



PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA

Ummul Muchlisho^{1*}, Arie Widya Murni², Ika Silvi Anisa³

Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

email: lisaamch@gmail.com, ariewidya.pgsd@unusida.ac.id, ikasilvianisa@gmail.com.

Diterima: 29/07/2026; Direvisi: 12/08/2026; Diterbitkan: 28/08/2026

ABSTRAK

Pembelajaran IPA di sekolah dasar perlu memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa memahami fenomena secara langsung sekaligus mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Namun, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dapat membatasi keterlibatan siswa dalam mengamati, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan berdasarkan pengalaman nyata. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang menghubungkan pengalaman konkret dengan proses refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan pengetahuan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Experiential Learning* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Bendotretak I pada materi perubahan wujud benda. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian berjumlah 19 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan pemecahan masalah dan observasi aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah setelah penerapan model *Experiential Learning*. Rata-rata kemampuan siswa meningkat dari 46,0 pada *pretest* menjadi 74,7 pada *posttest*, dan hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua hasil pengukuran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman konkret, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan pengetahuan dalam *Experiential Learning* dapat membantu siswa memahami permasalahan dan menentukan penyelesaian berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Dengan demikian, model *Experiential Learning* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPA untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah siswa sekolah dasar, khususnya pada materi perubahan wujud benda.

Kata kunci: *Experiential Learning*, keterampilan pemecahan masalah, pembelajaran IPA, perubahan wujud benda, sekolah dasar.

ABSTRACT

Science learning in elementary schools needs to provide learning experiences that enable students to understand phenomena directly while developing problem-solving skills. However, teacher-centered instruction may limit students' involvement in observing, analyzing, and solving problems based on real experiences. This condition indicates the need for a learning model that connects concrete experiences with reflection, concept formation, and knowledge application. This study aimed to analyze the effect of the *Experiential Learning* model on the problem-solving skills of fourth-grade students at SDN Bendotretak I on the topic of changes in states of matter. The study employed a quantitative approach using a *pre-experimental* method with a *One Group Pretest-Posttest* design. The participants were 19 fourth-grade students. Data were collected through problem-solving skill tests and observations of learning activities. The results showed an improvement in students' problem-solving skills after the implementation of the *Experiential Learning* model. The students' mean score increased from



46.0 in the *pretest* to 74.7 in the *posttest*, and the *Paired Sample t-test* indicated a significant difference between the two measurements. The improvement suggests that concrete experiences, reflection, concept formation, and knowledge application in *Experiential Learning* can help students understand problems and determine solutions based on their learning experiences. Therefore, the *Experiential Learning* model can be used as an alternative science learning model to develop elementary students' problem-solving skills, particularly on the topic of changes in states of matter.

Keywords: *Experiential Learning*, problem-solving skills, science learning, changes in states of matter, elementary school.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati fenomena, mengeksplorasi lingkungan, melakukan percobaan, dan menggunakan pengetahuan untuk memahami permasalahan. Karakteristik tersebut penting karena sebagian konsep IPA berkaitan dengan fenomena konkret yang dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu siswa menghubungkan konsep dengan fenomena yang diamati serta membangun pemahaman yang lebih bermakna (Hajjah et al., 2022; Laili et al., 2026).

Salah satu materi IPA yang memiliki keterkaitan kuat dengan pengalaman konkret siswa adalah perubahan wujud benda. Materi ini mencakup proses mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim yang dapat ditemukan dalam berbagai peristiwa sehari-hari. Pemahaman terhadap materi tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat istilah, tetapi juga kemampuan memahami karakteristik dan proses perubahan yang terjadi. Fahreza et al. (2024) menunjukkan bahwa pemahaman konsep IPA pada materi perubahan wujud benda berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami karakteristik dan proses perubahan wujud. Sementara itu, Badawi et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengaitkan materi perubahan wujud benda dengan konteks nyata dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran materi perubahan wujud benda perlu memberikan ruang kepada siswa untuk menghubungkan konsep dengan fenomena yang dapat diamati secara langsung.

Namun, kondisi pembelajaran di SDN Bendotretak I menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Siswa lebih banyak menerima penjelasan, mencatat materi, dan mengerjakan soal, sementara kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan objek atau fenomena yang dipelajari masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pengalaman belajar siswa belum sepenuhnya digunakan sebagai dasar untuk membangun konsep dan menyelesaikan permasalahan. Pada materi perubahan wujud benda, keterbatasan pengalaman konkret berpotensi membuat siswa lebih sulit menghubungkan konsep dengan fenomena yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, permasalahan pembelajaran tidak hanya terletak pada penguasaan materi, tetapi juga pada terbatasnya kesempatan siswa untuk menggunakan pengalaman sebagai dasar dalam memahami dan menyelesaikan masalah.

