



Pembelajaran Aktif: Implementasi Pendekatan *Experiential Learning* Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar



Renita Fuji Nurdiah¹, Mohammad Budiyanto¹, Siti Aisyah Alima²

¹ Prodi Pendidikan IPA, Program Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya

² SMP Negeri 5 Pamekasan, Indonesia

Email: renitafujinurdiah@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33369/pendipa.8.2.164-170>

ABSTRACT

This study aims to describe active learning through the implementation of experiential learning in improving student learning outcomes. The type of research is Classroom Action Research conducted over 3 learning cycles. Each learning cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were students of class VIII D SMP Negeri 5 Pamekasan as many as 28 students. The research instruments used were test instruments in the form of concept understanding questions and field notes. The data analysis technique used descriptive analysis by calculating the average and percentage of classical completeness on the test of improving student learning outcomes in the three cycles. Student learning outcomes based on the percentage of student completeness increased in cycle 1 by 61% with an average of 66, cycle 2 by 75% with an average of 75 and cycle 3 by 93% with an average of 81. The results obtained from cycle 1, cycle 2, and cycle 3 of active learning through experiential learning approach in science learning can be a reference for teachers or prospective teachers to improve student learning outcomes.

Keywords: *Active Learning, Experiential Learning Approach, Learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pembelajaran aktif melalui implementasi *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian merupakan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan selama 3 siklus pembelajaran. Setiap siklus pembelajaran meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian yakni siswa kelas VIII D SMP Negeri 5 Pamekasan sebanyak 28 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes berupa soal pemahaman konsep dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan menghitung rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal terhadap tes peningkatan hasil belajar siswa pada ketiga siklus. Hasil belajar siswa berdasarkan presentase ketuntasan siswa meningkat pada siklus 1 sebesar 61% dengan rata-rata sebesar 66, siklus 2 sebesar 75% dengan rata-rata sebesar 75 dan siklus 3 sebesar 93% dengan rata-rata sebesar 81. Hasil yang didapatkam dari siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 pembelajaran aktif melalui pendekatan *experiential learning* pada pembelajaran IPA mampu menjadi rujukan bagi guru atau calon guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pembelajaran Aktif, Pendekatan *Experiential Learning*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Penerapan Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran siswa yang holistik dan kontekstual. Dalam hal ini, guru dapat merancang model, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan asesmen pembelajaran yang berpihak dan

memerdekakan siswa. Pembelajaran yang mempertimbangkan stimulus, kesempatan kolaborasi, umpan balik, dan melibatkan siswa bertanya serta membangun pemahaman bermakna bertujuan pada orientasi masa depan (Sufyadi et al., 2021)

Pembelajaran aktif adalah metode pengajaran yang mengharuskan siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Proses belajar dapat diterapkan melalui kegiatan pembelajaran seperti diskusi, pemecahan masalah, dan pengalaman praktis (Zainiyati, 2010). Serangkaian proses belajar mengajar yang melibatkan siswa secara aktif dan mandiri bertujuan agar siswa memiliki inisiatif dan tanggung jawab atas dirinya. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi ingatan terhadap informasi yang dipelajari serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Toyiba & Nurdyansyah, 2018). Misalnya, pada pembelajaran IPA siswa diminta berpartisipasi dalam kegiatan praktikum pemisahan campuran. Pengalaman belajar aktif ini akan memberikan kesempatan kepada siswa dalam memahami konsep IPA dalam tindakan sehingga pemahaman yang diperoleh jauh lebih baik dan bermakna (Andrews et al., 2020). Adapun didalam serangkaian proses belajar mengajar, peran guru menempatkan diri sebagai fasilitator sedangkan siswa sebagai subjek belajar dan kegiatan belajar. Peran siswa sebagai subjek belajar dan kegiatan belajar pada akhirnya akan memotivasi rasa ingin tahu dan berpikir kritis yang mendukung dalam akademis dan dunia nyata (Haerullah & Hasan, 2017)

