

**PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS
DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS TERPADU
DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 SIROMBU**

**Charles Sanjaya Daeli¹, Arianto Lahagu²,
Wahyutra Adilman Telaumbanua³, Yearning Harefa⁴**
Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Nias^{1,2,3,4}
e-mail: charlesdaeli075@gmail.com

Diterima: 10/2/2026; Direvisi: 16/2/2026; Diterbitkan: 26/2/2026

ABSTRAK

Rendahnya kreativitas dan capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Sirombu ditunjukkan oleh persentase ketuntasan yang belum mencapai standar minimal serta kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada efektivitas penerapan model *Experiential Learning* dalam memperbaiki kualitas proses dan capaian pembelajaran. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan subjek sebanyak 20 siswa. Model pembelajaran diterapkan melalui tahapan pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Data dikumpulkan melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi kreativitas siswa, dokumentasi, serta tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan persentase dan nilai rata-rata dengan acuan KKM 70 dan indikator keberhasilan minimal 80%. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbaikan pada seluruh indikator, yaitu keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 48,33% menjadi 85,83%, kreativitas siswa dari 43,74% menjadi 85,70%, rata-rata nilai dari 74,28 menjadi 79,90, serta ketuntasan belajar dari 65% menjadi 90%. Dengan demikian, penerapan *Experiential Learning* terbukti efektif dalam memperkuat keterlibatan siswa dan capaian akademik pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Experiential Learning, Hasil Belajar, Kreativitas Siswa*

ABSTRACT

The low level of student creativity and learning achievement in Integrated Social Studies among eighth-grade students at UPTD SMP Negeri 2 Sirombu is reflected in the percentage of mastery that has not reached the minimum standard and the limited active participation of students in the learning process. This study focuses on examining the effectiveness of implementing the *Experiential Learning* model in improving the quality of the learning process and outcomes. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages, involving 20 students as research subjects. The learning model was applied through the stages of concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, and active experimentation. Data were collected through observation sheets on learning implementation, student creativity observation sheets, documentation, and learning achievement tests. The data were analyzed descriptively using percentages and mean scores, with a minimum mastery criterion (MMC) of 70 and a success indicator of at least 80%. The findings revealed improvements across all indicators: the implementation of learning increased from 48.33% to 85.83%, student creativity from 43.74% to 85.70%, the average score from 74.28 to 79.90, and learning mastery from 65% to 90%.

Therefore, the implementation of Experiential Learning proved effective in strengthening student engagement and academic achievement in Social Studies instruction.

Keywords: *Experiential Learning, Learning Outcomes, Student Creativity*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kreatif, adaptif, dan berkarakter. Namun, berbagai kajian menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran di Indonesia masih menghadapi tantangan, terutama dalam aspek pengembangan kreativitas dan hasil belajar siswa (Kurniawati, 2022; Ratnasari & Nugraheni, 2024). Implementasi kurikulum dan praktik pembelajaran di kelas belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif peserta didik, sehingga pembelajaran cenderung berorientasi pada penguasaan materi secara prosedural (Frastika, 2022). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah dengan realitas pembelajaran yang masih konvensional. Kesenjangan tersebut menegaskan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada konstruksi pengalaman belajar yang bermakna dan reflektif.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah model *Experiential Learning*. Model ini menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung yang direfleksikan untuk membangun pemahaman konseptual dan makna belajar (Amalia & Hariyono, 2022). Secara teoretis, pendekatan ini berakar pada siklus pembelajaran Kolb yang meliputi pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Melalui tahapan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dialaminya sendiri. Secara konseptual, siklus ini memungkinkan integrasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan, sehingga berpotensi memperkuat kreativitas sekaligus capaian akademik.

Berbagai penelitian empiris menunjukkan efektivitas *Experiential Learning* dalam meningkatkan hasil belajar. Bila et al. (2024) menemukan adanya peningkatan signifikan pada capaian akademik siswa setelah penerapan model ini dalam pembelajaran. Syafriani et al. (2025) melalui kajian *systematic literature review* menyimpulkan bahwa *Experiential Learning* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar di berbagai konteks pendidikan. Temuan tersebut diperkuat oleh Alditia et al. (2025) melalui meta-analisis yang menunjukkan bahwa praktik *Experiential Learning* memiliki efek yang signifikan dan moderat hingga tinggi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Secara komparatif, ketiga studi tersebut menunjukkan konsistensi efek positif baik pada level studi tunggal, sintesis literatur, maupun meta-analisis, sehingga memperkuat validitas eksternal pendekatan ini.

