

Letter of Acceptance

No. 80/LoA/JMP/IV/2026

Dear Author(s)

**Jihan Izdihar,
Nida Jarmita,**

Email : 220209103@student.ar-raniry.ac.id
nida.jarmita@ar-raniry.ac.id

It is a great pleasure to inform you that, after peer review process, your article:

Title : " Implementation of Experience-Based Learning Model with Realia Media to Improve Student Learning Outcomes in Science Learning for Grade IV at SDN Kuta Pasie"

Status : Accepted, 16 of April 2026

The article has been scheduled to the **Vol 12, No 2, 2026** Thank you for your contribution to the journal, and we are looking forward to your future contribution.

Tembilahan, 17 of April 2026

Editor In Chief


Dina Liana

Publisher:

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
Kampus STAI Auliaurrasyidin Tembilahan
Jl. Gerilya, No. 12. Tembilahan Barat. Riau Indonesia 29213 Gedung Abdurahman Siddiq
mitrapgmi@stai-tbh.ac.id



Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman dengan Media Realia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN Kuta Pasie

Jihan Izdihar¹, Nida Jarmita²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh

Abstract:

This study aims to improve student learning outcomes in the subject of science through the application of experiential learning models combined with realia media in class IV of SDN Kuta Pasie, Aceh Besar. This study uses Classroom Action Research (CAR) which is implemented in two cycles, including the planning, implementation, observation, and reflection stages, with 27 students as subjects. Data collection techniques are carried out through learning outcome tests and observations of student activities. The implementation of learning follows the stages of experiential learning, namely real experience, reflective observation, abstract conceptualization, and active experiments, supported by the use of realia media to provide direct and concrete learning experiences. The results of the study showed an increase in student learning outcomes, where in the first cycle as many as 15 students (68.8%) achieved $KKTP \geq 75$, and increased in the second cycle to 19 students (86.3%) thus achieving classical completeness. The application of experiential learning models with realia media is able to increase student activity, motivation, and conceptual understanding more meaningfully. Although this research is limited to one class and specific material, the results provide practical implications that integrating the experiential learning model and realia media can be an effective and contextual alternative learning strategy in elementary school science lessons.

Keywords: Experiential learning, realia media, science, learning outcomes, classroom action research

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sains melalui penerapan model pembelajaran pengalaman yang dikombinasikan dengan media realia di kelas IV SDN Kuta Pasie, Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (KAR) yang diimplementasikan dalam dua siklus, termasuk tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan 27 siswa sebagai subjek. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas siswa. Implementasi pembelajaran mengikuti tahapan pembelajaran pengalaman, yaitu pengalaman nyata, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif, didukung oleh penggunaan media realia untuk memberikan pengalaman belajar yang langsung dan konkret. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, di mana pada siklus pertama sebanyak 15 siswa (68,8%) mencapai $KKTP \geq 75$, dan meningkat pada siklus kedua menjadi 19 siswa (86,3%) sehingga mencapai kelengkapan klasik. Penerapan model pembelajaran pengalaman dengan media realia mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa secara lebih bermakna. Meskipun penelitian ini terbatas pada satu kelas dan materi tertentu, hasilnya memberikan implikasi praktis bahwa mengintegrasikan model pembelajaran pengalaman dan media realia dapat menjadi strategi pembelajaran alternatif yang efektif dan kontekstual dalam pelajaran sains di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran pengalaman, media realia, sains, hasil pembelajaran, penelitian tindakan di kelas

Cara mensitasi artikel ini:

Izdihar, J., & Jarmita, N. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman dengan Media Realia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di



Informasi Artikel

***Corresponding author:**

author1@email (Font Times New Roman, Font
Size 11, Spasi 1, Align Left)

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mpgmi.vxxx.xxx>

Histori Artikel:

Diterima : dd / mm / 2021

Direvisi : dd / mm / 2021

Diterbitkan : dd / mm / 2021

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran integratif dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep dasar ilmu alam dan ilmu sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara kontekstual. Pembelajaran IPAS menekankan keterkaitan antara konsep, pengalaman nyata, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. IPAS juga bertujuan untuk mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai fenomena di lingkungan sekitar, sehingga mereka terdorong untuk mengkaji alam semesta serta memahami hubungan antara manusia dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran IPAS diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta mengelola sumber daya alam secara bijak. Dalam memahami materi IPAS, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Arga Pratama, 2023).