Experiential learning berlandaskan teori konstruktivisme. Pengetahuan yang berkembang dari pengalaman (Taniredja et al., 2011). Teori ini memiliki pandangan belajar lebih dimana pengetahuan yang didapatkan tidak hanya terpaku pada menerima dan memproses informasi yang disampaikan guru (Latipah, 2017). Pengetahuan harus dikonstruksi atau dibangun sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak tiba-tiba (Hrp Ariani et al., 2022). *Experiential learning* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang sangat menekankan pentingnya pengalaman dan refleksi (Latipah, 2017) Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman. “*Experiential Learning step are 1) concrete experience, 2) observation and reflections, 3) formations of abstract concept and generalizations, and 4) testing implementations*” (Kolb, 2014). Berdasarkan

kutipan tersebut, dalam memahami pengalaman terdapat dua model pemahaman pengalaman yang sifatnya pengalaman nyata (*concrete experience*) dan pengalaman abstrak (*abstract conceptualization*). Kedua bentuk pengalaman tersebut dapat ditransformasi melalui pengamatan reflektif (*observation reflection*) dan pengalaman aktif (*active experience*).

Pembelajaran aktif melalui implementasi *experiential learning* telah diakui secara luas sebagai pendekatan yang mempromosikan keterlibatan siswa dalam memahami pemahaman konsep ilmiah dan bermakna. Praktik pembelajaran ini dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran melalui hubungan antara peran guru dan siswa. Studi yang menunjukkan bahwa keterlibatan antara peran guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan pemahaman. Teknik instruksional yang diberikan guru akan menumbuhkan pengalaman bermakna dalam penemuan pengetahuan, berpikir kritis dan proses pembelajaran yang berpihak pada siswa (Scasta et al., 2015)

Praktik pembelajaran yang memerdekakan, memberikan keleluasaan siswa dapat mengintegrasikan pendekatan *experiential learning* melalui model pembelajaran yang sesuai. (Arifiani et al., 2012) dalam penelitian yang dilakukan mengemukakan ada pengaruh kolaborasi pembelajaran *experiential learning* dan model *discovery learning* pada pendidikan kimia. Pembelajaran aktif melalui pendekatan *experiential learning* ini didukung oleh temuan (Budiarti et al., 2022) bahwa *experiential learning* mewujudkan potensi pembelajaran aktif. Selain itu, (Suryantini et al., 2020) menyampaikan temuan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa pada pemahaman IPA. Hal ini, sejalan dengan penelitian (Arifiani et al., 2012) *experiential learning* efektif meningkatkan kemampuan kompetensi sains dan literasi sains.

Berdasarkan hasil observasi kelas VIII D SMP Negeri 5 Pamekasan, siswa kurang fokus dalam pembelajaran IPA. Antusiasme siswa kurang dan cenderung bosan ketika memperoleh penjelasan guru dengan metode ceramah. Guru tidak banyak melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Peneliti juga melakukan tes diagnostic terkait pemahaman konsep materi Cahaya dan Optik yang telah diajarkan guru sebelumnya. Temuan yang diperoleh hasil belajar siswa rata-rata 80% tidak memenuhi ketuntasan klasikal. Hasil wawancara berdasarkan guru IPA terkait model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang pernah diterapkan. Dalam pembelajaran guru banyak menerapkan metode ceramah dan hanya sesekali menerapkan metode diskusi dan praktikum jika waktunya mendukung. Temuan wawancara siswa mengatakan pembelajaran IPA sulit dipahami karena banyak konsep yang harus dipahami dan bersifat abstrak.

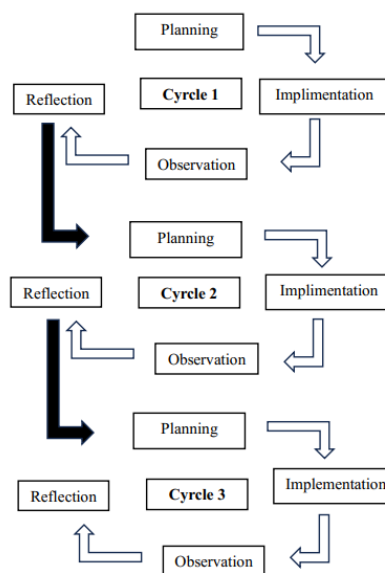
Tujuan dari studi ini untuk memaparkan pembelajaran aktif melalui implementasi *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengeksplorasi peran guru sebagai fasilitator serta keterlibatan siswa secara aktif untuk memahami konsep-konsep ilmiah pada pembelajaran IPA. Melalui studi ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi dan rekomendasi berbasis bukti bagi guru yang akan menerapkan praktik pengajaran aktif, menarik dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diimplementasikan melalui tiga siklus pembelajaran pada materi unsur, senyawa dan campuran. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 5 Pamekasan. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif selama siklus pembelajaran dilakukan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes berupa soal pemahaman konsep yang disusun berdasarkan level kognitive taksonomi bloom revisi dan catatan lapangan. Soal diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda dan essay. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan menghitung rata-rata, persentase ketuntasan klasikal dan persentase ketidaktuntasan berupa analisis nilai tes peningkatan hasil belajar siswa pada ketiga siklus.

Penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian reflektif dengan melakukan tindakan tertentu serta preferensi tindakan

yang dapat memperbaiki praktik pembelajaran di kelas yang lebih terarah dan terencana (Hendriana & Afrilianto, 2014) dalam (Adi & Lestari, 2021). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 3 siklus meliputi empat tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2016). Tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2016)

Berdasarkan Gambar 1. Tahapan perencanaan siklus pertama, peneliti bersama guru mata pelajaran IPA melakukan perencanaan pembelajaran meliputi rancangan asesemen dan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap tindakan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran aktif melalui pendekatan *experiential learning*. Selama proses implementasi pembelajaran, peneliti dan guru melakukan observasi terhadap siswa menggunakan lembar observasi. Kemudian, setelah pembelajaran selesai dilakukan peneliti dan guru melakukan refleksi dan evaluasi untuk melakukan preferensi tindakan sebagai bahan perbaikan pada siklus selanjutnya. Dilanjutkan dengan siklus kedua dan siklus ketiga melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sehingga diperoleh data berupa hasil belajar siswa pada setiap siklus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

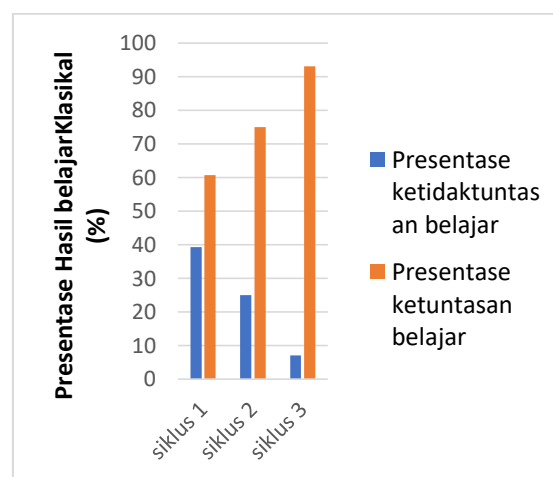
Pengamatan yang dilakukan dengan mengamati proses selama pembelajaran melibatkan siswa secara aktif melalui implementasi *experiential learning* dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan observer. Fokus penelitian dengan tujuan memaparkan pembelajaran aktif melalui implementasi *experiential learning* meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Pamekasan sebanyak 28 siswa pada materi “Unsur, Senyawa, dan Campuran”. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes berupa soal pemahaman konsep berdasarkan level kognitif taksonomi bloom revisi dan catatan lapangan. Data yang diperoleh peneliti kemudian dianalisis berdasarkan ketuntasan tujuan pembelajaran secara klasikal yang dilaksanakan selama 3 siklus kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Kegiatan pembelajaran melalui implementasi *experiential learning* dapat memudahkan siswa dalam menemukan dan memahami konsep pembelajaran. Hal ini akan menumbuhkan pengalaman bermakna dalam penemuan pengetahuan, berpikir kritis dan proses pembelajaran yang berpihak pada siswa.

Tabel 1. Hasil Perbandingan Jumlah Ketuntasan dan Rata-rata Belajar Klasikal Siswa SMP Negeri 5 Pamekasan

Siklus	Σ tidak Tuntas	Σ Siswa Tuntas	Rata-rata
1	11	17	66
2	7	21	75
3	2	26	81

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, diketahui bahwa jumlah siswa tidak tuntas terhadap tujuan pembelajaran berkurang pada siklus 1 sebanyak 11 siswa dengan rata-rata hasil belajar sebesar 66, siklus 2 sebanyak 7 siswa dengan rata-rata hasil belajar sebesar 75 dan siklus 3 sebanyak 2 siswa dengan rata-rata hasil belajar sebesar 81. Artinya, pada setiap siklus siswa yang tidak tuntas berkurang dan rata-rata hasil belajar meningkat.