Selain berdampak pada hasil belajar, *Experiential Learning* juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan dimensi sosial emosional siswa. Letasado et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model ini pada pembelajaran *Social Studies* mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus keterlibatan sosial siswa. Pada tingkat internasional, Quibrantar dan Ezezika (2023) menegaskan bahwa *experiential learning* meningkatkan *student engagement* dalam pembelajaran kolaboratif. Sarannee (2024) juga menyatakan bahwa pendekatan berbasis pengalaman mendorong refleksi kritis serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa dampak *Experiential Learning* tidak bersifat parsial, melainkan multidimensional, mencakup aspek kognitif, sosial, dan reflektif.

Lebih lanjut, Adib (2024) mengemukakan bahwa *experiential learning* melalui simulasi pembelajaran mampu membentuk sikap dan pemahaman yang lebih aplikatif dibandingkan metode tradisional. Henríquez et al. (2025) melalui kajian sistematis menegaskan bahwa penerapan siklus *Experiential Learning* secara konsisten mendukung terciptanya *deep learning* yang berkelanjutan. Selain itu, analisis bibliometrik oleh Ainiyah et al. (2025) menunjukkan bahwa penelitian tentang *Experiential Learning* mengalami peningkatan signifikan dalam lima tahun terakhir. Hal ini menegaskan bahwa model tersebut memiliki relevansi teoritis dan empiris yang kuat dalam konteks pendidikan modern. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengukuran hasil belajar secara umum, sementara kajian yang secara simultan mengintegrasikan variabel kreativitas dan hasil belajar dalam konteks IPS Terpadu SMP masih relatif terbatas.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *Experiential Learning*, implementasinya pada mata pelajaran IPS Terpadu di tingkat SMP, khususnya melalui desain Penelitian Tindakan Kelas yang secara simultan mengukur kreativitas dan hasil belajar, masih relatif terbatas. Observasi awal di SMP Negeri 2 Sirombu menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan berpusat pada guru, sehingga partisipasi aktif siswa belum berkembang secara optimal. Dampaknya, kreativitas dan hasil belajar siswa masih berada di bawah standar KKTP yang ditetapkan. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa integrasi desain PTK dua siklus dengan pengukuran simultan kreativitas dan hasil belajar pada konteks IPS Terpadu SMP, yang belum banyak dikaji secara empiris. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Experiential Learning* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu, sekaligus memberikan kontribusi teoretis dan praktis terhadap pengembangan pembelajaran yang lebih partisipatif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Experiential Learning* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti sebagai pelaksana tindakan dan guru mata pelajaran sebagai pengamat proses pembelajaran. Tindakan dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Model *Experiential Learning* diterapkan melalui empat tahapan utama, yaitu pengalaman konkret (*concrete experience*), refleksi (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimen aktif (*active experimentation*). Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali evaluasi untuk mengukur perkembangan kreativitas dan hasil belajar siswa, sedangkan refleksi pada akhir siklus digunakan sebagai dasar perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 2 Sirombu pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas VIII. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, lembar observasi kreativitas siswa, tes uraian untuk mengukur kompetensi kognitif, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Kreativitas siswa diukur berdasarkan indikator kemampuan mengemukakan ide, keberanian berpendapat, kemampuan memberikan solusi yang bervariasi, serta partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Seluruh instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada kompetensi dasar IPS dan indikator kreativitas, kemudian divalidasi melalui