Permasalahan tersebut menjadi semakin penting karena pembelajaran IPA juga perlu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Keterampilan pemecahan masalah mencakup kemampuan memahami permasalahan, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan langkah penyelesaian, dan mengevaluasi hasil. Kemampuan tersebut memungkinkan siswa menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh ketika menghadapi



permasalahan dalam konteks yang berbeda. Palennari et al. (2021) menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan suatu permasalahan. Amalia et al. (2026) juga menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu dirancang tidak hanya agar siswa mengetahui konsep, tetapi juga agar siswa memperoleh pengalaman yang dapat digunakan untuk memahami, merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penyelesaian masalah.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan pendekatan atau model pembelajaran yang menghubungkan materi IPA dengan pengalaman dan konteks nyata. Badawi et al. (2024), misalnya, menggunakan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk mengaitkan materi perubahan wujud benda dengan konteks kehidupan siswa dan menemukan adanya pengaruh terhadap hasil belajar IPA. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa keterkaitan materi dengan konteks nyata dapat membantu proses pembelajaran. Namun, fokus utama penelitian tersebut adalah hasil belajar, bukan keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, peningkatan penguasaan materi belum secara khusus menunjukkan bagaimana siswa memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan strategi, dan mengevaluasi hasil.

Penelitian lain menggunakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung untuk mengembangkan kemampuan siswa. Amalia et al. (2026) menunjukkan bahwa model *problem solving* dengan metode *hands-on learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Meskipun demikian, pendekatan tersebut menempatkan aktivitas pemecahan masalah sebagai fokus utama, sedangkan hubungan antara pengalaman konkret, proses refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan pengetahuan belum menjadi satu siklus pembelajaran yang terstruktur. Padahal, dalam pembelajaran IPA, pengalaman siswa terhadap fenomena konkret perlu diikuti dengan proses refleksi dan pembentukan konsep agar pengalaman tersebut tidak berhenti pada aktivitas melakukan percobaan, tetapi berkembang menjadi pengetahuan yang dapat digunakan untuk menghadapi permasalahan baru.

Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang tidak hanya menghadirkan pengalaman langsung, tetapi juga mengorganisasikan pengalaman tersebut ke dalam tahapan refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan pengetahuan. Model *Experiential Learning* memiliki karakteristik tersebut. Kolb (2015) menjelaskan bahwa proses belajar melalui pengalaman berlangsung dalam siklus *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*. Pada tahap *concrete experience*, siswa memperoleh pengalaman melalui keterlibatan langsung dengan objek atau fenomena. Pengalaman tersebut kemudian direfleksikan melalui *reflective observation*, dihubungkan dengan konsep melalui *abstract conceptualization*, dan diterapkan pada situasi baru melalui *active experimentation*. Dengan demikian, model ini tidak hanya menempatkan aktivitas langsung sebagai kegiatan pembelajaran, tetapi menjadikan pengalaman, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan pengetahuan sebagai satu rangkaian yang saling berhubungan.

Relevansi *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPA telah ditunjukkan oleh beberapa penelitian. Andriyansyah dan Ningsih (2021) menunjukkan penerapan *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPA sebagai model yang melibatkan pengalaman siswa dalam proses pembelajaran. Hajjah et al. (2022) menemukan bahwa penerapan *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pada jenjang sekolah dasar, Bila et al. (2024) menemukan bahwa model *Experiential Learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa, sedangkan Zulfa et al. (2025) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar



IPA setelah penerapan model tersebut. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa *Experiential Learning* dapat mendukung keterlibatan aktif siswa dan membantu menghubungkan pengalaman dengan konsep yang dipelajari.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu tersebut sebagian besar berfokus pada hasil belajar atau kemampuan berpikir secara umum. Kajian yang secara khusus menguji keterampilan pemecahan masalah melalui empat tahapan pemecahan masalah dalam konteks materi perubahan wujud benda masih terbatas. Penelitian Kartikasari dan Murni (2025) menjadi salah satu penelitian yang secara langsung menghubungkan *Experiential Learning* dengan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Experiential Learning* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPA berbasis isu lingkungan. Namun, konteks isu lingkungan berbeda dengan materi perubahan wujud benda yang memiliki karakteristik fenomena konkret dan dapat diamati melalui percobaan sederhana. Perbedaan konteks tersebut penting karena karakteristik materi dapat memengaruhi bentuk pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa serta cara siswa menggunakan pengalaman tersebut ketika menyelesaikan masalah.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, masih terdapat ruang untuk memperluas bukti empiris mengenai penerapan *Experiential Learning* pada keterampilan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat *Experiential Learning* terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah pada konteks tertentu, tetapi belum secara khusus mengkaji keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV pada materi perubahan wujud benda. Selain itu, belum banyak penelitian yang menggambarkan perubahan pada setiap tahapan pemecahan masalah, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan mengevaluasi hasil, setelah siswa memperoleh pengalaman konkret mengenai fenomena perubahan wujud benda. Celah tersebut menjadi fokus empiris penelitian ini.