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar masih ditemukan berbagai kendala siswa yang mengeluh sehingga bosan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, adapun indikator kebosanan siswa seperti, (a) kurang kreativitas guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan, (b) rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (c) keterbatasan penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada pengalaman, serta dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, serta dapat dikatakan bahwa kualitas belajar mengajar yang dilaksanakan kurang berkualitas (Rohima, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan melibatkan siswa secara aktif dengan berbagai cara kreatif bagi guru supaya dapat meningkatkan semangat bagi siswa dalam belajar.

Adapun indikator semangat dalam belajar terdapat pada, (a) mengawali mulainya pembelajaran guru harus menanamkan kesan yang baik dari membuka pembelajaran yang penuh kehangatan, (b) strategi memancing pertanyaan yang dapat menumbuhkan rasa penasaran siswa, (c) memberi jawaban atas pertanyaan

siswa dengan penuh perhatian, (d) penguasaan kelas yang baik ohidan menyenangkan, (e) memberikan motivasi belajar yang menghargai siswa, baik berupa pemberian hadiah, sanjungan atau pujian dan lain-lain, (f) menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik (Nurlaily Khoirun Ni'mah, 2022). Sehingga dengan media yang menarik dan bervariasi sesungguhnya dapat mengurangi kebosanan anak dalam proses pembelajaran.

Dalam hal inilah untuk mengawali pembelajaran yang terdapat kebosanan menjadi pembelajaran yang penuh semangat, sebagaimana dalam menyelesaikan permasalahan dalam belajar inilah diperlukannya penelitian kepada siswa yang diawali dengan observasi yaitu mengamati dan mencatat permasalahan yang terjadi di suatu lembaga terutama di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN Kuta Pasie, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan papan tulis, buku teks, dan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Berdasarkan data Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diperoleh dari 27 siswa, nilai rata-rata yang dicapai berada pada rentang 69 hingga 78, sehingga sebagian siswa belum mencapai hasil belajar yang optimal. Padahal materi IPAS sebenarnya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga apabila disampaikan dengan cara yang menarik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak diterapkan oleh guru, misalnya melalui media visual seperti PowerPoint. Media ini terdiri dari jenis media yang hanya dapat dilihat oleh mata dengan membantu siswa memahami materi melalui tampilan gambar, animasi, maupun latihan soal yang disajikan secara interaktif (Nila Dwi Agustin, Alwahyuni Purnama Dewi, 2025). Misalnya pada materi tentang ini khas daerahku, siswa dapat melihat visualisasi struktur akar, batang, dan daun melalui animasi atau gambar yang menarik. Sehingga hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Proses belajar mengajar dikatakan efektif jika mampu meningkatkan pemahaman dan aktivitas siswa dalam belajar (Wandira, 2025). Namun, penggunaan media visual saja belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada siswa.

Berbeda dengan media visual yang hanya menampilkan objek secara tidak langsung, media realia memungkinkan siswa untuk melihat, meraba, dan mengamati objek secara nyata (Rahmawati, 2022). Dengan media realia siswa lebih

mudah dalam menafsirkan informasi, karena disertai dengan contoh dan bukti dalam bentuk nyata yang dihadirkan dikelas. Salah satu contoh media realia yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah tumbuhan hidup yang ada di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Penggunaan media ini dapat membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan untuk mendukung penggunaan media nyata adalah model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Model pembelajaran ini menempatkan pengalaman langsung sebagai sumber utama dalam proses belajar. Melalui model ini, siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan mengamati, merefleksi, mengonseptualisasi, serta mencoba kembali konsep yang telah dipelajari. Menurut Kolb (1984), model pembelajaran berbasis pengalaman terdiri dari empat tahapan, yaitu pengalaman nyata (*Concrete Experience*), pengamatan reflektif (*Reflective Observation*), konseptualisasi abstrak (*Abstract Conceptualization*), dan eksperimen aktif (*Active Experimentation*). Model ini dapat meningkatkan kerja sama kelompok, membantu siswa dalam memecahkan masalah, serta menumbuhkan empati dan rasa tanggung jawab antar anggota kelompok.