expert judgment untuk menjamin kesesuaian isi, kejelasan indikator, dan kelayakan penggunaan instrumen dalam penelitian.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil antar siklus untuk mengetahui adanya peningkatan. Skor observasi keterlaksanaan pembelajaran dan kreativitas siswa dihitung dalam bentuk persentase ketercapaian indikator, sedangkan hasil tes dianalisis berdasarkan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar dengan acuan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70. Tindakan dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa memperoleh nilai di atas KKM dan persentase kreativitas siswa mencapai minimal 80% atau mengalami peningkatan signifikan pada setiap siklus. Hasil analisis pada masing-masing siklus dijadikan dasar refleksi untuk menentukan keberlanjutan atau penghentian tindakan setelah indikator keberhasilan tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai perkembangan proses pembelajaran, kreativitas, dan hasil belajar siswa, data penelitian disajikan dalam bentuk rekapitulasi pada Tabel 1. Penyajian tabel ini bertujuan agar pembaca dapat melihat secara jelas perbandingan capaian pada Siklus I dan Siklus II berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dalam metode penelitian. Indikator tersebut meliputi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, kreativitas siswa, nilai rata-rata kelas, serta persentase ketuntasan belajar dengan acuan KKM sebesar 70. Data yang ditampilkan merupakan hasil observasi dan evaluasi pada akhir setiap siklus. Melalui penyajian ini, peningkatan antar siklus dapat dianalisis secara terstruktur sesuai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Proses, Kreativitas, dan Hasil Belajar

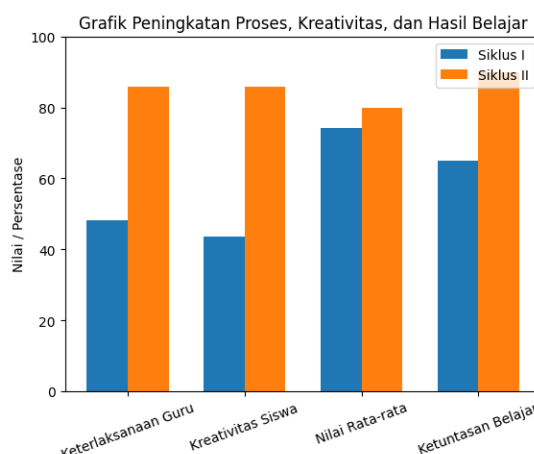
No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru (%)	48,33	85,83
2	Kreativitas Siswa (%)	43,74	85,70
3	Nilai Rata-rata Kelas	74,28	79,90
4	Ketuntasan Belajar (%)	65	90

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan pada seluruh indikator dari Siklus I ke Siklus II. Kreativitas siswa meningkat dari 43,74% menjadi 85,70%, sehingga telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80%. Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru juga mengalami peningkatan dari 48,33% menjadi 85,83%, menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* pada siklus kedua berjalan lebih optimal setelah dilakukan refleksi dan perbaikan. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 74,28 menjadi 79,90, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 65% menjadi 90%, yang berarti 18 dari 20 siswa telah memperoleh nilai di atas KKM (70). Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa mencapai ketuntasan belajar dan kreativitas siswa mencapai persentase di atas 80%.

Peningkatan tersebut tidak terlepas dari penerapan tahapan *Experiential Learning* yang meliputi pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Pada siklus kedua, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, berbagi pengalaman, serta pemecahan masalah secara kolaboratif. Keterlibatan aktif ini mendorong

siswa untuk mengemukakan ide secara lebih berani dan memberikan solusi yang lebih bervariasi, sehingga berdampak pada peningkatan kreativitas. Peningkatan kreativitas yang berjalan seiring dengan peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berpusat pada pengalaman memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep IPS secara lebih mendalam.

Untuk memperjelas perbandingan hasil penelitian antar siklus, data peningkatan proses pembelajaran, kreativitas, dan hasil belajar siswa juga disajikan dalam bentuk grafik gabungan pada Gambar 1. Penyajian grafik ini bertujuan agar pembaca dapat melihat secara visual kecenderungan peningkatan pada setiap indikator penelitian. Grafik menampilkan empat indikator utama, yaitu keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, kreativitas siswa, nilai rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar. Melalui visualisasi tersebut, perbedaan capaian antara Siklus I dan Siklus II dapat diamati dengan lebih jelas dan cepat dibandingkan hanya melalui angka pada tabel. Oleh karena itu, grafik berfungsi sebagai penguat analisis deskriptif kuantitatif yang telah dipaparkan sebelumnya.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Proses, Kreativitas, dan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan yang konsisten dari Siklus I ke Siklus II. Keterlaksanaan pembelajaran dan kreativitas siswa menunjukkan peningkatan yang paling signifikan, mencerminkan efektivitas perbaikan strategi pembelajaran pada siklus kedua. Nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar juga meningkat, sehingga memperkuat temuan bahwa peningkatan kualitas proses pembelajaran berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Visualisasi grafik menunjukkan bahwa seluruh indikator bergerak ke arah yang sama, yaitu peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model *Experiential Learning* dalam penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah memenuhi seluruh indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam metode penelitian.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Experiential Learning* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS Terpadu. Peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu memperdalam pemahaman konseptual siswa melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar. Temuan ini sejalan dengan Kumari (2024) serta Winarso et al. (2025) yang menyatakan