Gambar 1 merupakan menunjukkan grafik perbandingan persentase ketuntasan siswa terhadap tujuan pembelajaran pada siklus 1 sebesar 61%, siklus 2 sebesar 75%, dan siklus 3 sebesar 93%. Artinya, ketuntasan klasikal pada setiap siklus mengalami peningkatan dan persentase ketidaktuntasan klasikal menurun.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Penelitian yang dilakukan selama 3 siklus ini melalui beberapa tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta penilaian. Pada siklus 1 meliputi penyusunan modul ajar yang dilanjutkan dengan melaksanakan pembelajaran aktif melalui implementasi *experiential learning* aktif dalam pembelajaran. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran dimana siswa memulai kegiatan pembelajaran subtopik “unsur” dengan memahami dan mentransformasi pengalaman serta refleksi yang dimiliki siswa sebelumnya. Metode yang digunakan berupa diskusi, presentasi, pemutaran video, pemberian LKPD dan studi literatur terkait mengidentifikasi makanan khas petis Madura secara mandiri. Konteks pengalaman dekat dengan siswa, sehingga siswa mudah memahami konsep abstrak dan konkret dari hasil transformasi pengalaman dan refleksi. Penilaian di akhir siklus ini menjadi dasar peneliti untuk mengevaluasi dan melakukan refleksi sebagai perbaikan pembelajaran di siklus 2.

Hasil belajar siswa pada siklus 1 terdapat 11 siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata sebesar 66. Selain itu, hasil refleksi

siklus 1 menunjukkan beberapa temuan peneliti yang diperoleh dari catatan lapangan. Kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus 1 yakni: 1) Siswa membutuhkan adaptasi dari pembelajaran tradisional atau ceramah kepada pembelajaran yang melibatkan keaktifan mereka dalam memahami konsep secara mandiri, 2) Siswa terbiasa memperoleh informasi dari guru sehingga siswa kurang memiliki kemandirian dalam belajar, 3) Kolaborasi melalui diskusi kelompok belum maksimal. Sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan siklus ke 2.

Tahapan yang dilakukan pada siklus 2 sama dengan siklus 1, perbedaannya terletak pada pelaksanaan yang mengimplementasikan *experiential learning* pada metode praktikum menggunakan PheT virtual simulation, presentasi, dan diskusi subtopik “senyawa”. Kegiatan praktikum virtual dan diskusi kelompok akan mendorong siswa dalam memahami konsep melalui mentransformasi pengalaman dan refleksi melalui keterlibatan siswa secara langsung. Setiap intruksional yang dilakukan siswa akan menciptakan pengalaman bermakna dan memudahkan siswa dalam menemukan konsep. Hasil belajar siswa terdapat 7 siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata sebesar 75. Hasil refleksi pada siklus 2 menunjukkan signifikansi pembelajaran *experiential learning* dengan melibatkan keaktifan belajar siswa. Namun, ketidaktuntasan siswa mendorong peneliti untuk melanjutkan siklus 3 sebagai perbandingan ketuntasan klasikal.

Pada siklus 3 tahapan dilakukan melalui tahap perencanaan berupa merancang modul dengan memperhatikan refleksi yang diperoleh dari siklus 2. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengimplementasikan *experiential learning* menggunakan metode praktikum alat peraga, diskusi, pemutaran video, dan presentasi pada subtopik “campuran”. Peneliti mengamati antusias siswa dalam pembelajaran sangat baik. Siswa termotivasi untuk menggali informasi lebih dalam terkait konsep dan memiliki inisiatif dalam mengambil keputusan dalam kelompok diskusi. Hasil belajar siswa rata-rata yang diperoleh sebesar 81 dengan 2 siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran.

Dari hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus yang dilakukan. Temuan yang dilakukan dengan mengimplementasikan *experiential learning* dengan memberikan kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran misalnya dalam bereksplorasi dan percobaan sangat penting dalam proses perkembangan siswa menghadapi tantangan dunia nyata (Armstrong et al., 2009). *Experiential learning* dapat mendukung pengembangan keterampilan abad 21 dalam membangun keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan keterampilan komunikasi (Indah et al., 2023). Melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mampu memotivasi siswa dalam menentukan inisiatif, mencari jawaban dan menggali informasi secara mandiri (Martono et al., 2018). Siswa tidak hanya menghafal informasi yang disampaikan guru pada penerapan metode konvensional. Tetapi, siswa akan memperoleh pengalaman bermakna dari serangkaian proses belajar yang melibatkan transformasi pengalaman dan refleksi (Raja & Najmonnisa, 2018).

