

**PENGARUH PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING BERBASIS EKSPLORASI EKOSISTEM BUATAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V UPTD SD 15 BIREUEN**

**INTAN DHARLINA<sup>1</sup>, M. DANIL<sup>2\*</sup>, NADIA ALDYZA<sup>3</sup>**

Universitas Almuslim, Bireuen

e-mail: [Intandharlina1981@gmail.com](mailto:Intandharlina1981@gmail.com)<sup>1</sup>, [m.danil@umuslim.ac.id](mailto:m.danil@umuslim.ac.id)<sup>2\*</sup>, [nadia.aldyza@gmail.com](mailto:nadia.aldyza@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi pada proses pembelajaran masih kurang maksimal sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa yang masih cukup rendah. Peneliti menawarkan solusi dengan pembelajaran *Experiential Learning* dengan Eksplorasi Ekosistem Buatan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Experiential Learning* berbasis Eksplorasi Ekosistem Buatan pada motivasi belajar siswa pelajaran IPA di Kelas V UPTD SD Negeri 15 Bireuen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V UPTD SD Negeri 15 Bireuen yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 44 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V<sub>1</sub> yang berjumlah 22 siswa, V<sub>2</sub> yang berjumlah 22 siswa, Kelas V<sub>1</sub> menjadi kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan pembelajaran *Experiential Learning* dengan Eksplorasi Ekosistem Buatan dan kelas V<sub>2</sub> menjadi kelas kontrol yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data berbentuk tes dan observasi. Teknik analisis data pengujian uji t. Hasil analisis diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,076 dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,303 pada taraf signifikansi 5%, artinya pembelajaran *Experiential Learning* berpengaruh terhadap pemahaman pelajaran IPA siswa kelas V UPTD SD Negeri 15 Bireuen. Hasil observasi yang dilakukan pengamat terhadap kegiatan guru diperoleh persentase rata-rata, yaitu 93% kategori sangat baik. Hasil kegiatan siswa diperoleh persentase rata-rata, yaitu 93%. kategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansinya  $H_a$  diterima, artinya PBL berbasis Eksplorasi Ekosistem Buatan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA siswa di V UPTD SD Negeri 15 Bireuen.

**Kata Kunci:** *Experiential Learning*, Eksplorasi Ekosistem Buatan, motivasi belajar, pelajaran IPA.

**ABSTRACT**

This research was motivated by the low learning motivation of students on artificial ecosystem material towards the learning motivation of class V students at UPTD SD Negeri 15 Bireuen. The researcher offers a solution with Experiential Learning with Artificial Ecosystem Exploration. The purpose of this study was to determine the effect of Experiential Learning based on Artificial Ecosystem Exploration on students' learning motivation in science subjects in Class V UPTD SD Negeri 15 Bireuen. The population in this study were all students of Class V UPTD SD Negeri 15 Bireuen consisting of 2 classes totaling 44 students. The sample in this study was all students of class V<sub>1</sub> totaling 22 students, V<sub>2</sub> totaling 22 students, Class V<sub>1</sub> became the experimental class taught using Experiential Learning with Artificial Ecosystem Exploration and class V<sub>2</sub> became the control class taught using conventional learning. Data collection techniques in the form of tests and observations. Data analysis techniques using the t-test. The analysis results obtained t count of 2.076 with a t table value of 1.303 at a significance level of 5%, meaning that Experiential Learning has an effect on the understanding of science lessons of grade V students of UPTD SD Negeri 15 Bireuen. The results of observations made by observers on teacher activities obtained an average percentage, which is 93% in the very good category. The results of student activities obtained an average percentage, which is 93%. very good category. The results of the study showed that the significance value  $H_a$  was



accepted, meaning that PBL based on Artificial Ecosystem Exploration has an effect on students' learning motivation in science lessons of students at V UPTD SD Negeri 15 Bireuen.science lessons of students at V UPTD SD Negeri 15 Bireuen.