bahwa *experiential learning* efektif meningkatkan capaian akademik apabila diterapkan secara sistematis dan reflektif. Penguatan empiris juga ditunjukkan oleh Ranken et al. (2025) melalui *rapid evidence assessment* yang menyimpulkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman memiliki dampak positif yang konsisten terhadap prestasi akademik anak usia sekolah. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut yang umumnya menitikberatkan pada capaian kognitif secara umum, studi ini secara simultan mengintegrasikan pengukuran kreativitas dan hasil belajar dalam konteks IPS Terpadu SMP melalui desain PTK, sehingga memberikan kontribusi spesifik pada level implementatif dan kontekstual.

Secara teoretis, model ini berlandaskan pada siklus pembelajaran Kolb yang mencakup pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Dalam penelitian ini, keempat tahap tersebut diimplementasikan melalui diskusi kasus kontekstual, kerja kelompok, serta refleksi terstruktur pada akhir pembelajaran. Proses tersebut memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung sekaligus dialog reflektif yang terarah. Sejalan dengan Nurunnabi et al. (2022), efektivitas *experiential learning* sangat dipengaruhi oleh kualitas fasilitasi guru dalam mengelola refleksi dan penguatan konsep. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa keberhasilan peningkatan capaian tidak hanya ditentukan oleh model yang digunakan, tetapi juga oleh konsistensi guru dalam memandu setiap tahap siklus pembelajaran secara sistematis.

Dari aspek keterlibatan belajar, terjadi peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan keberanian menyampaikan pendapat serta antusiasme dalam diskusi kelompok. Hasil ini mendukung temuan Putri dan Dewi (2025) yang menegaskan bahwa *experiential learning* meningkatkan *student engagement* dan motivasi belajar. Bahkan, Shivaramu et al. (2025) menemukan bahwa model ini tidak hanya berdampak pada performa akademik, tetapi juga meningkatkan kepuasan belajar siswa. Jika dikaitkan dengan beberapa penelitian sebelumnya (Alokafani et al., 2022; Mardana, 2022; Naharin et al., 2024; Sairiltiata et al., 2023), hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memiliki efek multidimensional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan partisipatif secara terpadu.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis terlihat dari kemampuan siswa dalam menganalisis serta merespons permasalahan sosial yang diberikan. Melalui proses refleksi dan dialog kolaboratif, siswa mampu mengaitkan konsep IPS dengan realitas kehidupan sehari-hari. Hasil ini konsisten dengan temuan Nwuba et al. (2024) yang menyatakan bahwa *experiential learning* berkontribusi terhadap pengembangan *higher-order thinking skills*. Namun demikian, dibandingkan studi eksperimental berskala besar, desain PTK dalam penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup kelas tertentu sehingga interpretasi hasil perlu mempertimbangkan faktor kontekstual dan kemungkinan efek kebaruan metode.

Dalam konteks lintas disiplin, efektivitas *experiential learning* juga diperkuat oleh studi pada bidang bahasa dan seni. Sukma (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran melalui kunjungan langsung karya seni dalam kelas bahasa Inggris meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa secara signifikan. Hal ini menegaskan bahwa pengalaman autentik berperan penting dalam proses internalisasi konsep. Dengan demikian, kontribusi teoretis penelitian ini terletak pada penguatan argumentasi bahwa integrasi siklus pengalaman dalam IPS Terpadu dapat menjadi jembatan antara pembelajaran konseptual dan pengembangan kreativitas siswa pada jenjang SMP.

