

## **MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KONKRET BERPENGARUH TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA**

**Ni Made Dwi Sagitarini<sup>1</sup>, I Ketut Ardana<sup>2</sup>, I Gusti Ayu Agung Sri Asri<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha  
Email : [sagita191298@gmail.com](mailto:sagita191298@gmail.com), [iketut.ardana@undiksha.ac.id](mailto:iketut.ardana@undiksha.ac.id),  
[igaagungsri.asri@undiksha.ac.id](mailto:igaagungsri.asri@undiksha.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan mengkaji pengaruh model *Experiential Learning* berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa sekolah dasar dengan rancangan penelitian non-equivalent control group design (eksperimen semu). Subjek yang digunakan sebagai populasi yakni 6 kelas IV dari 6 sekolah dasar dengan jumlah 204 siswa. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda biasa, kemudian dilaksanakan perhitungan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* serta uji homogenitas varians menggunakan rumus Fisher. Selanjutnya dianalisis dengan statistik parametrik menggunakan uji-t polled varians. Hasil perhitungan memperoleh rata – rata 69,421 pada kelompok eksperimen dan rata –rata 64.000 pada kelompok kontrol, serta dipeoleh  $t_{hitung} = 2,400 > t_{tabel} 1,993$  dengan taraf signifikansi = 5% dan  $dk = 36+38-2 = 72$  , maka dari itu diperoleh keputusan  $H_0$  ditolak, , sehingga disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* berbantuan media konkret berpengaruh signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Model *Eksperiential Learning*; media konkret; kompetensi pengetahuan IPA

### **ABSTRACT**

This research is regarding an experiment research in order to find out the effect of experiential learning model with help of concrete media towards science competency of elementary school students by applying a non equivalent control group research design (pseudo experiment). The subject used as population are 6 (six) classes of 4th (fourth) grade, in total of 204 students. The determination sample conducted by using random sampling technique. Data collection is used with common multiple options, thus held a normality calculation test by using kolmogorov-smirnov and variety homogeneous test by applying fisher formula. Furthermore, it is analyzed with parametric statistic by using t polled variety test. The calculation result shows 69,421 in average for experiment group and approximately 64,000 for control group. Then it appears that t calculation = 2,400 > t table 1,993 with significance level = 5% and  $dk = 36+38-2= 72$ . Therefore, it is shows that  $H_0$  (zero hypothesis) theory is declined. It can be concluded that experiential learning model with help of concrete media significantly affects science competency of elementary school students.

Keywords: Ekperiential Learning; Concrete Media; Knowledge Of Science

## PENDAHULUAN

Saat ini Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang sangat cepat. Salah satu yang menjadi prasyarat untuk dapat berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bagi bangsa Indonesia yaitu dengan cara mengembangkan budaya belajar. Dalam dunia pendidikan saat ini, Indonesia telah menerapkan kurikulum 2013 yang didasari oleh pertumbuhan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai acuan menjalankan program pendidikan. Satu diantaranya yang menjadi muatan materi pokok pembelajaran dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu muatan materi IPA. Kastawaningtyas (2017) mengemukakan IPA atau sains merupakan salah satu cabang ilmu yang pengkajiannya berfokus pada alam dan proses-proses yang ada di dalamnya. Menurut Iskandar (dalam Aprilia, 2016) IPA sering dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari tentang kejadian atau peristiwa yang biasa berlangsung di alam semesta. Dalam IPA juga terdapat segala sesuatu yang mengulas tentang peristiwa serta fenomena yang berlangsung serta terbentuk di alam semesta dan tersusun secara terstruktur dengan didasarkan pada perolehan pengamatan dan hasil percobaan yang dilakukan oleh manusia.

Pembelajaran dengan muatan materi IPA biasanya menitikberatkan pada pembekalan secara langsung pengalaman belajar dengan mengembangkan sikap ilmiah dan keterampilan proses. Kasni (2013) menyatakan pembelajaran IPA secara inquiri ilmiah menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara ketuntasan minimal yang harus dicapai. Sementara itu, Edukasia & Anggoro (2019) menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang pembahasannya berkaitan dengan alam sekitar beserta isinya. Kastawaningtyas (2017) menyatakan aktivitas yang berkaitan dengan IPA tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mempunyai hubungan erat dengan pengalaman sesungguhnya. Muatan materi IPA memiliki tujuan tersendiri, Aryuni (2017) mengatakan tujuan dari pembelajaran

IPA bukan hanya sekedar menyediakan peluang kepada siswa untuk belajar tentang fakta-fakta dan teori-teori, tetapi juga mengembangkan keaktifan dan sikap berpikir ilmiahnya.