**Keywords** :Experiential Learning, Artificial Ecosystem Exploration, learning motivation, science lessons.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berkesan tidak hanya dipengaruhi oleh isi pembelajaran, melainkan juga oleh metode penyampaian yang digunakan oleh guru. Salah satu hal yang menantang dalam dunia pendidikan adalah bagaimana meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar. Semangat belajar yang tinggi akan memengaruhi keberhasilan belajar siswa secara langsung. Maka, penting bagi pendidik untuk memilih metode yang sesuai guna meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Menurut Kolb (2024), experiential learning atau pembelajaran berbasis pengalaman adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman langsung sebagai sumber utama belajar. Kolb mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat dalam proses refleksi terhadap pengalaman yang mereka alami, kemudian menganalisis pengalaman tersebut dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada. Peneliti ini ingin meneliti dampak pembelajaran berbasis pengalaman melalui eksplorasi ekosistem buatan lokal terhadap semangat belajar siswa kelas V di SDN 15 Bireuen. Dengan memanfaatkan sumber daya lokal yang tersedia, penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi para siswa.

Menurut Kolb (2024), proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat dalam pengalaman langsung, kemudian mengkaji dan memanfaatkannya untuk membentuk pemahaman tambahan. Siklus experiential learning terdiri dari empat tahap kunci: pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi yang lebih abstrak, dan eksperimen yang aktif. Pembelajaran yang dilandaskan pada pengalaman langsung dapat membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Setiap tahap memiliki peran penting dalam membantu memahami materi yang sedang dipelajari.

Setelah menyelesaikan kegiatan, siswa kemudian memasuki tahap refleksi untuk merenungkan pengalaman yang baru mereka alami. Saat ini, siswa diajak untuk mengamati dan merenungkan secara kritis pengalaman baru yang baru saja mereka alami. Mereka bisa merenungkan apa yang telah berhasil, hal-hal yang belum berhasil, dan pelajaran yang bisa diambil dari pengalaman tersebut. Refleksi ini membantu siswa untuk memperdalam pemahaman dan makna dari materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Kelas V UPTD SD Negeri 15 Bireuen permasalahan yang terjadi dilapangan adalah motivasi belajar siswa masih relatif rendah. Rendahnya motivasi belajar tersebut terlihat dari kurang kondusifnya proses pembelajaran, hal ini terlihat ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung masih ada siswa yang keluar masuk kelas dan ada beberapa siswa yang ribut di bangku bagian belakang. Rasa ingin tahu siswa masih relatif rendah pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, akibatnya ketika diberikan tugas masih ada siswa kebingungan dan akhirnya menyontek, bahkan ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas. Siswa yang tidak mengerjakan tugas tersebut bila dipersentasekan ada sekitar  $\pm 36\%$  dari jumlah keseluruhan siswa yakni 38 siswa. Artinya hanya sekitar 64% siswa yang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini mengindikasikan bahwa masih cukup banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Metode yang digunakan guru dalam proses menyampaikan pembelajaran pun masih relatif menggunakan metode ceramah (kurang mengkolaborasikan dengan model pembelajaran yang 4 ada) sehingga cenderung guru yang lebih banyak berperan aktif dan kurang adanya timbal



balik dari siswa. Guru lebih banyak meminta siswa untuk mencatat materi pelajaran kemudian saat menjelaskan guru lebih terfokus pada buku paket. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung ketika guru memberikan pertanyaan terkadang siswa sulit memahami apa yang dimaksud dari pertanyaan tersebut, karena siswa kurang memahami dengan pertanyaan yang dimaksud, menyebabkan siswa takut untuk mengungkapkan pendapat sebab takut salah.

Setelah merenung dan menganalisis pengalaman mereka, siswa kemudian melangkah ke tahap konseptualisasi abstrak. Pada tahap ini, mereka mulai mengaitkan pengalaman yang telah mereka peroleh dengan pengetahuan atau teori yang sudah ada. Siswa akan mencoba mengembangkan konsep-konsep baru atau memperluas pemahaman mereka berdasarkan pengalaman yang telah mereka alami. Proses ini memberi kesempatan kepada mereka untuk merangkum temuan mereka secara lebih umum dan menghubungkannya dengan konsep yang berhubungan dalam pembelajaran.

Langkah terakhir pada siklus pembelajaran *eksperiential* ialah saat kita melakukan eksperimen secara langsung. Pada fase ini, siswa akan mencoba menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh ke dalam situasi yang berbeda. Mereka sedang menjajaki eksperimen baru atau menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam situasi yang berbeda. Melalui percobaan yang dilakukan, siswa dapat mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka efektif dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari.