Pembelajaran berbasis pengalaman merupakan pendekatan yang menekankan pada aktivitas langsung melalui pengalaman nyata. Melalui pendekatan ini, siswa dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus mengembangkan keterampilan yang dimiliki (Zaenal Mutaqin, 2025). Siswa secara langsung terlibat dalam proses eksplorasi, observasi, refleksi, dan tindakan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendalam (Rival Hanip, 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Moh. Mahmud yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik didasarkan pada prinsip bahwa belajar akan lebih efektif apabila diperoleh melalui pengalaman.

Media realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Media ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa karena objek yang digunakan dapat dilihat, diraba, dan diamati secara langsung. Menurut Anna Yulia Susilowati (2021), media realia dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih cepat karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. Media realia dapat berupa berbagai benda nyata seperti tumbuhan, hewan, batuan, tanah, air, atau benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.

Penggunaan media realia memiliki beberapa keunggulan, di antaranya dapat menumbuhkan interaksi langsung antara siswa dengan objek pembelajaran, membuat proses belajar menjadi lebih aktif, membantu memahami konsep yang bersifat abstrak, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penerapannya,

guru dapat menyediakan benda-benda nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran, mengajak siswa untuk mengamati dan mendiskusikan objek tersebut secara langsung, serta membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari (Siti Nurhasanah, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media realia dalam pembelajaran IPAS maupun IPA di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media realia dinilai efektif karena menghadirkan objek nyata yang dapat diamati secara langsung sehingga membantu siswa memahami konsep yang abstrak. Penelitian yang dilakukan oleh Maghfera Damayanti (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media realia membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan benda nyata yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai keberhasilan dalam belajar.

Untuk menentukan keberhasilan belajar, ada beberapa indikator yang menunjukkan berhasil dalam proses belajar mengajar. Indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu: (a) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, (b) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok (Utami, 2023) . Berdasarkan uraian di atas, maka indikator keberhasilan belajar peserta didik dapat diketahui dari kemampuan daya serap peserta didik terhadap bahan pengajaran yang telah diajarkan serta dari perbuatan atau tingkah laku yang telah digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa proses belajar dapat meningkat hingga titik keberhasilan dengan menggunakan media realia sebagai media pembelajaran, akan tetapi penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan media realia sebagai alat bantu semata dan belum mengintegrasikannya secara sistematis dalam sintaks model pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning). Padahal, kombinasi antara model pembelajaran berbasis pengalaman dengan media realia berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman dengan media realia dalam pembelajaran IPAS masih perlu dilakukan.

Salah satu materi yang relevan untuk diterapkan melalui pendekatan ini adalah materi *peranku di lingkungan sekolah dan masyarakat* pada pembelajaran IPAS kelas IV. Materi ini bertujuan untuk menanamkan pemahaman kepada siswa mengenai peran, tugas, tanggung jawab, serta interaksi sosial dalam kehidupan