Materi perubahan wujud benda memiliki karakteristik yang mendukung penerapan *Experiential Learning* karena berbagai prosesnya dapat diamati melalui pengalaman konkret. Siswa dapat mengamati perubahan benda, mendiskusikan hasil pengamatan, menghubungkannya dengan konsep ilmiah, kemudian menggunakan konsep tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Rangkaian tersebut memungkinkan pengalaman belajar tidak hanya menghasilkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga memberikan dasar bagi siswa untuk mengembangkan proses pemecahan masalah secara bertahap. Dengan demikian, pemilihan *Experiential Learning* dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian antara karakteristik model dengan karakteristik materi serta kebutuhan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian penerapan *Experiential Learning* untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV sekolah dasar pada materi perubahan wujud benda dengan menganalisis empat indikator, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan mengevaluasi hasil. Fokus tersebut membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya yang lebih banyak menilai hasil belajar atau kemampuan berpikir secara umum, serta memperluas kajian Kartikasari dan Murni (2025) yang menggunakan konteks pembelajaran IPA berbasis isu lingkungan. Dengan berfokus pada materi perubahan wujud benda yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris mengenai bagaimana pembelajaran berbasis pengalaman dapat digunakan untuk mendukung perkembangan keterampilan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Experiential Learning* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN





Bendotretrek I pada materi perubahan wujud benda. Penelitian ini secara khusus mengkaji perubahan keterampilan siswa sebelum dan setelah penerapan model *Experiential Learning* serta perubahan pada setiap indikator keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan tujuan tersebut, hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat pengaruh model *Experiential Learning* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Bendotretrek I pada materi perubahan wujud benda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Dalam desain ini, satu kelompok diberikan pengukuran awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan menggunakan model *Experiential Learning*, dan setelah perlakuan diberikan pengukuran akhir (*posttest*). Penelitian dilaksanakan di SDN Bendotretrek I pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan 19 siswa kelas IV A sebagai kelompok penelitian, sedangkan 29 siswa kelas IV B digunakan untuk uji coba instrumen.

Instrumen penelitian berupa tes uraian untuk mengukur keterampilan pemecahan masalah siswa pada materi perubahan wujud benda. Tes disusun berdasarkan empat indikator keterampilan pemecahan masalah, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan mengevaluasi hasil. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi untuk memastikan kesesuaian isi soal dengan indikator keterampilan pemecahan masalah dan materi penelitian. Validasi isi dilakukan oleh satu validator, yaitu Dosen PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil validasi, instrumen diuji cobakan kepada 29 siswa kelas IV B. Uji validitas butir dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*. Dari 18 butir soal yang diuji, 10 butir dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian, sedangkan 8 butir tidak digunakan. Uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dan memperoleh nilai 0,794 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Experiential Learning*, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan pemecahan masalah. Penerapan model *Experiential Learning* mengacu pada empat tahap Kolb (2015), yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*. Pada tahap *concrete experience*, siswa memperoleh pengalaman langsung melalui pengamatan dan percobaan sederhana mengenai perubahan wujud benda. Pada tahap *reflective observation*, siswa mendiskusikan hasil pengamatan dan menyampaikan temuan. Selanjutnya, pada tahap *abstract conceptualization*, siswa menghubungkan pengalaman dan hasil refleksi dengan konsep ilmiah mengenai perubahan wujud benda. Pada tahap *active experimentation*, siswa menerapkan konsep yang telah diperoleh untuk menyelesaikan permasalahan baru yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan keterampilan pemecahan masalah siswa sebelum dan setelah penerapan model *Experiential Learning*. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas guru diamati berdasarkan keterlaksanaan tahapan *Experiential Learning*, pengelolaan pembelajaran, pembimbingan siswa, dan penutupan pembelajaran. Aktivitas siswa diamati berdasarkan keaktifan, partisipasi dalam diskusi, pelaksanaan percobaan, penyampaian temuan, dan penyelesaian tugas. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Analisis data diawali dengan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah subjek penelitian kurang dari 50 siswa. Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test*. Apabila data tidak berdistribusi normal, pengujian dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) untuk mengetahui perubahan keterampilan pemecahan masalah siswa setelah penerapan model *Experiential Learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Experiential Learning* terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Bendotretek I pada materi perubahan wujud benda. Pembelajaran dilaksanakan melalui empat tahap *Experiential Learning*, yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*. Sebelum diberikan perlakuan, siswa mengerjakan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal keterampilan pemecahan masalah. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan keterampilan pemecahan masalah setelah penerapan model *Experiential Learning*.

Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa setelah penerapan model *Experiential Learning*. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan nilai rata-rata, nilai terendah, nilai tertinggi, dan standar deviasi antara *pretest* dan *posttest*. Data hasil pengukuran keterampilan pemecahan masalah siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa

NO.	URAIAN	PRETEST	POSTTEST
1.	Jumlah Siswa	19	19
2.	Nilai Tertinggi	10	47
3.	Nilai Terendah	75	92
4.	Nilai Rata-rata	46,0	74,7
5.	Standar Deviasi	17,75	12,62

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata keterampilan pemecahan masalah siswa meningkat dari 46,0 pada *pretest* menjadi 74,7 pada *posttest*. Nilai terendah juga meningkat dari 10 menjadi 47, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 75 menjadi 92. Selain itu, standar deviasi menurun dari 17,75 pada *pretest* menjadi 12,62 pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara deskriptif keterampilan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning*.

Untuk mengetahui apakah perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* tersebut signifikan secara statistik, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Experiential Learning*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* memberikan perubahan yang signifikan terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa.

Selain melihat perubahan secara keseluruhan, analisis dilakukan pada setiap indikator keterampilan pemecahan masalah. Indikator yang digunakan dalam penelitian meliputi memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan mengevaluasi hasil. Perbandingan rata-rata setiap indikator antara *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 2

Tabel 2. Peningkatan Keterampilan Kemampuan Pemecahan Masalah Tiap Indikator

Indikator Keterampilan Pemecahan Masalah	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Memahami Masalah	1,75	2,74	0,98
Merencanakan Penyelesaian	1,66	2,71	1,05
Melaksanakan Penyelesaian	2,04	3,47	1,44
Mengevaluasi Hasil	1,87	2,82	0,95

Berdasarkan Tabel 2, seluruh indikator keterampilan pemecahan masalah mengalami peningkatan setelah penerapan model *Experiential Learning*. Indikator melaksanakan penyelesaian menunjukkan peningkatan paling tinggi, yaitu sebesar 1,44, dari rata-rata 2,04 pada *pretest* menjadi 3,47 pada *posttest*. Selanjutnya, indikator merencanakan penyelesaian meningkat sebesar 1,05, dari 1,66 menjadi 2,71. Indikator memahami masalah meningkat sebesar 0,98, dari 1,75 menjadi 2,74, sedangkan indikator mengevaluasi hasil meningkat sebesar 0,95, dari 1,87 menjadi 2,82.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan pemecahan masalah terjadi pada seluruh aspek yang diukur. Peningkatan terbesar pada indikator melaksanakan penyelesaian menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran, siswa lebih mampu menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh untuk menentukan serta menjalankan langkah penyelesaian masalah. Sementara itu, peningkatan pada indikator memahami masalah, merencanakan penyelesaian, dan mengevaluasi hasil menunjukkan adanya perkembangan kemampuan siswa pada tahap awal hingga akhir proses pemecahan masalah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa setelah penerapan model *Experiential Learning*. Peningkatan terlihat baik pada hasil pengukuran secara keseluruhan maupun pada masing-masing indikator keterampilan pemecahan masalah. Hasil uji statistik juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Temuan tersebut menjadi dasar untuk membahas bagaimana tahapan *Experiential Learning* dapat berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa pada materi perubahan wujud benda.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* di kelas IV SDN Bendotretak I diikuti oleh peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada materi perubahan wujud benda. Rata-rata skor keterampilan pemecahan masalah meningkat dari 46,0 pada *pretest* menjadi 74,7 pada *posttest*. Peningkatan tersebut juga didukung oleh hasil *Paired Sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa ketika pembelajaran IPA memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami fenomena secara langsung, pengalaman tersebut dapat menjadi dasar bagi siswa untuk memahami permasalahan dan menggunakan konsep yang diperoleh dalam proses penyelesaian masalah.

Temuan tersebut tidak hanya terlihat pada skor keseluruhan, tetapi juga pada empat indikator keterampilan pemecahan masalah yang dianalisis. Seluruh indikator mengalami peningkatan, yaitu memahami masalah sebesar 0,98, merencanakan penyelesaian sebesar 1,05, melaksanakan penyelesaian sebesar 1,44, dan mengevaluasi hasil sebesar 0,95. Pola peningkatan tersebut menunjukkan karakteristik penting dari hasil penelitian ini. Peningkatan terbesar terjadi pada kemampuan melaksanakan penyelesaian, sedangkan peningkatan terkecil terjadi pada kemampuan mengevaluasi hasil. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman konkret yang diberikan melalui pembelajaran lebih mudah dimanfaatkan siswa ketika mereka harus melakukan tindakan atau menerapkan konsep, sementara kegiatan



mengevaluasi hasil membutuhkan proses berpikir yang lebih reflektif dan pembiasaan yang lebih intensif.