Pembelajaran muatan materi IPA di SD harus sesuai dengan tingkat dalam pengembangan kognitif siswa. Menurut teori Piaget, pada anak usia SD dapat digolongkan dalam kategori yaitu fase operasional konkrit, salah satunya yaitu menunjukkan adanya rasa ingin tahu tinggi untuk mengenal lingkungannya. Oleh karena itu, pada saat pembelajaran dengan muatan materi IPA harus menyesuaikan dengan tingkatan kognitif anak itu sendiri, maka perlu melatih kecakapan dalam proses penerimaan pembelajaran yang telah dimodifikasi kemudian disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitifnya sehingga siswa diberikan kesempatan untuk berlatih. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran IPA agar dapat bermakna dan menarik bagi siswa dibutuhkan sesuatu yang mampu memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sehingga penyesuaian muatan materi IPA yang diajarkan mampu mengoptimalkan keseluruhan dari komponen yang dimiliki siswa untuk mencapai suatu kompetensi yang diharapkan.

Kompetensi merupakan sesuatu yang kompleks yang didalamnya terdapat atau mengandung banyak aspek atau ranah, (Kosasih, 2014). Sebagai wujud hasil belajar dari peserta didik, agar kompetensi yang dikuasai peserta didik yang mengacu pada pengalaman langsung dapat dinilai maka harus dinyatakan sedemikian rupa. Munif (2012) menyatakan kegiatan dalam pengembangan kompetensi agar siswa lebih mampu dalam memahami alam sekitar melalui proses penyelidikan yaitu dengan cara melakukan pembelajaran IPA berpacu pada kegiatan memberikan pengalaman langsung melalui proses bukan hanya pada hasil. Kompetensi pengetahuan merupakan salah satu kompetensi yang didapat setelah dilaksanakannya proses pembelajaran. Kompetensi pengetahuan merupakan adanya perubahan sikap serta tingkah laku seseorang

setelah memperoleh pengalaman belajar dari segi kemampuan pengetahuannya. Kemampuan siswa dalam memahami maupun menguasai suatu materi serta bahan ajar dapat diukur dengan jelas melalui kompetensi pengetahuan. Tetapi kenyataannya, proses pelajaran di sekolah belum menunjukkan hasil yang optimal. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 8 November 2019 yang diperoleh di Gugus Untung Surapati dalam pembelajaran yang berkaitan dengan muatan materi IPA terutama dalam kompetensi pengetahuan, karena kegiatan belajar hanya berdasarkan dari buku pegangan guru serta siswa sehingga menjadi kurang kreatif serta dapat membuat siswa kurang merasa tertarik terhadap pembelajaran. Pola pembelajaran seperti itu dapat membuat hasil dari belajar siswa kurang optimal secara tidak langsung. Berdasarkan informasi yang diperoleh teridentifikasi masalah seperti partisipasi dari siswa masih terbilang rendah saat mengikuti kegiatan belajar hal tersebut terbukti saat bertanya dan menjawab soal dengan muatan materi IPA sekedar beberapa siswa yang berani mengutarakan argumentasinya, sedangkan siswa lainnya hanya sebagai pendengar, dalam pemanfaatan beberapa model dan media dalam belajar yang kurang inovatif yang membuat siswa menjadi kurang aktif serta pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena hanya menggunakan pegangan buku siswa dan buku guru.

Agar dapat menciptakan suatu suasana agar dalam kegiatan belajar siswa menjadi lebih aktif, diperlukan kemampuan nyata guru dalam mengemas suatu materi pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan agar mampu membangkitkan rasa semangat sehingga siswa tertarik serta dapat dirasakan secara langsung dalam kehidupan nyata saat belajar. Berbagai cara guru melakukan upaya untuk membantu siswa mendapatkan makna dari pengalaman belajar, salah satunya dengan diterapkannya suatu model yang inovatif dalam pembelajaran. Pada saat ini telah berkembang banyaknya model dalam pembelajaran, satu dari banyaknya model inovatif dalam pembelajaran yang menjadikan muatan materi IPA menjadi lebih bermakna yaitu model pembelajaran *Experiential*

*Learning*. Afief Zuhryzal (2019) menyatakan model *Experiential Learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja, tetapi membangun keterampilan melalui penugasan nyata dan memberikan umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan. Aryuni (2017) menyatakan dalam model *experiential learning*, proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Maka dari itu, bisa dikaji model pembelajaran yang mengaktifkan siswa pada kegiatan pembelajaran serta membantu siswa mendapat pembelajaran yang bermakna melalui pengalaman secara nyata seperti *Experiential Learning*.