sehari-hari. Melalui materi ini, siswa diharapkan dapat memahami bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang hidup berdampingan dan saling membutuhkan satu sama lain dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran (Raco, 2024). Menurut Muhammad Djajadi menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipma dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Dengan demikian, akan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan situasi di mana praktik tersebut dilaksanakan (Indra Nanda, 2021). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kuta Pasie Aceh Besar yang berjumlah 22 siswa, dengan latar belakang kemampuan akademik yang beragam.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat rangkaian kegiatan pada siklus yang dilakukan secara berulang. Dalam siklus tersebut terdapat empat kegiatan utama yakni kegiatan perencanaan (planning) Perencanaan adalah tahap pertama dari siklus PTK. Di tahap ini, guru melakukan perencanaan terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Perencanaan ini biasanya meliputi penyusunan Modul ajar, penyusunan instrumen penilaian, dan penyusunan materi pembelajaran., tindakan (acting) Pelaksanaan adalah tahap kedua dari siklus PTK. Di tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Selain itu, guru juga harus memperhatikan aspek-aspek lain seperti manajemen kelas, media pembelajaran, dan interaksi dengan siswa, pengamatan (observasi) Observasi adalah tahap ketiga dari siklus PTK. Di tahap ini, guru melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu, observasi juga berguna untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran, refleksi (reflecting) Refleksi adalah tahap terakhir dari siklus PTK. Di tahap ini, guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pembelajaran dan mencari solusi atas masalah-masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Setelah itu, guru kembali ke tahap perencanaan untuk menyusun rencana pembelajaran yang lebih baik di kemudian hari. Pada penjelasan di atas maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa dalam melakukan PTK membutuhkan

empat rangkaian kegiatan yang perlu dilakukan dalam siklus yang berulang (Leon A. Abdillah, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan langsung oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) yang dipadukan dengan media realia pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Kuta Pasie Aceh Besar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa. Aktivitas guru dan siswa diamati menggunakan lembar observasi yang telah disusun sesuai modul ajar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman dengan media realia pada materi “Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat”.

Aktivitas Guru dalam Penerapan Model Realia

Pada pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dimulai dengan membuka pembelajaran dan menjelaskan materi peranku di lingkungan sekolah dan masyarakat menggunakan media realia. Guru terlebih dahulu menampilkan video pembelajaran sebagai pengantar untuk memberikan gambaran awal kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam lima kelompok agar kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara kolaboratif. Guru kemudian membagikan lembar cerita pendek yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada setiap kelompok. Setelah itu, guru membimbing siswa untuk mempraktikkan isi cerita dengan memanfaatkan benda nyata yang ada di sekitar kelas sebagai media realia. Guru juga memberikan arahan dan penjelasan tambahan mengenai penggunaan media realia agar siswa dapat memahami kegiatan pembelajaran dengan baik. Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru memberikan soal evaluasi kepada setiap siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh persentase sebesar 79% yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar langkah-langkah pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti pemberian arahan yang lebih jelas kepada siswa serta pengelolaan waktu pembelajaran agar kegiatan praktik dapat berjalan lebih optimal. Setelah dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, guru melakukan beberapa perbaikan pada siklus II dengan memberikan penjelasan yang lebih jelas,

membimbing siswa secara lebih intensif, serta memberikan waktu yang lebih banyak kepada siswa untuk membaca, berdiskusi, dan mempraktikkan isi cerita. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dengan persentase mencapai 85,7% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan langkah-langkah pembelajaran berbasis pengalaman dengan lebih efektif serta mampu memanfaatkan media realia secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan aktivitas guru pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman dengan media realia dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih terarah, aktif, dan bermakna bagi siswa.



