

Uji lapangan pembelajaran *Experiential Learning* dilaksanakan di SD Global Surya dengan melibatkan 24 siswa kelas V. Pembelajaran dirancang dengan topik “Menceritakan Pengalaman Pribadi yang Berkaitan dengan Kegiatan Ekonomi di

Lingkungan Sekitar”, sebagai bagian dari materi IPS tentang kegiatan ekonomi, peran anggota masyarakat, dan pemanfaatan sumber daya di lingkungan. Kegiatan ini bertujuan menghubungkan pengalaman nyata siswa dengan konsep IPS sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan mudah dipahami.

### 1. Hasil Uji Lapangan

Pada tahap pengalaman konkret (*concrete experience*), siswa diminta mengingat dan menuliskan pengalaman pribadi yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi, seperti membantu orang tua di warung, membeli barang di pasar, menabung, atau mengikuti kegiatan jual beli di sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa 85% siswa mampu menceritakan pengalaman pribadi secara antusias, baik secara lisan maupun tulisan. Siswa tampak lebih aktif karena aktivitas berangkat dari pengalaman mereka sendiri, bukan dari buku teks.

Pada tahap refleksi (*reflective observation*), siswa diminta menjelaskan apa yang mereka pelajari dari pengalaman tersebut, perasaan mereka saat menjalani pengalaman, serta apa hubungan pengalaman itu dengan kehidupan masyarakat. Dari lembar refleksi, 78% siswa dapat menuliskan refleksi dengan cukup baik, meskipun beberapa siswa masih menuliskan deskripsi pengalaman tanpa analisis sederhana. Guru membantu dengan pertanyaan pemandu seperti: “Apa yang kamu pelajari dari kegiatan ini?”, “Siapa saja yang terlibat?”, dan “Mengapa kegiatan ini penting?”.

Tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*) menunjukkan hasil positif. Setelah guru menjelaskan konsep IPS tentang kegiatan ekonomi produksi, distribusi, dan konsumsi siswa dapat menghubungkan pengalaman mereka dengan teori. Misalnya, siswa yang ikut orang tua berbelanja bulanan dan dapat mengidentifikasi perannya dalam proses produksi atau distribusi. Berdasarkan evaluasi formatif, 84% siswa dapat memetakan pengalaman mereka ke dalam konsep IPS, menunjukkan bahwa pengalaman konkret membantu mempercepat pemahaman konsep abstrak.

## 2. Pembahasan

Pelaksanaan uji lapangan menunjukkan bahwa pendekatan *Experiential Learning* dengan topik bercerita pengalaman pribadi sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa merasa lebih dekat dengan materi karena konsep-konsep IPS yang abstrak diterjemahkan ke dalam pengalaman nyata yang pernah mereka alami. Hal ini sejalan dengan teori Kolb yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa belajar dari pengalaman langsung, kemudian merefleksikannya, menghubungkannya dengan konsep, dan menerapkannya kembali.

Dari hasil observasi, aktivitas bercerita pengalaman pribadi meningkatkan keterampilan komunikasi, percaya diri, dan kemampuan berpikir reflektif. Siswa mampu menarasikan pengalaman yang relevan dan menghubungkannya dengan konsep kegiatan ekonomi. Pembelajaran juga membantu siswa memahami bahwa kegiatan ekonomi tidak hanya terjadi dalam buku, tetapi berlangsung di sekitar mereka, sehingga meningkatkan literasi sosial dan ekonomi.

Guru mencatat bahwa pembelajaran berjalan lebih lancar karena pengalaman siswa sangat beragam dan mudah dikontekstualisasikan. Namun, beberapa tantangan muncul, terutama pada siswa yang kurang terbiasa merefleksikan pengalaman mereka memerlukan pertanyaan pemandu yang lebih sederhana. Selain itu, waktu perlu ditambah pada tahap refleksi dan konseptualisasi agar siswa dapat lebih mendalam memahami hubungan antara pengalaman dan konsep IPS.

Secara keseluruhan, uji lapangan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran *Experiential Learning* dengan topik pengalaman pribadi layak dan efektif diterapkan di SD Global Surya. Pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman IPS, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan memperkuat keterampilan sosial serta komunikasi. Dengan penyesuaian minor pada struktur waktu dan instruksi refleksi, model ini sangat potensial diterapkan secara berkelanjutan di sekolah.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Menulis merupakan suatu aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari diri siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan hampir seluruh kegiatan pembelajaran membutuhkan menulis untuk mencatat materi yang telah disampaikan guru. Menulis diartikan sebagai suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak bertatap muka secara langsung dengan orang lain melainkan melalui media tulisan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi melalui implementasi model *experiential learning*. Model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang dapat memberikan keaktifan kepada siswa untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap berdasarkan pengalaman yang telah dialami melalui kegiatan observasi dan refleksi terhadap hal-hal yang ada disekitarnya secara nyata. Hasil penelitian menunjukkan model *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. Peningkatan menulis karangan narasi juga terjadi pada setiap aspek menulis siswa.

#### **Saran**

1. Guru disarankan terus memanfaatkan pengalaman pribadi siswa dalam pembelajaran IPS, menyederhanakan instruksi refleksi, dan mengatur waktu lebih fleksibel agar semua tahap *Experiential Learning* dapat berjalan optimal.
2. Peneliti selanjutnya dianjurkan memperluas topik pengalaman pada materi IPS lain serta mengembangkan instrumen refleksi dan evaluasi yang lebih mendalam.
3. Pengembangan perangkat pembelajaran sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan.

## LAMPIRAN







**Bersama Wali Kelas V**



## DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, M. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Jayanti, Y., & Ariawan, V. A. N. (2018). Implementasi model experiential learning untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. *Muallimuna*, 4(1), 11–23.
- McManus, M. S., & Thiamwong, L. (2015). Enhancing fourth grade students' writing achievement through purposeful experiential learning: An action research study. *Universal Journal of Educational Research*, 3(12), 997–1000.
- Wadu, E. N., Nitte, Y. M., Nahak, K. E. N., & Tanggur, F. S. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran experiential learning dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 660–672.
- Yardley, S., Teunissen, P. W., & Dornan, T. (2012). Experiential learning: Transforming theory into practice. *Medical Teacher*, 34(2), 161–164.
- Zamroni, A. D. K., Sirait, E., Sarjono, M. T., Handayani, P. T., Safitri, S. N., & Marini, A. (2023). Analisis hubungan antara penerapan metode experiential learning dalam pembelajaran dengan hasil belajar IPS siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 45–56.