Silberman (2016) menyatakan model *Experiential Learning* sebagai kegiatan dengan melibatkan siswa dalam suatu kegiatan yang konkret serta dapat membuat siswa mampu paham atas apa yang sudah mereka pelajari. Taung & Tangkas (2014) menyatakan *Experiential Learning* merupakan suatu model dengan proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung. Afief Zuhryzal (2019) menyatakan pengalaman digunakan sebagai katalisator untuk menolong siswa dalam mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran. *Experiential Learning* digambarkan sebagai suatu model dalam pembelajaran yang mampu membuat siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung melalui dikembangkannya pengetahuan dan keterampilan yang dialami oleh siswa secara langsung, (Majid, 2013). Utami (2013) menyatakan Dalam model *Experiential Learning*, siswa diajak memandang secara kritis kejadian yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan melakukan penelitian sederhana untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dan menarik kesimpulannya bersama dengan kata lain dalam kegiatan belajar terbentuk dalam kegiatan siswa yang bekerja dan mencari tahu serta mengalami dan berlangsung secara

alamiah, tidak sekedar pemindahan serta transfer pengetahuan guru dengan siswa. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh model *Experiential Learning* menurut Putu (2014) antara lain yaitu meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar, mendukung situasi yang kondusif agar dapat tercipta dalam pembelajaran, menimbulkan kesenangan dan motivasi siswa pada kegiatan belajar, berkembangnya pemikiran yang kreatif, logis serta pemecahan masalah pada siswa.

Beberapa penelitian menemukan bahwa model *Experiential Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar. Genitri (2013) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *experiential learning* memiliki motivasi belajar lebih tinggi pada mata pelajaran PKn. (Supriani, 2018) dalam penelitiannya menyimpulkan penggunaan *Experiential Learning* mampu memberi pengaruh langsung terhadap hasil belajar aljabar linier pokok bahasan matriks. Aryuni (2017) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pada kelas eksperimen, proses pembelajaran menggunakan model *experiential learning* bernuansa VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk membangun pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung yang berorientasi pada kegiatan belajar melalui melihat (visual), mendengar (auditori) dan bergerak serta melakukan (kinestetik) dalam proses pembelajaran.

Namun perlu dipahami bahwa dalam proses pembelajaran muatan IPA, kompetensi pengetahuan yang didapatkan oleh siswa akan lebih mudah dimengerti apabila siswa dihadapkan langsung dengan media konkret. Menurut Rusman (dalam Susanti, 2014) media konkret atau media nyata merupakan sesuatu yang dapat divisualkan pada proses pembelajaran dan memiliki fungsi membagikan pengalaman langsung untuk peserta didik. Media yang konkret memiliki manfaat positif dalam kegiatan belajar mengajar seperti meningkatkan minat belajar serta memotivasi siswa dalam mempelajari

konsep-konsep. Berbagai manfaat dan keunggulan model *experiential learning* berbantuan media konkret yang dapat mengaktifkan siswa dan menantang kemampuan berpikir siswa secara kreatif untuk mengkonstruksi pengetahuan serta memahami konsep-konsep pelajaran, karena proses pembelajaran berorientasi pada aktivitas siswa (*student centered*).

Pembelajaran dengan *Experiential Learning* berbantuan media konkret dilaksanakan dengan langkah-langkah yang telah ditentukan yaitu (1) tahap pengalaman konkret yang dimana siswa dapat distimulus yang mampu membuat mereka melakukan suatu kegiatan atau aktivitas didalam kelas serta diluar kelas dan dikerjakan secara individu atau kelompok yang dimana dalam melakukan suatu aktivitas tersebut siswa mendapatkannya dari pengalaman yang telah ia dapatkan sebelumnya dalam situasi baik itu formal maupun situasi informal ataupun situasi yang realistic. Wiandariyani (2011) menyatakan pada tahap *concrete experience*, siswa diberikan aktivitas sains dengan mengaitkan pengalaman belajar dengan konsep yang akan diajarkan, (2) fase refleksi yang dimana siswa menjalankan atau melaksanakan suatu peninjauan serta pengamatan dari aktivitas yang telah mereka lakukan melalui panca indera maupun dengan menggunakan bantuan alat peraga. Setelah siswa melakukan pengamatan, siswa merefleksikan pengalaman yang mereka dapatkan, dalam hal ini guru harus dapat menggerakkan siswa mendefinisikan ulang pengalaman yang diperoleh lalu menghubungkan ulang pembelajaran dari pengalaman itu, yang selanjutnya hasil dari melakukan perenungan serta refleksi, siswa dapat mengambil serta menarik isi pembelajaran, (3) fase penyusunan konsep abstrak yang dimana pada fase ini siswa didahului melakukan suatu kegiatan yaitu menyelidiki sebab, sangkut paut atau kaitan pada pengalaman yang didapatkannya. Kemudian, siswa membentuk konsep dari hasil pengamatan yang diperoleh menjadi suatu teori dan menggabungkan atau menyatukannya bersama pengalaman terdahulu. Dalam fase ini, bisa dinyatakan