Menurut penelitian Deci dan Ryan (2020), motivasi belajar berkaitan erat dengan dua jenis motivasi utama: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan yang berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, kepuasan pribadi, atau minat terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik melibatkan faktor-faktor eksternal, seperti imbalan atau pujian, yang dapat mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Deci dan Ryan mengembangkan Teori Motivasi Self-Determination (SDT) yang menjelaskan bagaimana pemenuhan tiga kebutuhan dasar—otonomi, kompetensi, dan relasi sosial—dapat mempengaruhi tingkat motivasi siswa. Mereka menyatakan bahwa ketika siswa merasa diberi kebebasan untuk memilih dan mengontrol pembelajaran mereka (otonomi), merasa kompeten dalam melaksanakan tugas (kompetensi), dan terhubung dengan orang lain dalam konteks belajar (relasi sosial), maka motivasi intrinsik mereka akan meningkat, yang akhirnya berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran..

Berbagai Jenis Motivasi untuk Belajar Motivasi yang Datang dari Dalam Diri: Motivasi yang muncul dari dalam diri siswa adalah ketika mereka belajar karena merasa tertarik, penasaran, atau merasa puas dengan proses belajar yang sedang mereka alami. Sebagai contoh, siswa belajar matematika karena mereka menikmati tantangan dan merasa bahagia ketika berhasil menyelesaikan masalah.

Motivasi yang timbul dari hal-hal di luar diri, seperti apresiasi, penghargaan, atau pengakuan dari orang lain. Misalnya, ada siswa yang rajin belajar dengan tujuan meraih nilai tinggi atau memperoleh apresiasi dari guru dan orang tua. Pengaruh-pengaruh yang mempengaruhi motivasi dalam belajar: suasana kelas yang nyaman, fasilitas yang memadai, serta hubungan baik antara guru dan siswa adalah faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar, seiring dengan lingkungan yang positif dan mendukung. Dukungan dari orang tua, teman sebaya, dan guru sangat membantu dalam memberikan motivasi ekstra kepada siswa dalam proses belajar, siswa yang memiliki tujuan belajar yang jelas dan realistik akan cenderung lebih termotivasi. Harapan memiliki peranan krusial dalam pencapaian tujuan tersebut, minat pada materi pelajaran dan partisipasi aktif dalam pembelajaran dapat memberi dorongan bagi motivasi yang lebih baik, belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa juga ikut membangkitkan minat mereka, penghargaan entah dalam bentuk materi atau non-materi, bisa



menjadi motivasi bagi siswa untuk mencapai prestasi yang baik. Menghargai kerja keras dan prestasi siswa adalah hal yang tak boleh diabaikan.

Pendekatan belajar eksplorasi ekosistem buatan melibatkan penggabungan elemen alami dengan elemen buatan yang dirancang secara khusus di dalam lingkungan pembelajaran. Maksudnya adalah menciptakan ekosistem yang bisa dijaga dan dipelajari siswa, di mana mereka dapat langsung melihat serta berinteraksi dengan elemen-elemen yang membentuk ekosistem tersebut. Dalam situasi ini, siswa tidak hanya mempelajari teori-teori tentang ekosistem dari buku, tetapi juga dapat mengalami dan memahami sendiri bagaimana ekosistem beroperasi melalui pengalaman langsung.

Ekosistem buatan dapat berbentuk dalam berbagai ragam, misalnya kebun sekolah, taman hidroponik, kolam ikan, atau bahkan ekosistem yang lebih kompleks seperti terarium atau akuarium. Ekosistem buatan ini telah dirancang dengan teliti agar para siswa dapat dengan mudah melihat keterkaitan antara berbagai elemen dalam ekosistem, seperti tanaman, hewan, mikroorganisme, dan faktor lingkungan lainnya. Dengan demikian, siswa dapat memperdalam pemahaman tentang keragaman makhluk hidup serta pentingnya ketergantungan antara mereka dalam menjaga kestabilan ekosistem.

Pengenalan siswa pada eksplorasi ekosistem buatan memberikan peluang untuk belajar mengenai ekosistem dalam situasi yang nyata dan sesuai dengan konteksnya. Pembelajaran ini terbukti sangat berhasil karena menghadirkan pengalaman langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat lebih memahami konsep-konsep ilmiah yang sering sulit dipahami hanya lewat teori saja. Sebagai contoh, melalui eksperimen atau pengamatan langsung terhadap pertumbuhan tanaman, siswa dapat memahami konsep tentang fotosintesis, peran penting tumbuhan dalam ekosistem, atau hubungan antara organisme yang berbeda di lingkungan tersebut.