Siswa mampu mengkonkritkan pemahaman abstrak dengan cara mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata dan merefleksikan pengetahuan tersebut. Pengetahuan yang diperoleh dari keterlibatan aktif siswa ketika mengamati pengamatan mampu memberikan ketertarikan dan makna belajar yang mudah diingat jangka panjang (Hajjah et al., 2022). Proses belajar siswa dalam memahami materi mendalam, karena siswa diajarkan membangun keterampilan proses sains (Jannah & Shofiyah, 2023). Pembelajaran berbasis pengalaman menunjukkan perbedaan signifikan daripada mengajar menggunakan metode konvensional dalam meningkatkan keterampilan komunikasi (Raja & Najmonnisa, 2018).

Peran guru IPA sebagai fasilitator berupaya merancang penyelidikan atau praktis berbasis pengalaman untuk meningkatkan kualitas praktik pengajaran (Lameras et al., 2021). Selain itu, bertujuan memfasilitasi siswa dalam bereksplorasi dan pengamatan nyata di lingkungan. Konsep pembelajaran yang menekankan pada masalah lingkungan *experiential learning*

memiliki manfaat bagi siswa dalam kesadaran lingkungan melalui pengalaman langsung. Pengalaman tersebut sebagai ruang untuk menjembatani kelas dan aplikasi dunia nyata untuk peserta didik. Hal ini akan meningkatkan kesadaran, tanggung jawab dan pengelolaan terhadap lingkungan (Shutaleva, 2023). Proses belajar yang melibatkan diri siswa menumbuhkan regulasi diri sebagai individu yang bertanggung jawab (Latipah, 2017). Perubahan keterampilan, persepsi, dan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan *experiential learning* memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam merencanakan tindakan praktis (Scasta et al., 2015). Tentunya potensi yang diperoleh siswa akan berdampak pada kesuksesan di masa depan. Keterampilan untuk merefleksi, memecahkan masalah, menghubungkan logis dari pengalaman dengan teori, menemukan makna dan alternatif solusi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rahabav, 2021). Berbeda dengan pembelajaran konvensional dimana guru sebagai transmitter tunggal pengetahuan, hal ini akan mengajarkan budaya diam pada siswa sehingga proses pembelajaran lebih pasif (Raja & Najmonnisa, 2018).

Batasan penelitian yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran dengan membangun keterlibatan aktif siswa melalui *experiential learning* hanya dilakukan pada sampel ukuran kecil. Keberagaman sampel yang digunakan pada penelitian ini kurang variatif, sehingga diperlukan penelitian lanjutan. Fokus penelitian selanjutnya yakni mengeksplorasi dampak jangka panjang *experiential learning* dalam membangun kinerja dan kesuksesan karir siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. M., & Lestari, W. (2021). Implementation Of Experiential Learning to Improve Student Critical Thinking Skill of Vocational High School. *Education and Human Development*, 52–60.
- Andrews, D. A., Sekyere, E. O., & Bugarcic, A. (2020). Collaborative Active Learning Activities Promote Deep Learning in a Chemistry-Biochemistry Course. *Medical Science Educator*, 30(2), 801–810.

Meninjau kembali efektivitas berbagai kegiatan pembelajaran *experiential learning* dalam meningkatkan praktik pengajaran guru. Sehingga, menemukan solusi dari keterbatasan penelitian ini akan terus meningkatkan pemahaman kita khususnya guru sebagai fasilitator tentang dampak *experiential learning* pada pengembangan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif melalui implementasi *experiential learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SMP Negeri 5 Pamekasan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal pada hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus 1 di peroleh rata-rata hasil belajar sebesar 66 dengan ketuntasan klasikal sebesar 61%, siklus 2 rata-rata hasil belajar sebesar 75 dengan ketuntasan klasikal sebesar 75%, dan siklus 3 rata-rata hasil belajar sebesar 81 dengan ketuntasan klasikal sebesar 93%

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru atau calon guru dalam mengembangkan, merancang, dan meningkatkan kualitas praktik pengajaran dalam perannya sebagai fasilitator. Implementasikan pendekatan *experiential learning* dengan banyak melibatkan siswa dalam pembelajaran misalnya melibatkan siswa dalam pengamatan, eksperimen, eksplorasi praktis, dan pengalaman langsung di lapangan akan bermanfaat pada pengembangan siswa baik pengetahuan, keterampilan, perubahan sikap, sosial emosional, dan perilaku.