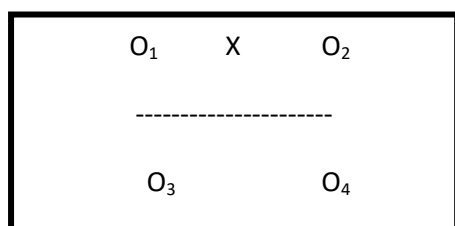
kegiatan belajar pada diri siswa terdapat pemahaman baru atau tidak. Apabila kegiatan belajar tersebut terjadi maka: a) mempunyai siswa dalam kegiatan mengungkapkan serta mendefinisikan pengalamannya, b) untuk dapat memperoleh simpulan melalui pengalaman yang diperoleh, siswa menggunakan teori yang telah ada, c) teori yang telah terabstraksi mampu diterapkan oleh siswa dalam rangka mendeskripsikan serta mengartikan pengalaman itu sendiri. Haryanti (2019) menyatakan langkah *abstract conceptualization* merupakan kegiatan analisis latar belakang dan keterkaitan antara pengalaman yang diperoleh dengan prinsip dan konsep yang ada, (4) fase aplikasi yang dimana Pada fase keempat, siswa mulai mencoba dalam merencanakan teori yang diperoleh dengan tujuan menggambarkan pengalaman baru yang didapatkan berikutnya. Pada fase ini pengalaman yang didapatkan oleh siswa terdahulu bisa diaplikasikan untuk pengalaman serta situasi permasalahan actual dalam kata lain situasi permasalahan baru. Disinilah terjadi proses belajar bermakna karena hal tersebut.

Penelitian ini tidak hanya menggunakan model *Experiential Learning* saja, akan tetapi dikombinasikan dengan media konkret karena media konkret dapat memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan yang dimana dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung. Apabila model *Experiential Learning* dipadukan dengan media konkret akan lebih baik serta dapat menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa karena siswa dihadapkan langsung dengan kondisi dan keadaan yang nyata pada proses pembelajaran. Tegeh (dalam Santiani, 2017) menyatakan media konkret adalah segala media tiga dimensi yang merupakan benda sebenarnya, baik benda hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan, maupun benda mati dan benda tak hidup (anorganik). Ariasih (2014) menyatakan media konkret diperoleh dari benda-benda disekitar lingkungan anak

yang memungkinkan guru untuk memenuhi pengajaran sesuai dengan alam atau lingkungan belajar siswa. Menurut (Beniasih, 2015) media konkret dapat memberikan gambaran langsung atau nyata tentang suatu yang dipelajari. Dengan menggunakan media konkret siswa akan lebih mudah dalam memahami proses pembelajaran, memberikan pengalaman nyata, dan membangkitkan pertanyaan-pertanyaan atau gagasan-gagasan. Sehingga dengan menggunakan media konkret yang mengajak siswa mengamati secara langsung objek yang sedang dipelajari nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Haryanti (2019) bahwa penggunaan model *Experiential Learning* dengan langkah-langkah *Concrete Experience, Reflective Observation, Abstract Conceptualization*, serta *Active Experimentation* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada tema Panas dan Perpindahannya di kelas V SDN 3 Waluyo tahun ajaran 2018/2019. Afief Zuhryzal (2019) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya antara pembelajaran yang menggunakan model *Experiential Learning* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Purwandari (2014) yang menyatakan bahwa model *Experiential Learning* baik diterapkan untuk anak SD dilihat dari rerata hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan model *Experiential Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yg dibelajarkan secara konvensional. Secara teoritis model *Experiential Learning* berbantuan media konkret berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa, namun masih kurang sumber mengenai *Experiential Learning* berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa SD sehingga diperlukan pembuktian secara empirik melalui uji coba atau penelitian. Maka pada kesempatan ini, penulis melaksanakan penelitian dengan tujuan mengkaji pengaruh model *Experiential Learning* berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan yaitu *Non-equivalent Control Group Design*. Karena tidak memungkinkan untuk mengontrol seluruh variabel yang relevan secara ketat, maka rancangan dapat dikatakan sebagai kuasi eksperimen. Desain *Nonequivalent Control Group Design* disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2016:79)

Keterangan:

- $O_1$  = *Pre test* pada kelas eksperimen
- $O_2$  = *Post test* pada kelas eksperimen
- $O_3$  = *Pre test* pada kelas kontrol
- $O_4$  = *Post test* pada kelas kontrol
- $X$  = Pemberian *treatment* pada kelas eksperimen

Peneliti memberi sebuah perlakuan dengan memberikan model *Experiential Learning* berbantuan media konkret kepada kelompok eksperimen, memberikan model pembelajaran konvensional kepada kelompok kontrol. Selanjutnya diberikan *posttest* pada masing-masing kelompok agar didapatkan data yang berupa kompetensi pengetahuan IPA.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas IV yaitu 6 kelas dengan jumlah siswa 204 orang. Penentuan sampel

dilaksanakan melalui teknik *random sampling*. *Random sampling* digunakan untuk mengambil sampel dengan memberi kesempatan yang setara kepada anggota yang menjadi bagian dari populasi, (Agung, 2014), sehingga diperoleh 2 kelas yang menjadi sampel penelitian.