Disamping itu, melalui eksplorasi ekosistem buatan, siswa dapat lebih memahami pengaruh dari berbagai faktor lingkungan terhadap kehidupan makhluk hidup. Mereka dapat memperhatikan dampak perubahan suhu, cahaya, atau kelembaban terhadap pertumbuhan tanaman dan kesehatan hewan dalam ekosistem itu. Proses ini membantu siswa dalam memahami konsep-konsep ekologis secara lebih mendalam, seperti rantai pangan, siklus energi, dan daur ulang unsur-unsur alam.

Salah satu manfaat utama dari pendekatan eksplorasi ekosistem buatan adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar para siswa. Ketika siswa turut serta secara langsung dalam pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan observasi langsung, mereka cenderung lebih tertarik dan termotivasi dalam proses belajar. Pengalaman yang menyenangkan dan interaktif ini memberikan makna yang lebih dalam dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat mengaitkan antara teori yang dipelajari dengan situasi yang mereka alami.

Selain itu, eksplorasi ekosistem buatan juga memacu pengembangan kemampuan berpikir kritis serta solusi. Siswa akan menemui berbagai situasi yang memerlukan mereka untuk merumuskan solusi atas berbagai tantangan yang timbul dalam ekosistem yang sedang dipelajari. Contohnya, mereka mungkin diberi tantangan untuk menemukan cara agar tanaman di kebun terus subur atau bagaimana menjaga keseimbangan dalam akuarium. Proses ini memberikan pengajaran pada mereka untuk melakukan analisis kondisi, merencanakan langkah-langkah, dan mengevaluasi hasil, yang semuanya adalah keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Eksplorasi ekosistem buatan membentuk lingkungan belajar yang sesuai dengan konteks. Pembelajaran yang kontekstual melibatkan pengaitan materi pelajaran dengan situasi atau fenomena yang ada di sekitar siswa. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep ekosistem secara teoritis, melainkan mereka juga dapat mengamati dan merasakan



langsung dalam lingkungan yang mereka ciptakan atau kelola. Pendekatan ini juga mendorong perasaan kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar mereka, karena mereka akan belajar mengenai arti yang tersirat dalam menjaga keseimbangan ekosistem, baik yang ada di ekosistem buatan maupun di alam sekitar mereka. Implementasi Eksplorasi Ekosistem Buatan di Sekolah

Agar eksplorasi ekosistem buatan bisa dilakukan di sekolah dengan baik, guru perlu menciptakan suasana di mana siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat kebun sekolah, menyediakan akuarium untuk mengamati ikan, atau menciptakan terarium untuk mempelajari tumbuhan dan serangga. Saat proses berlangsung, peran guru adalah menjadi pendamping yang membimbing siswa dalam mengamati, menganalisis, dan merefleksikan pengalaman mereka.

Tidak hanya itu, siswa juga bisa diberi tugas untuk menciptakan serta menata ekosistem buatan mereka sendiri, baik secara individu atau dalam kelompok. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman konsep-konsep ilmiah kepada mereka, melainkan juga memperluas kemampuan sosial dan keterampilan kerjasama dalam kelompok. Mereka bisa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan berbagi tugas demi mencapai tujuan secara bersama-sama.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menemukan bahwa menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dapat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian oleh Wijayanti (2020), pembelajaran yang berfokus pada pengalaman dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam mempelajari sains. Sama halnya, hasil penelitian dari Wulandari (2019) menemukan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran ekosistem dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep ekologis.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen (eksperimen semu), oleh karena itu pelaksanaannya menggunakan siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol yang pemilihannya tidak secara acak (apa adanya). Lokasi penelitian di Sekolah Dasar Negeri 8 Peusangan, Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen. Dalam penelitian, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V UPTD SD Negeri 15 Bireuen yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 44 siswa.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, digunakan empat macam instrumen yang terdiri dari: (1) soal tes motivasi belajar berupa soal pilihan ganda dan; (2) lembar observasi guru dan siswa diisi oleh 2 orang pengamat;. Instrumen ini dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu: tahap pembuatan instrumen, tahap penyaringan dan tahap uji coba instrumen (untuk tes motivasi belajar).

Teknik statistik yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif yang digunakan adalah tabel frekuensi, rata-rata dan standar deviasi, untuk mendeskripsikan ciri atau karakteristik data masing-masing variabel penelitian. Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis.