- Arifiani, R., Soeprodjo, S., & Saptorini. (2012). Pengaruh Pembelajaran Kolaborasi Guided Discovery-Experiential Learning Berbantuan Lembar Kerja Siswa. *Chemistry in Education*, 2(1).
- Arikunto, S. S. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom action research)*. PT. Bumi Aksara.
- Armstrong, P., Elliott, T., Ronald, J., & Paterson, B. (2009). Comparison of traditional and interactive teaching methods in a UK emergency department:

- European Journal of Emergency Medicine*, 16(6), 327–329.
- Budiarti, R. P. N., Rulyansah, A., Rihlah, J., Mardhotillah, R. R., & Nurfaiza, Y. I. (2022). Pelatihan Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar: Sebuah Experiential Learning sebagai Upaya Mewujudkan Potensi Pembelajaran Aktif. *Indonesia Berdaya*, 4(1), 77–84. <https://doi.org/10.47679/ib.2023379>
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2017). *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi)* (1st ed.). CV. Lintas Nalar. <http://repository.unkhair.ac.id>
- Hajjah, M., Munawaroh, F., & Wulandari, A. Y. R. (2022). Implementasi Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Natural Science Educational Research* 5 (1), 5(1).
- Hendriana, H., & Afrilianto. (2014). *Panduan Bagi Guru Penelitian Tindakan Kelas Suatu Karya Ilmiah*. PT. Refika Aditama.
- Hrp Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). CV. Widina Media Utama.
- Indah, M., Hendraipta, N., & Hakim, Z. R. (2023). Implementasi Model Project Based Learning Sebagai Sarana Penguasaan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik di SD Negeri Rawu. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 520–526.
- Jannah, S. F., & Shofiyah, N. (2023). Implementation of Experiential Learning Model to Improve Science Process Skills. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 377–389.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience As The Source of Learning and Development Second Edition* (2nd ed.). Pearson FT Press.
- Lameras, P., Arnab, S., De Freitas, S., Petridis, P., & Dunwell, I. (2021). Science teachers' experiences of inquiry-based learning through a serious game: A phenomenographic perspective. *Smart Learning Environments*, 8(1), 7.
- Latipah, E. (2017). Pengaruh Strategi Experiential Learning terhadap Self Regulated Learning Mahasiswa. *Humanitas*, 14(1).
- Martono, W. C., Karolin, L. A., & Heni. (2018). *Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning sebagai Bagian Dari Program Sekolah Ramah Anak*. <https://www.semanticscholar.org/paper/>
- Rahabav, P. (2021). Pengaruh pembelajaran Experiential Terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(2).
- Raja, F. U., & Najmonnisa. (2018). Comparing Traditional Teaching Method and Experiential Teaching Method using Experimental Research. *Journal of Education and Educational Development*, 5(2).
- Scasta, J. D., Weir, J. R., & Engle, D. M. (2015). Assessment of Experiential Education in Prescribed Burning for Current and Future Natural Resource Managers. *Fire Ecology*, 11(1), 88–105.
- Shutaleva, A. (2023). Experiential learning as principle of environmental education. *E3S Web of Conferences*, 420, 10010.
- Sufyadi, S., Lambas, Rosdiana, T., Rochim, F. A. N., Novrika, S., Iswoyo, S., Hartini, Y., Primadonna, M., & Mahardhika, R. L. (2021). *Pembelajaran Paradigma Baru* (Jakarta). Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://repository.kemdikbud.go.id/24963/1/PPB_2021.pdf
- Suryantini, N. L. I., Ardana, I. K., & Asri, I. G. A. A. S. (2020). Model Experiential Learning Berbantuan Video Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2).
- Taniredja, T., Faridli, E. Mi., & Harmianto, S. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif* (2nd ed.). CV. Alfabeta.
- Toyiba, F., & Nurdyansyah. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar pada Madrasah Ibtidaiyah*. 5, 9.
- Zainiyati, H. S. (2010). *Model dan Strategi Pembelajaran Aktif*. IAIN Press. <http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1163/1/>