Data dikumpulkan menggunakan tes. Jenis teknik tes yang digunakan untuk mengukur kompetensi pengetahuan IPA siswa yaitu tes objektif pilihan ganda biasa. Butir soal tes objektif disesuaikan dengan kisi-kisi instrument penelitian serta indikator pembelajaran yang akan dicapai. Penskoran dalam setiap butir tes bersifat dikotomi yaitu skor 1 untuk soal yang dijawab benar dan skor 0 untuk soal yang dijawab salah. Setelah melalui proses uji coba yaitu, validitas butir yakni uji validitas, daya beda, tingkat kesukaran, dan reliabilitas maka tes kompetensi pengetahuan IPA terdiri dari 30 butir soal.

Metode analisis data yang digunakan yakni analisis statistik inferensial uji-t. Penerapan rumus-rumus statistik inferensial sebagai cara untuk mengolah data yang bertujuan menguji suatu hipotesis kemudian ditarik kesimpulan sesuai dengan pengujian terhadap hipotesis, (Agung, 2014). Terdapat dua syarat yang dilalui yaitu uji normalitas sebaran data serta uji homogenitas varians. Telah diperoleh bahwa data penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan statistik parametrik uji-t dengan rumus *polled varians*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1.** Deskripsi Data Kompetensi Pengetahuan IPA Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

Deskripsi Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	38	36
Mean	69,421	64,000
Median	70	63
Modus	68,5	60
Varians	103,331	84,743

Standar Deviasi	9,487	9,206
Nilai Maksimum	87	87
Nilai Minimum	50	40

Berdasarkan Tabel 01 tersebut maka disusun tabel distribusi frekuensi data kompetensi pengetahuan IPA siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Kelompok eksperimen pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 6 Sumerta dengan jumlah 38 orang yang diberi perlakuan berupa model *Experiential Learning* berbantuan media konkret sebanyak 6 kali.

Setelah diberi perlakuan, siswa diberikan *post-test* yakni tes objektif pilihan ganda biasa untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA siswa setelah diberi perlakuan. Selanjutnya, data *post-test* dianalisis. Berikut merupakan deskripsi tabel distribusi frekuensi kompetensi pengetahuan IPA kelompok eksperimen.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Kompetensi Pengetahuan IPA Kelompok Eksperimen

X	f	Fr (%)
50	2	5,3%
53	1	2,7%
57	3	7,9%
60	3	7,9%
63	4	10,5%
67	5	13,1%
70	5	13,1%
73	2	5,3%
77	4	10,5%
80	4	10,5%
83	3	7,9%
87	2	5,3%
Jumlah	38	100%

Kelompok kontrol pada penelitian ini yakni kelas IV SDN 7 Sumerta dengan jumlah 36 orang. Setelah mengikuti pembelajaran sebanyak 6 kali, siswa diberikan *post-test* saat diakhir yakni tes objektif pilihan ganda untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA.

Selanjutnya, dilakukan analisis *post-test*. Berikut merupakan deskripsi tabel distribusi frekuensi kompetensi pengetahuan IPA kelompok kontrol.

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi Kompetensi Pengetahuan IPA Kelompok Kontrol

X	F	Fr (%)
40	1	2,8%
50	1	2,8%
53	5	13,9%
60	9	25%
63	3	8,3%
67	4	11%
70	6	16,7%
73	5	13,9%

80	1	2,8%
87	1	2,8%
Jumlah	36	100%

Data yang diperoleh dari penelitian ini kemudian dianalisis dengan beberapa tahapan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas kelompok eksperimen memperoleh nilai  $|P_k - Z_{tabel}|$  maksimum = 0,104. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan tabel *Kolmogorov Smirnov* = 0,221. Hal ini menunjukkan bahwa  $|P_k - Z_{tabel}|$  maksimum < tabel *Kolmogorov Smirnov* berarti data kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas kelompok kontrol memperoleh nilai  $|P_k - Z_{tabel}|$  maksimum = 0,112. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan tabel *Kolmogorov Smirnov* = 0,227. Hal ini menunjukkan bahwa  $|P_k - Z_{tabel}|$  maksimum < tabel *Kolmogorov Smirnov* berarti data kelompok kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Analisis Uji-t

Kelompok	N	dk	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Eksperimen	38	72	2,400	1,993
Kontrol	36			

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 2,400$  sedangkan pada taraf signifikansi 5% serta  $dk = 72$  diperoleh  $t_{tabel} = 1,993$ , sehingga sesuai kriteria pengujian, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok yang dibelajarkan dengan model *Experiential Learning* berbantuan media konkret dengan kelompok yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas IV SD Gugus Untung Surapati tahun ajaran 2019/2020.