Peningkatan pada indikator memahami masalah sebesar 0,98 berkaitan dengan pengalaman konkret yang diperoleh siswa pada tahap awal pembelajaran. Materi perubahan wujud benda memiliki karakteristik yang memungkinkan siswa mengamati fenomena secara langsung melalui percobaan sederhana. Pengalaman tersebut memberikan gambaran nyata mengenai peristiwa yang sebelumnya mungkin hanya dipahami melalui penjelasan atau gambar. Ketika siswa kemudian menghadapi soal atau permasalahan, mereka memiliki pengalaman yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mengenali informasi penting dalam masalah. Kondisi ini membantu siswa memahami apa yang diketahui, apa yang ditanyakan, dan fenomena perubahan wujud apa yang berkaitan dengan permasalahan.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa karakteristik materi menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan penerapan *Experiential Learning*. Perubahan wujud benda bukan materi yang sepenuhnya abstrak karena proses mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Fahreza et al. (2024) menunjukkan bahwa pemahaman konsep pada materi perubahan wujud benda berkaitan dengan kemampuan siswa memahami karakteristik dan proses perubahan yang terjadi. Dalam konteks penelitian ini, pengalaman mengamati perubahan tersebut memberikan konteks konkret sebelum siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Dengan demikian, peningkatan kemampuan memahami masalah tidak hanya dapat dipandang sebagai dampak dari penyampaian konsep, tetapi juga sebagai hasil dari tersedianya pengalaman yang dapat digunakan siswa ketika menafsirkan permasalahan.

Pada tahap *concrete experience*, siswa terlibat langsung dalam pengamatan dan percobaan mengenai perubahan wujud benda. Tahap ini memberikan pengalaman awal yang kemudian menjadi sumber informasi bagi tahap-tahap berikutnya. Siswa tidak hanya menerima penjelasan mengenai suatu perubahan wujud, tetapi mengamati apa yang terjadi dan memperoleh informasi melalui kegiatan langsung. Karakteristik tersebut sesuai dengan prinsip *Experiential Learning* yang menempatkan pengalaman sebagai sumber pembentukan pengetahuan (Kolb, 2015). Dalam pembelajaran IPA sekolah dasar, pengalaman semacam ini penting karena siswa masih membutuhkan representasi konkret untuk menghubungkan suatu konsep dengan fenomena yang diamati.

Pengalaman konkret kemudian dilanjutkan dengan *reflective observation*. Pada tahap ini, siswa mendiskusikan hasil pengamatan, membandingkan temuan, dan menyampaikan penjelasan mengenai fenomena yang terjadi. Aktivitas tersebut membantu siswa mengorganisasi pengalaman sebelum membuat kesimpulan. Dalam kaitannya dengan pemecahan masalah, proses refleksi memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak langsung menentukan jawaban, tetapi terlebih dahulu mempertimbangkan informasi yang telah diperoleh. Hal ini dapat menjelaskan peningkatan pada indikator memahami masalah dan merencanakan penyelesaian. Siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan informasi dari pengalaman dengan permasalahan yang harus diselesaikan.

Proses refleksi tersebut juga sejalan dengan temuan Hajjah et al. (2022) yang menunjukkan bahwa *Experiential Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun variabel penelitian tersebut berbeda, terdapat keterkaitan pada proses berpikir yang terjadi selama pembelajaran. Ketika siswa merefleksikan hasil pengamatan, mereka perlu membandingkan informasi, memberikan alasan, dan menghubungkan sebab dengan akibat. Aktivitas tersebut memberikan landasan bagi siswa untuk memahami permasalahan secara lebih terarah sebelum menentukan strategi penyelesaian.



Indikator merencanakan penyelesaian mengalami peningkatan sebesar 1,05, dari rata-rata 1,66 menjadi 2,71. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah memperoleh pengalaman dan melakukan refleksi, siswa lebih mampu menentukan langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan. Pengalaman melakukan percobaan dapat memberikan gambaran mengenai urutan tindakan dan hubungan sebab-akibat yang kemudian digunakan siswa sebagai referensi ketika menentukan strategi. Dalam konteks materi perubahan wujud benda, siswa tidak hanya mengetahui jenis perubahan wujud, tetapi juga memperoleh pengalaman mengenai bagaimana suatu perubahan dapat terjadi. Pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman tersebut membantu siswa memilih langkah penyelesaian yang lebih sesuai dengan permasalahan.

Pada tahap *abstract conceptualization*, pengalaman dan hasil refleksi mulai dihubungkan dengan konsep ilmiah. Guru membantu siswa menyusun pemahaman mengenai perubahan wujud benda berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi. Tahap ini penting karena pengalaman konkret tidak secara otomatis menghasilkan pemahaman konseptual. Pengalaman perlu diinterpretasikan dan dihubungkan dengan konsep agar dapat digunakan kembali pada situasi lain. Kolb (2015) menempatkan pembentukan konsep sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari siklus pengalaman. Dalam penelitian ini, pembentukan konsep menjadi penghubung antara pengalaman siswa selama percobaan dengan kemampuan mereka dalam merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah.

Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian Andriyansyah dan Ningsih (2021) yang menunjukkan penerapan *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPA. Model tersebut memungkinkan pembelajaran berlangsung melalui pengalaman siswa, bukan hanya melalui penyampaian informasi oleh guru. Dalam penelitian ini, pengalaman tersebut memiliki fungsi yang lebih spesifik karena digunakan sebagai dasar untuk menyelesaikan masalah pada materi perubahan wujud benda. Dengan demikian, penelitian ini memberikan tambahan bukti bahwa pengalaman dalam pembelajaran IPA dapat dimanfaatkan bukan hanya untuk memahami konsep, tetapi juga sebagai sumber pengetahuan ketika siswa menghadapi permasalahan.