Meskipun berbagai penelitian seperti Alokafani et al. (2022), Mardana (2022), Naharin et al. (2024), dan Sairiltiata et al. (2023) menunjukkan hasil positif, sebagian besar studi masih menggunakan desain tindakan kelas dengan skala terbatas. Ranken et al. (2025) juga

menegaskan bahwa keberhasilan *experiential learning* sangat bergantung pada kualitas implementasi dan konsistensi refleksi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan dirinya sebagai penguat bukti empiris pada konteks IPS SMP sekaligus menegaskan bahwa efektivitas model bersifat kontekstual dan memerlukan dukungan sistemik, termasuk pelatihan guru dan perencanaan pembelajaran yang matang.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa *experiential learning* efektif meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Dukungan empiris dari berbagai studi mutakhir memperkuat posisi model ini secara teoritis dan praktis. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada integrasi variabel kreativitas dan hasil belajar dalam satu desain tindakan kelas yang terstruktur, sehingga memperluas pemahaman tentang implementasi *experiential learning* pada mata pelajaran IPS Terpadu tingkat SMP. Meskipun demikian, generalisasi temuan memerlukan penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih ketat dan cakupan sampel yang lebih luas agar diperoleh validitas eksternal yang lebih kuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dimaknai bahwa penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* efektif menjawab permasalahan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu. Peningkatan yang terjadi tidak hanya menunjukkan perubahan kuantitatif, tetapi juga mencerminkan transformasi paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru menuju pembelajaran yang partisipatif, reflektif, dan kontekstual. Model ini memberi ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, dialog, serta refleksi sistematis sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak semata ditentukan oleh penyampaian materi, melainkan oleh kualitas pengalaman belajar yang dirancang secara sadar dan terstruktur. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui pendekatan berbasis pengalaman dapat dinyatakan tercapai.

Secara substantif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas *Experiential Learning* terletak pada integrasi antara pengalaman konkret dan konstruksi pengetahuan siswa secara aktif. Peningkatan aktivitas belajar terbukti berkorelasi dengan kenaikan capaian akademik, yang mengindikasikan adanya hubungan erat antara keterlibatan belajar dan hasil yang diperoleh. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat asumsi konstruktivistik bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi langsung dengan pengalaman dan refleksi kritis, sekaligus memberikan bukti empiris pada konteks pembelajaran IPS tingkat SMP. Dengan demikian, model ini relevan digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, termasuk kolaborasi, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah.

Dari sisi pengembangan, hasil penelitian ini membuka peluang penerapan *Experiential Learning* pada materi dan jenjang pendidikan lain dengan penyesuaian terhadap karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada penguatan implementasi siklus pengalaman secara sistematis dalam pembelajaran IPS Terpadu yang sebelumnya cenderung bersifat informatif. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih luas dengan melibatkan variabel afektif, keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta dukungan teknologi pembelajaran. Dengan perluasan cakupan sampel dan kontrol variabel yang lebih ketat, validitas eksternal temuan dapat ditingkatkan sehingga kontribusinya bagi pengembangan teori dan praktik pendidikan menjadi lebih komprehensif.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan implikasi praktis bagi guru, tetapi juga prospek teoretis dan empiris bagi inovasi pembelajaran berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. (2024). Experiential learning in higher education: Assessing the role of business simulations in shaping student attitudes towards sustainability. *The International Journal of Management Education*, 22(2), 100968. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2024.100968>
- Ainiyah, M. U., Tjipto Subroto, W., & Hakim, L. (2025). Experiential Learning Research Trends Through Bibliometric Analysis 2019-2023. *IJE: Interdisciplinary Journal of Education*, 3(2), 119–131. <https://doi.org/10.61277/ije.v3i2.212>
- Alditia, L. M., Suhandi, A., Riyadi, A. R., & Fadillah, N. (2025). Enhancing Student Learning Outcomes Through Experiential Learning Practices: A Meta-Analysis. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 9(3), 598-632. <https://doi.org/10.36312/h2trwj79>
- Alokafani, Y., Muhsam, J., & Arifin, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 308-313. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.780>
- Amalia, A., & Hariyono, E. (2022). Penerapan experiential learning pada materi perubahan iklim untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), 134-144. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i1.934>
- 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>
- Frastika, A. F. (2022). Problematika implementasi kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter di indonesia. *Journal Educational of Indonesia Language*, 3(2), 18-26. <https://doi.org/10.36269/jeil.v3i2.1067>
- Henríquez, V. V., Rabanal, I. C., & Abásolo, J. S. (2025). Applying Kolb's experiential learning cycle for deep learning: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, 102096. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102096>
- Kumari, W. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 6(1), 39-50. <https://doi.org/10.56325/jpbisk.v6i1.117>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1-13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Letasado, M. R., Muhsam, J., & Lasmawan, I. W. (2024). Enhancing Social Studies Outcomes Through Experiential Learning and Social-Emotional Development Using Poster Media in Fifth-Grade Classrooms. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 5844-5851. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5670>
- Mardana, I. B. P. (2022). Pengaruh Model Experiential Learning Berbantuan Daring Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xi Ipa Sman 3 Singaraja Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 12(2), 201-210. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPF/article/view/50990>