Pemerolehan hasil perhitungan analisis data yang dilaksanakan menunjukkan bahwa rata-rata siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media konkret ( $\bar{X} = 69,421$ ) dan rata-rata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ( $\bar{X} = 64,000$ ) memiliki

Homogenitas varians data kompetensi pengetahuan IPA siswa dianalisis dengan uji F. Berdasarkan hasil analisis diperoleh  $F_{hitung} = 1,219$  dan  $F_{tabel} 1,739$ . Hal ini berarti diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , sehingga data kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok yang dibelajarkan dengan model *Experiential Learning* berbantuan media konkret dengan kelompok yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas IV SD Gugus Untung Surapati tahun ajaran 2019/2020. Kriteria pengujian  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Nilai  $t_{tabel}$  diperoleh dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk (n_1 + n_2) - 2$ . Rekapitulasi hasil uji t ditunjukkan pada tabel 04.

perbedaan sebesar 5,421. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan model *Experiential Learning* berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus Untung Surapati tahun ajaran 2019/2020. Sesuai dengan hasil temuan tersebut, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *Experiential Learning* berbantuan media konkret dan mengikuti pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh hasil yang berbeda. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media konkret lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Perbedaan nilai tersebut disebabkan oleh perlakuan model *Experiential Learning*



berbantuan media konkret yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Dari hasil analisis yang telah dilaksanakan dan dibuktikan ketika proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung, pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media konkret siswa aktif dan bersemangat karena dalam proses pembelajaran siswa mendapatkan pengalaman secara langsung. Selain itu dengan model *Experiential Learning* siswa dapat mengaitkan pengalaman belajar yang telah mereka lalui untuk pengalaman belajar yang selanjutnya. Siswa yang diberikan perlakuan dengan model *Experiential Learning* berpartisipasi secara aktif dalam kelompok karena siswa memperoleh pengetahuan secara langsung. Beberapa aktivitas yang menunjang siswa yaitu tahapan yang pertama siswa distimulus yang berpengaruh pada kemampuan siswa dalam melaksanakan aktivitas di luar kelas. Selanjutnya pada fase refleksi sangat berpengaruh terhadap keaktifan siswa karena mereka mendapatkan pengetahuan yang kemudian difasilitasi dengan media konkret yang telah tersedia pada lingkungan sekolah mereka yang mempermudah siswa dalam memahami apa yang mereka pelajari, baik dengan peninjauan maupun pengamatan sehingga pembelajaran berlangsung lebih menarik. Tahapan selanjutnya adalah tahapan yang penting bagi guru maupun bagi siswa karena pada tahapan ini siswa merefleksikan pengalaman yang telah mereka lalui. Peran guru adalah mengkonfirmasi ulang pengetahuan yang telah mereka dapatkan agar tidak terjadi salah tafsir, sehingga siswa dapat menarik kesimpulan. Model *Experiential Learning* tidak hanya sebatas pengamatan lalu pengambilan kesimpulan saja, akan tetapi siswa juga melewati fase penyusunan konsep abstrak. Fase ini merupakan tantangan untuk siswa dalam membentuk konsep berdasarkan pengamatan yang telah mereka lalui kemudian menjadikannya suatu teori. Tahapan terakhir adalah tahapan yang dapat membuat siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna karena teori yang telah mereka dapatkan menjadi pengalaman baru dan otomatis menjadi permasalahan baru. Tahapan,

pengalaman, teori, maupun pengetahuan yang didapatkan dan dilalui oleh kelas eksperimen memberikan dampak pada hasil rata-rata kompetensi pengetahuan IPA.

Hasil tersebut didukung oleh beberapa teori dari (Saleh, 2013) yang menyatakan bahwa melalui *experiential learning model* ini (belajar melalui pengalaman) siswa akan mengenal secara langsung dan melibatkan seluruh panca inderanya dalam belajar, sehingga pembelajaran akan lebih bernakna. Sesuai dengan penjelasan bahwa *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran dengan menitikberatkan pada pengalaman nyata yang menyebabkan siswa berperan serta dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan dibantu adanya suatu media berupa media konkret akan dapat mempermudah siswa dalam memahami apa yang telah mereka pelajari. Hal tersebut dibuktikan pada hasil penelitian oleh Komang (2017) yang menyebutkan bahwa terdapat pengaruh dari model *Experiential Learning* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Fitriyani (2018) juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional. Selain itu, Wakhidiani (2017) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV. Sejalan dengan pendapat tersebut Hariri & Yayuk (2018) penerapan model *experiential learning* dapat meningkatkan pemahaman materi siswa kelas V SD. Pemahaman serupa dipaparkan oleh Majid (2013) model *Experiential Learning* melibatkan siswa secara personal agar siswa dapat mengembangkan inisiatif serta didapatkannya pengaruh atau imbas yang melekat dalam diri siswa. Kegiatan belajar lebih menekankan pada proses dibandingkan hasil. Ketika pembelajaran berlangsung, guru mengkondisikan agar pembelajaran tetap menyenangkan dan memotivasi siswa. Dalam kegiatan belajar, siswa ditempatkan dalam situasi yang nyata.