Peningkatan paling besar ditemukan pada indikator melaksanakan penyelesaian, yaitu sebesar 1,44, dari rata-rata 2,04 menjadi 3,47. Temuan ini merupakan karakteristik empiris yang paling menonjol dalam penelitian. Tingginya peningkatan pada indikator tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik *Experiential Learning* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan secara langsung dan kemudian menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Siswa telah memiliki pengalaman melakukan pengamatan dan percobaan, sehingga ketika menghadapi masalah baru, mereka memiliki pengalaman prosedural yang dapat dijadikan acuan untuk menentukan tindakan.

Tahap *active experimentation* secara khusus memberikan ruang bagi siswa untuk menggunakan konsep yang telah dibentuk pada situasi baru. Pada tahap ini, siswa tidak lagi hanya menjelaskan perubahan wujud benda, tetapi dituntut menggunakan pemahamannya untuk menyelesaikan permasalahan. Hubungan antara pengalaman sebelumnya dan penerapan pada masalah baru membuat proses pembelajaran lebih dekat dengan karakteristik pemecahan masalah. Siswa dapat mencoba langkah penyelesaian, melihat kesesuaiannya dengan permasalahan, dan memperbaiki langkah apabila diperlukan. Kondisi tersebut dapat menjelaskan mengapa indikator melaksanakan penyelesaian mengalami peningkatan paling besar dibandingkan indikator lainnya.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Kartikasari dan Murni (2025) yang menemukan bahwa *Experiential Learning* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPA berbasis isu lingkungan. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan pengalaman sebagai dasar bagi siswa dalam menghadapi



permasalahan. Namun, penelitian ini memberikan konteks empiris yang berbeda. Kartikasari dan Murni (2025) menggunakan isu lingkungan, sedangkan penelitian ini menggunakan materi perubahan wujud benda yang dapat diamati melalui pengalaman konkret dan percobaan sederhana. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa potensi *Experiential Learning* dalam mengembangkan pemecahan masalah tidak hanya terbatas pada permasalahan yang bersifat kontekstual-lingkungan, tetapi juga dapat diterapkan pada materi IPA yang memiliki fenomena konkret dan dekat dengan kehidupan siswa.

Peningkatan pada indikator mengevaluasi hasil sebesar 0,95, dari 1,87 menjadi 2,82, merupakan peningkatan paling rendah dibandingkan indikator lainnya. Meskipun demikian, indikator tersebut tetap mengalami perkembangan. Temuan ini menarik karena menunjukkan bahwa penerapan *Experiential Learning* memberikan dampak pada seluruh rangkaian pemecahan masalah, tetapi tingkat perkembangannya tidak sama pada setiap indikator. Kemampuan mengevaluasi hasil mengharuskan siswa memeriksa kembali proses dan jawaban, mempertimbangkan kesesuaian hasil dengan konsep, serta memberikan alasan terhadap ketepatan penyelesaian. Dibandingkan kegiatan mengamati atau melaksanakan percobaan, aktivitas tersebut membutuhkan refleksi yang lebih mendalam.

Rendahnya peningkatan relatif pada indikator evaluasi dapat dipahami dari karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan pembiasaan untuk melakukan pemeriksaan terhadap proses dan hasil pekerjaannya. Siswa cenderung berorientasi pada memperoleh jawaban, sedangkan kegiatan memeriksa kembali alasan, langkah, dan ketepatan jawaban memerlukan pembimbingan yang lebih eksplisit. Oleh karena itu, meskipun tahap *reflective observation* dalam *Experiential Learning* telah memberikan ruang untuk melakukan refleksi, pembiasaan evaluasi terhadap solusi masih perlu diperkuat. Temuan ini memberikan implikasi bahwa penerapan *Experiential Learning* sebaiknya tidak hanya berfokus pada pengalaman dan eksperimen, tetapi juga memberikan pertanyaan atau lembar refleksi yang secara khusus meminta siswa memeriksa kembali proses penyelesaian dan alasan atas jawabannya.

Pola peningkatan keempat indikator juga menunjukkan bahwa pengalaman konkret memiliki keterkaitan dengan perkembangan keterampilan pemecahan masalah secara bertahap. Siswa terlebih dahulu memperoleh pengalaman untuk memahami fenomena, kemudian merefleksikan pengalaman, membentuk konsep, dan menggunakan konsep tersebut dalam situasi baru. Pola tersebut sesuai dengan siklus *Experiential Learning* yang dikemukakan Kolb (2015). Dengan demikian, peningkatan skor tidak hanya menunjukkan adanya perubahan kemampuan secara kuantitatif, tetapi juga memperlihatkan kesesuaian antara tahapan pembelajaran dengan tahapan proses pemecahan masalah.