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan nilai *minimum*, nilai *maximum*, *mean* dan *standar deviation*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

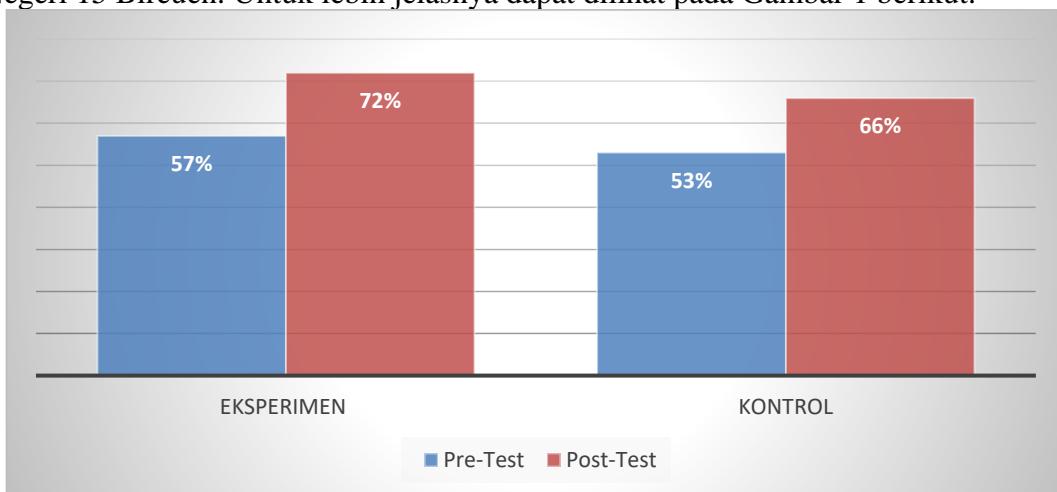
Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif**

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Kontrol	22	17	92	65,91	23,610
Eksperimen	22	42	92	72,09	17,304
Valid N (listwise)	22				

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,044 menunjukkan bahwa  $0,044 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima, artinya *Experiential Learning* berbasis Eksplorasi Ekosistem Buatan terhadap pemahaman pelajaran IPA siswa kelas V UPTD SD Negeri 15 Bireuen. Dari nilai ttable ini dapat dituliskan sebagai berikut; ttable dengan taraf signifikansi  $5\% = 1,303 < \text{thitung sebesar} = 2,076$  untuk thitung atau  $H_a$  diterima serta  $H_0$  ditolak. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada/tidak adanya perbedaan rata-rata 2 sampel yang berkaitan. Jika nilai sig 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Dari hasil perhitungan diatas maka dapat diketahui bahwa pembelajaran *Experiential Learning* berpengaruh terhadap pemahaman matematika pelajaran IPA siswa kelas V UPTD SD Negeri 15 Bireuen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:

**Gambar 1. Peningkatan Motivasi belajar**

Hasil penelitian di atas, sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu dari penelitian Mewilda (2024) Hasil uji hipotesis penelitian ini dengan menggunakan independent sample Ttest dengan signifikansi 0,05 dimana hasil hipotesis penelitian menunjukkan  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh penerapan model experiential learning terhadap motivasi belajar geografi peserta didik fase E SMAN 1 Guguak.

Hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang guru pengamat terhadap kegiatan guru diperoleh persentase rata-rata, yaitu 93%. Berarti taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi kedua pengamat termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hasil observasi yang dilakukan oleh 2 orang guru pengamat terhadap kegiatan siswa diperoleh persentase rata-rata, yaitu 93%. Berarti taraf keberhasilan aktivitas siswa berdasarkan observasi kedua pengamat termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Tahap awal dalam experiential learning ialah pengalaman konkret, yakni aktivitas nyata yang dialami oleh para siswa. Pada fase ini, siswa langsung terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang mempergunakan indera dan perasaan mereka. Contohnya, dalam proses belajar sains, siswa bisa melakukan eksperimen atau mengamati fenomena alam secara langsung. Pengalaman konkret ini amatlah berharga karena memperkuat pondasi pembelajaran di masa depan.

## **Pembahasan**

### **1. Tingkat Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran**

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan guru selama proses pembelajaran mendapatkan persentase keberhasilan rata-rata sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik." Persentase ini mencerminkan bahwa guru berhasil menjalankan tugas mereka dengan sangat efektif dalam mendesain, mengarahkan, dan memfasilitasi pembelajaran. Keberhasilan ini mendukung penelitian Darling-Hammond et al. (2020), yang menunjukkan bahwa kualitas pengajaran guru adalah salah satu faktor paling signifikan dalam menentukan keberhasilan siswa. Guru yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan relevan memberikan peluang lebih besar bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan memahami materi secara mendalam.