Berdasarkan hal tersebut, dengan menerapkan model *Experiential Learning* berbantuan media konkret dapat membantu

pembelajar agar dapat melihat sesuatu dari sudut pandang atau perspektif yang berbeda, dan menumbuhkan serta meningkatkan tanggung jawab siswa dalam kegiatan pembelajaran. Didalam kegiatan pembelajaran eksperimental konsep yang diberikan pada siswa dikaitkan dengan pengalaman yang telah dirasakan atau dilihat oleh siswa yang kemudian diterapkan didalam pembelajaran melalui kegiatan percobaan hal ini diharapkan akan menghasilkan pemahaman siswa meningkat dalam pembelajaran IPA (Hilman & Yusup, 2017). Adapun tahapan pelaksanaan model *Experiential Learning* terdiri dari 4 tahapan bersiklus yakni *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, serta *active experimentation* (Gilang, 2017). Berdasarkan tahapan tersebut, menjadikan pembelajaran lebih menekankan pada proses pembelajaran dibandingkan hasil.

Selain itu, kelebihan *Experiential Learning* membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif, karena pembelajaran tergantung pada penemuan individu, proses pembelajaran yang dinamis dan terbuka dari berbagai arah dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, dan mendorong siswa mengembangkan proses berpikir ke tingkat lebih tinggi sehingga mampu memecahkan suatu masalah (Garinalis, 2018). Model *Experiential Learning* dapat lebih baik diterapkan apabila dipadukan menggunakan media konkret yang memiliki kelebihan menurut Widyasari (2017) yaitu lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru karena siswa bisa mempelajari sesuatu secara lebih nyata.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Fahmi (2020) yang memperoleh hasil bahwa dengan diterapkannya *Experiential Learning* dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Begitu juga dengan Umi (2017) menemukan bahwa penerapan model *Experiential Learning* pada pembelajaran sains efektif pada proses pembelajaran. Penelitian Prasetyo & Andriatna (2019) menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang dibelajarkan dengan

menggunakan model *experiential learning* lebih tinggi dibandingkan siswa yang dibelajarkan secara konvensional dalam kemampuan pemahaman.

Adapun implikasi yang didapatkan dalam penemuan-penemuan tersebut menunjukkan bahwa model *experiential learning* berbantuan media konkret dapat memberi pengaruh pada kompetensi pengetahuan IPA siswa sekolah dasar. Dengan demikian penelitian ini membuktikan bahwa model *experiential learning* berbantuan media konkret baik diterapkan dalam proses pembelajaran muatan materi IPA. Keberhasilan dalam penggunaan model *experiential learning* berbantuan media konkret dikarenakan dalam pelaksanaan belajar mengajar siswa diberi kesempatan untuk merasakan secara langsung dan dengan dibantu media konkret, penyampaian materi belajar yang siswa dapatkan dari apa yang telah mereka alami akan lebih mudah dimengerti serta dipahami.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Experiential Learning* berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD gugus Untung Surapati tahun ajaran 2019/2020. Sesuai temuan penelitian yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan kepada guru, kepala sekolah serta peneliti lainnya agar menggunakannya sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian lainnya serta menggunakannya sebagai pendukung sarana sumber belajar sehingga nantinya dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara mengoptimalkan pencapaian tujuan belajar siswa serta dengan mengaplikasikan model *Experiential Learning* berbantuan media konkret pada pembelajaran IPA dapat menciptakan pembelajaran yang menarik serta membuat siswa lebih aktif. Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi guru di dalam mengoptimalkan proses belajar sehingga pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuannya dengan tidak hanya menekankan

pada hasil belajar melainkan juga melihat proses belajar pada siswa. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk melanjutkan penelitian-penelitian yang sumbernya dapat diperoleh pada penelitian ini.