Dari perspektif pembelajaran IPA, karakteristik materi perubahan wujud benda juga memperkuat relevansi model yang digunakan. Siswa dapat mengamati perubahan benda melalui fenomena yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga jarak antara pengalaman belajar dan kehidupan nyata menjadi lebih kecil. Badawi et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengaitkan materi perubahan wujud benda dengan konteks nyata dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa konteks nyata tidak hanya dapat digunakan untuk mendukung hasil belajar, tetapi juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Temuan penelitian juga dapat dibandingkan dengan Bila et al. (2024) yang menemukan adanya pengaruh *Experiential Learning* terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Fokus penelitian Bila et al. berada pada hasil belajar, sedangkan penelitian ini secara khusus mengukur keterampilan pemecahan masalah. Perbedaan fokus tersebut memberikan kontribusi empiris karena peningkatan yang ditemukan dalam penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa





siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga menunjukkan perubahan pada proses penggunaan pengetahuan untuk memahami dan menyelesaikan permasalahan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Zulfa et al. (2025) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan *Experiential Learning* pada pembelajaran IPA. Namun, hasil penelitian ini memberikan penekanan yang berbeda dengan menguraikan perubahan berdasarkan empat indikator pemecahan masalah. Analisis tersebut menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman tidak selalu sama pada setiap aspek kemampuan. Dalam konteks penelitian ini, kemampuan melaksanakan penyelesaian berkembang paling besar, sedangkan kemampuan mengevaluasi hasil berkembang paling kecil. Perbedaan tersebut menjadi temuan penting karena menunjukkan bagian keterampilan yang relatif lebih responsif terhadap pengalaman konkret sekaligus bagian yang masih memerlukan penguatan.

Temuan tersebut juga memiliki keterkaitan dengan pendekatan konstruktivistik. Ngkunda et al. (2023) mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *Experiential Learning* dengan pendekatan konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai pihak yang membangun pemahamannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam penelitian ini, prinsip tersebut terlihat ketika siswa memperoleh pengalaman melalui percobaan, mendiskusikan hasil pengamatan, menghubungkannya dengan konsep perubahan wujud benda, dan menggunakan konsep tersebut dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian, peningkatan keterampilan pemecahan masalah dapat dipahami sebagai bagian dari proses siswa membangun dan menggunakan pengetahuannya, bukan sekadar menerima informasi dari guru.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Experiential Learning* dapat mengubah karakter pembelajaran IPA dari aktivitas yang lebih berorientasi pada penerimaan informasi menjadi aktivitas yang memberikan ruang kepada siswa untuk mengalami, merefleksikan, memahami, dan menerapkan. Dalam konteks SDN Bendotretrek I, karakteristik materi perubahan wujud benda memungkinkan guru memanfaatkan benda dan fenomena sederhana di sekitar siswa sebagai sumber pengalaman belajar. Pengalaman tersebut kemudian dapat diarahkan melalui pertanyaan pemantik, diskusi, pembentukan konsep, dan masalah kontekstual sehingga setiap tahap dalam siklus *Experiential Learning* memiliki fungsi yang jelas terhadap perkembangan keterampilan pemecahan masalah.

Dengan demikian, kontribusi empiris penelitian ini tidak hanya terletak pada ditemukannya perbedaan skor sebelum dan sesudah pembelajaran, tetapi juga pada pola perubahan keterampilan pemecahan masalah yang muncul dalam konteks materi perubahan wujud benda. Pengalaman konkret dan kesempatan melakukan eksperimen tampak paling kuat mendukung kemampuan siswa dalam melaksanakan penyelesaian, sedangkan kemampuan mengevaluasi hasil masih menunjukkan peningkatan yang relatif lebih kecil. Pola tersebut memberikan gambaran bahwa *Experiential Learning* dapat digunakan sebagai pendekatan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, tetapi penerapannya perlu disertai pembimbingan reflektif yang cukup agar siswa tidak hanya mampu melakukan penyelesaian, tetapi juga terbiasa memeriksa dan mengevaluasi ketepatan hasil yang diperoleh.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, interpretasi terhadap temuan perlu mempertimbangkan karakteristik desain penelitian. Penelitian menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol sehingga perubahan skor belum dapat sepenuhnya dipastikan hanya disebabkan oleh model *Experiential Learning*. Faktor lain, seperti pengalaman belajar selama penelitian, perkembangan kemampuan siswa, atau pengaruh pengukuran berulang, masih mungkin berkontribusi terhadap perubahan hasil. Selain itu, penelitian hanya melibatkan 19 siswa dari satu kelas di satu sekolah sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan



desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta menguji model *Experiential Learning* pada materi IPA dan karakteristik sekolah yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat memberikan perhatian lebih besar pada indikator mengevaluasi hasil melalui kegiatan refleksi dan *self-assessment* yang lebih terstruktur.