### **2. Tingkat Partisipasi Siswa dalam Proses Pembelajaran**

Keberhasilan siswa yang mencapai persentase rata-rata 93% dalam observasi juga menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tingkat partisipasi yang tinggi ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berhasil menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi. Menurut Kiili et al. (2012), pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, terutama dalam kegiatan berbasis pengalaman, meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif mereka, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil pembelajaran. Hal ini memperkuat pentingnya experiential learning sebagai pendekatan yang mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna.

### **3. Pengalaman Konkret sebagai Tahap Awal Experiential Learning**

Pengalaman konkret, sebagai tahap awal dalam experiential learning, menjadi pondasi penting untuk membangun pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Dalam pembelajaran berbasis pengalaman, siswa langsung terlibat dalam aktivitas yang nyata, seperti eksperimen atau pengamatan fenomena. Penelitian oleh Kolb dan Kolb (2005) menunjukkan bahwa pembelajaran yang dimulai dengan pengalaman konkret membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan relevan. Dengan kata lain, pengalaman langsung ini memungkinkan siswa untuk memanfaatkan indera mereka secara optimal untuk memahami materi.

### **4. Refleksi sebagai Pendukung Pengalaman Konkret**

Selain pengalaman konkret, tahap refleksi memainkan peran penting dalam experiential learning. Keberhasilan siswa dalam observasi ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya terlibat dalam aktivitas konkret tetapi juga memiliki kesempatan untuk merefleksikan pengalaman mereka. Refleksi memungkinkan siswa untuk menganalisis apa yang telah mereka pelajari dan mengaitkannya dengan pengalaman sebelumnya. Moon (2004) menyebutkan bahwa refleksi adalah proses kritis yang membantu siswa menginternalisasi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka secara holistik. Dalam konteks ini, guru dapat memfasilitasi refleksi melalui diskusi kelompok atau aktivitas individu seperti penulisan jurnal.

### **5. Implikasi Hasil terhadap Pengembangan Experiential Learning**

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa experiential learning memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Keberhasilan guru dalam memfasilitasi pembelajaran dan keterlibatan aktif siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Menurut Dewey (2018), pembelajaran berbasis pengalaman tidak hanya memperkuat pemahaman siswa tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis yang relevan dengan tantangan dunia nyata. Oleh karena itu, penerapan experiential learning dapat terus dikembangkan dengan mengintegrasikan teknologi dan memperkaya pengalaman konkret siswa untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan mendalam.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh selama penelitian pada siswa kelas V di UPTD SD Negeri 15 Bireuen pelajaran IPA siswa, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansinya  $H_a$  diterima, artinya PBL berbasis Eksplorasi Ekosistem Buatan berpengaruh terhadap pemahaman pelajaran IPA siswa kelas V UPTD SD Negeri 15 Bireuen. Dari  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5 sebesar = 2,076 untuk  $t_{hitung}$  atau pemahaman matematika siswa.
2. Hasil observasi yang dilakukan pengamat terhadap kegiatan guru diperoleh persentase rata-rata, yaitu 93% kategori sangat baik. Hasil kegiatan siswa diperoleh persentase rata-rata, yaitu 93%. kategori sangat baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). *Implications for educational practice of the science of learning and development. Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Dewey, J. (2018). *Experience and education* (Reprint Edition). Kappa Delta Pi Lecture Series.
- Kiili, K., de Freitas, S., Arnab, S., & Lainema, T. (2012). The design principles for flow experience in educational games. *Procedia Computer Science*, 15, 78–91. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2012.10.060>
- Kolb, D. A. (2024). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Pearson Education.
- Kolb, D. A., & Kolb, A. Y. (2005). Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Academy of Management Learning & Education*, 4(2), 193–212. <https://doi.org/10.5465/amle.2005.17268566>
- Martiasari & Kelana. 2022. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Manipulatif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(1): 1-10.
- Mewilda, L. ., Rianto, S. ., & Tanamir, M. D. . (2024). Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Motivasi Belajar Geografi Peserta Didik Fase E SMAN 1 Guguak . *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7210–7216. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29503>
- Moon, J. A. (2004). *A handbook of reflective and experiential learning: Theory and practice*. Routledge.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, E. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Pengalaman Terhadap Minat dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Sains*, 12(1), 45–58.
- Wulandari, S. (2019). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Ekosistem dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ekologi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 112-124.