#### Daftar Pustaka

- Afief Zuhryzal, M. F. (2019). Keefektifan Model Experiential Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal of Conservation*, 2. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc/article/view/22689>
- Agung A.A.G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Aprilia, S. (2016). Penerapan Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5((01)), 20–34. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/322>
- Ariasih, N. K. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif SAVI Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v2i1.1882>
- Aryuni, N. K. R. (2017). Pengaruh Model experiential Learning Bernuansa Visual, Auditori, Kinestetik Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10780>
- Beniasih, N. M. A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Core Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v3i1.5678>
- E. Kosasih. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Yrama Widya.
- Edukasia, J. E., & Anggoro, S. (2019). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Rasa Ingin Tahu. 2(2), 154–163. <http://jurnal.elementaria.edukasiana.ac.id>
- Fahmi, A. N., Pendidikan, P. T., Negeri, U., Maret, S., Videoscribe, S., Info, A., & Videoscribe, S. (2020). Vlog Experiential Learning Pada Materi Teknik Fermentasi Tempe Produk Bioteknologi. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(03), 229–238. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/20820>
- Fitriyani, S., Riswandi, R., & Mustakim, E. (2018). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pedagogi*, 7(9). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16240>
- Garinalis, W., Nurashiah, & Lyesmaya, D. (2018). Winda Garina-Iis Nurashiah-Dyah Lyesmaya Attadib Journal Of Elementary Education, Vol. 2 (1), Juni 2018. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 2(1). <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/249>
- Genitri, D. W. M. (2013). Pengaruh Model Experiential Learning Berbantuan Relaksasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Gugus 6 Kecamatan Sawan. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).
- Gilang Camilla Alamanda. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Experiential

- Learning Terhadap Perubahan Konseptual Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(1).  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/6631>
- Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria*, 8(1), 1–15.  
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1013>
- Haryanti, A., Suhartono Suhartono, & Moh Salimi. (2019). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema Panas dan Perpindahannya di Sekolah Dasar. 14(1), 39915587.  
<https://doi.org/10.29303/jpm.v14.i1.1046>
- Hilman, I., & Yusup, M. (2017). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Eksperiential Learning Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*.  
<http://www.ejurnal-stitpringsewu.ac.id>
- Kasni, N. W., Pudjawan, K., & Agustiana, I. G. A. T. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Kelas V SD Kelurahan Kaliuntu. *Kaliuntu*.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/718>
- Kastawaningtyas, A., & Martini, M. (2017). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Model. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 45–52.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppipa/article/view/3090>
- Komang, N., Aryuni, R., Manuaba, I. B. S., & Suadnyana, I. N. (2017). Pengaruh Model Experiential Learning Bernuansa Visual, Auditori, Kinestetik Terhadap IPA Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10780>
- M. Saleh Fathul Jannah. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Melalui Pembelajaran Kontekstual Tipe Experiential Learning Model Di Kelas V SDN 2 Telang Kabupaten Hulu Sungai Tengah. *Paradigma*, 8(1), 1–476.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munif, I. R. S. (2012). Penerapan Metode Experiential Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 5(2), 1–1.  
<https://doi.org/10.15294/jpfi.v5i2.1014>
- Prasetyo, T., & Andriatna, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Ipa Kelas III SDN Bogor The Applicability Of Experiential Learning Models To Improve The Understanding Of Grade III Science In Parakanmuncang 02 Elementary School, Nanggung. *E-Journal Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4).  
<https://www.unida.ac.id/ojs/skripsiunida/article/view/1682>
- Purwandari, N. A., Suardika, I. W. R., & Putra, I. (2014). Model Experiential Learning Bernuansa VAK ( Visual, Auditori, Kinestetik ) Berpengaruh Terhadap Hasil. *Hasil*.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3007>
- Putu, N., Pramita, I., Raga, G., Riastini, P. N., Pendidikan, J., Sekolah, G., & Ganesha, U. P. (2014). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Kelas

- V Kecamatan Sukadana. *E-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2609/2219>
- Santiani, N. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10826>
- Silberman, M. (2016). *Handbook Experiential Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Supriani, Y. (2018). Pengaruh Experiential Learning Dan Kreativitas Siswa SDn Pel Amunan Kabupaten Serang Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Susanti, K. A., Suadnyana, I. N., & Zulaikha, S. (2014). Pengaruh Model Snowball Throwing Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugusi Gusti Ngurah Rai Denpasar. *E-Journal Mimbar PGSD Universitas Ganesha*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1924>
- Taung, R., & Tangkas, I. M. (2014). *Penerapan Experiential Learning dalam Pembelajaran IPA pada Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Inpres Mandok*. 2(2), 1–11. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2817>
- Umi, R. (2017). Keefektifan Experiential Learning Model dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Literasi Sains di MI Sultan Agung Sleman Yogyakarta. *Universitas Sunan Kalijaga*, 1–14. <http://digilib.uin-suka.ac.id>
- Utami, S., Gede Agung, a a, Sudiana, I. W., & Pgsd, J. (2013). *Pengaruh Model Experiential Learning Berbantuan Media Benda Asli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus 1 Kecamatan Tabanan*. 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/920>
- Wakhidiani, D., & Rochmiyati Rochmiyati, N. W. (2017). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Pedagogi*, 5(2). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/gsd/article/view/12198>
- Wiandariyani, Y., Dantes, N., & Partadjaja, T. R. (2011). *Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Banjar Tegal , Kecamatan Buleleng*. 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1344>
- Widyasari, N. N., Ni Wayan Rati, S.Pd., M. P. ., & Dra. Nyoman Kusmaryatni, S. P. . (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tai Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10737>