KESIMPULAN

Model *Experiential Learning* berpengaruh terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Bendotretek I pada materi perubahan wujud benda. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata keterampilan pemecahan masalah siswa dari 46,0 pada *pretest* menjadi 74,7 pada *posttest*, serta hasil *Paired Sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penerapan model *Experiential Learning*. Peningkatan juga terjadi pada seluruh indikator keterampilan pemecahan masalah, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan mengevaluasi hasil, dengan peningkatan tertinggi pada indikator melaksanakan penyelesaian.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Experiential Learning* dapat menjadi alternatif pembelajaran IPA yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman konkret, melakukan refleksi, membangun konsep, dan menerapkan pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan. Secara praktis, guru dapat memanfaatkan pengalaman dan fenomena yang dekat dengan kehidupan siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada materi IPA. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar serta menerapkan model *Experiential Learning* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., Hariandi, A., & Hidayat, A. F. (2026). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui model pembelajaran *problem solving* dengan metode *hands-on learning* pada materi pola gambar dan pola bilangan di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–55. <https://www.jurnal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/41293>
- Andriyansyah, A., & Ningsih, P. N. (2021). Penerapan model *experiential learning* pada pembelajaran IPA. *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(2), 71–78. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v4i2.89>
- Badawi, B., Wijayanti, N., & Elizar, E. (2024). Pengaruh penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam materi perubahan wujud benda siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Sukamaju tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Griya Cendikia*, 9(1), 178–184. <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v9i1.1001>
- Balaka, M. Y. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif* (I. Ahmaddien, Ed.; 1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Bila, S. S., Fitriani, A. D., & Buhori, A. (2024). Pengaruh model *experiential learning* pada hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 503–512. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i3.77087>
- Fahreza, M. A., Heryanto, A., & Sunedi. (2024). Analisis pemahaman konsep IPA materi perubahan wujud benda kelas V SD Negeri 160 Palembang. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.37150/perseda.v7i1.2178>



- Haifa, N. M., Nabilla, I., Rahmatika, V., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Identifikasi variabel penelitian, jenis sumber data dalam penelitian pendidikan. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 256–270. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.156>
- Hajjah, M., Munawaroh, F., Wulandari, A. Y. R., & Hidayati, Y. (2022). Implementasi model *experiential learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Natural Science Education Research*, 5(1), 79–88. <https://doi.org/10.21107/nser.v5i1.4371>
- Hananto, B. A., & Melini, E. (2023). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan desain karakter dengan *quasi-experiment one group pretest-posttest*. *Jurnal Titik Imaji*, 6(3), 91–97. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/5024>
- Handayani, S. W., & Marsudi, M. S. (2022). Penerapan model pembelajaran *experiential learning* pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola sarana dan prasarana kelas XI SMK Negeri 1 Pangkalanbaru. *Jurnal Islamic Media Studies*, 2(1), 1–24. <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>
- Ischak, W. I., Badjuka, B. Y., & Zulfiayu. (2019). *Modul riset keperawatan* (1st ed.). Riset Keperawatan.
- Kartikasari, H. L., & Murni, A. W. (2025). Pengaruh model *experiential learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPA berbasis isu lingkungan. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(3), 77–87. <https://doi.org/10.69896/modeling.v12i3.294>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Laili, A. N., Heryanto, D., & Saputri, A. E. (2026). Efektivitas model pembelajaran *guided discovery learning* berbantuan PhET simulation untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa fase B sekolah dasar: Studi pre-eksperimen pada materi perubahan wujud zat di kelas IV sekolah dasar tahun pelajaran 2024/2025. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 32(1), 51–60. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v32i1.10507>
- Ngkunda, H. A. G., Makahinda, T., & Tulandi, D. A. (2023). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model *experiential learning* dengan pendekatan konstruktivisme di SMA Negeri 2 Tondano. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(3), 142–153. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v4i3.277>
- Nitatalia, D., Septiana, I., & Susilowati. (2024). Penerapan model pembelajaran *experiential learning* dalam pembelajaran menulis teks cerpen. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 9(1), 64–78. <https://doi.org/10.26877/teks.v9i1.436>
- Palennari, M., Lasmi, & Rachmawaty. (2021). Keterampilan pemecahan masalah peserta didik: Studi kasus di SMA Negeri 1 Wonomulyo. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 5(2), 208–216. <https://doi.org/10.33369/diklabio.5.2.208-21>
- Safitri, A. Y. (2024). *Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III MIN 2 Metro Pusat* (Skripsi sarjana, Institut Agama Islam Negeri Metro). UIN Jurai Siwo Lampung Digital Repository. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9525/>
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *eJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>
- 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. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSDH/article/view/6791>



- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Analisis instrumen penelitian pendidikan (uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–790. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>
- Zulfa, F., Salahudin, A., & Mahmud, M. R. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *experiential learning* pada mata pelajaran IPA di kelas V MI. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 365–378. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26727>