- Naharin, S. R., Rohmawati, S., & Kudlori, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Pengalaman di MTs Raadhiyyah Putri. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 325-331. <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit/article/view/1147>
- Nurunnabi, A. S. M., Rahim, R., Alo, D., Mamun, A. A., Kaiser, A. M., Mohammad, T., & Sultana, F. (2022). Experiential learning in clinical education guided by the Kolb's experiential learning theory. *Int J Hum Health Sci (IJHHS)*, 6(2), 155. <https://doi.org/10.31344/ijhhs.v6i2.438>
- Nwuba, I., Osuafor, A. M., Egwu, S. O., & Obikezie, M. C. (2024). Probing Experiential Learning Approach Effect on Critical Thinking Ability of Secondary School Students' in Biology. *International Journal of Research in STEM Education*, 6(1), 36-45. <https://doi.org/10.33830/ijrse.v6i1.1659>
- Putri, K. A. A. K., & Dewi, N. L. P. E. S. (2025, May). The Impact of Experiential Learning on Student Engagement and Outcomes: A case study in a National School of Bali, Indonesia. In *6th International Conference on Education and Social Sciences (ICESS 2024)* (pp. 278-291). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-392-4_21
- Quibrantar, S. M., & Ezezika, O. (2023). Evaluating student engagement and experiential learning in global classrooms: A qualitative case study. *Studies in Educational Evaluation*, 78, 101290. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2023.101290>
- Ranken, E., Wyse, D., Manyukhina, Y., & Bradbury, A. (2025). The effect of experiential learning on academic achievement of children aged 4–14: A rapid evidence assessment. *The Curriculum Journal*, 36(3), 417-434. <https://doi.org/10.1002/curj.304>
- Ratnasari, D. H., & Nugraheni, N. (2024). Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dalam mewujudkan program Sustainable Development Goals (SDGs). *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(2), 189-198. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jcp/article/view/3622>
- Sairiltiata, S., Souhoka, R., & Mehmorliay, A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Panas Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Letwaru. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 1(2), 747-752. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/107>
- Sarannee, U. (2024). Experiential Learning in Action: Analyzing Outcomes and Educational Implications. *Journal of Education and Learning Reviews*, 1(2), 13-28. <https://doi.org/10.60027/jelr.2024.771>
- Shivaramu, H. T., Aveen, K. P., & Ullal, V. N. (2025). The role of experiential learning in improving academic performance and student satisfaction in engineering education. *Discover Education*, 4(1), 545. <https://doi.org/10.1007/s44217-025-01019-y>
- Sukma, D. M. (2025). Experiential Learning through Artwork Direct Visits in English Classroom for Art Students: An Investigation. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 6(1), 83-96. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v6i1.960>
- Syafriani, D., Suyanti, R. D., & Sutiani, A. (2025). Systematic Literature Review: The Effect of Experiential Learning (EL) on Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(7), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i7.11274>
- Winarso, B. N., Ningsih, K., & Yuniarti, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Experiential Learning Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 23(2), 293–308. <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/7928>