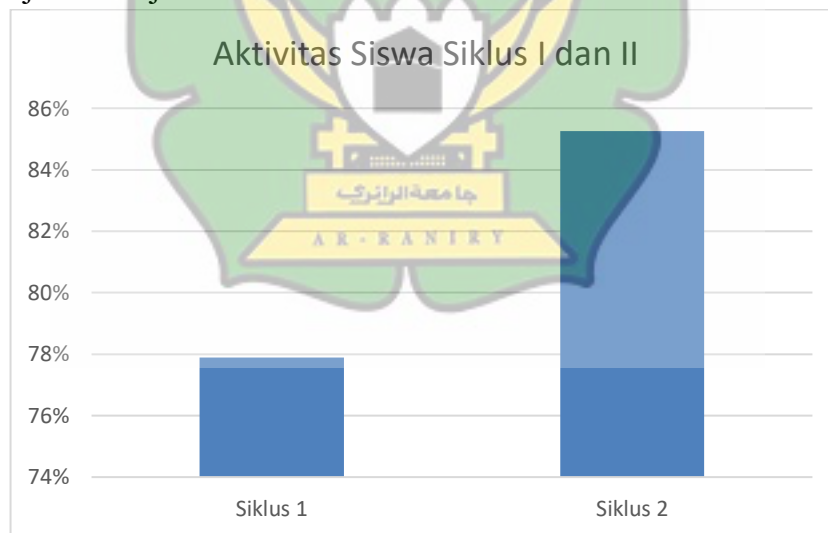
Grafik 1. Aktivitas Guru

Aktivitas Siswa dalam Penerapan Model Realia

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan berbagai aktivitas belajar yang berbeda pada setiap siklus. Pada awal pembelajaran, siswa memperhatikan penjelasan guru dan menyimak video pembelajaran yang ditampilkan. Selanjutnya siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan diskusi. Dalam kelompoknya masing-masing, siswa membaca lembar cerita pendek yang telah dibagikan oleh guru, kemudian mendiskusikan isi cerita bersama teman kelompoknya. Setelah memahami isi cerita, siswa mempraktikkan atau memerankan isi cerita tersebut dengan memanfaatkan benda nyata yang ada di sekitar kelas. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami secara langsung situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, beberapa kelompok juga menampilkan hasil praktik atau

bermain peran di depan kelas. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, diperoleh persentase sebesar 77,89% yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terlibat dalam kegiatan pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok, kurang percaya diri dalam mempraktikkan peran, serta belum sepenuhnya fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menjadi bahan refleksi bagi guru untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa pada siklus II mencapai 85,26%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Pada siklus ini siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, lebih percaya diri dalam mempraktikkan peran, serta lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas siswa tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman yang dipadukan dengan media realia mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.



Grafik 2. Aktivitas Siswa

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus penelitian. Pada siklus pertama, hasil tes menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa atau sebesar 68,8% telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu ≥ 75 , sedangkan 7 siswa lainnya belum mencapai

ketuntasan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai target yang ditetapkan yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang teliti dalam menjawab soal, serta masih kurang memahami penggunaan media realia dalam pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Pada siklus kedua, sebanyak 19 siswa atau sebesar 86,3% telah mencapai nilai ketuntasan, sedangkan 3 siswa lainnya masih belum tuntas. Dengan demikian, ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus kedua telah mencapai target yang ditetapkan yaitu 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman yang dikombinasikan dengan media realia mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV.

Dari hasil tes keseluruhan menunjukkan bahwa sebanyak 19 siswa (86,3%) yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75 dan ketuntasan klasikalnya 85%. Walaupun demikian, masih ada 3 orang siswa yang belum tuntas. Ketidaktuntasan disebabkan oleh kurang fokus dalam memperhatikan proses pembelajaran, juga minimnya semangat dalam belajar.



Grafik 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman yang dikombinasi dengan media realia mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil belajar pada setiap siklus, dengan persentase siswa yang mencapai ketuntasan minimal meningkat dari 68,8% pada siklus I, dan pada siklus II meningkat mencapai 86,3%. Dengan model pembelajaran berbasis pengalaman menggunakan media realia dapat

membantu siswa memahami cara dan proses bersosial di lingkungan sekolah dan Masyarakat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman yang dikemukakan oleh Kolb (1984), yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dalam penelitian ini, pengalaman belajar diberikan melalui kegiatan pengamatan, diskusi kelompok, serta praktik bermain peran dengan memanfaatkan media realia. Melalui tahapan tersebut, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses menemukan dan memahami konsep pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa. Selain itu, penggunaan media realia dalam pembelajaran memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media realia memungkinkan siswa untuk melihat, menyentuh, dan mengamati objek secara langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Anna Yulia Susilowati, 2021). Hal ini sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, dimana siswa lebih mudah memahami materi melalui pengalaman nyata dibandingkan dengan penjelasan abstrak.

Dengan demikian, kombinasi antara model pembelajaran berbasis pengalaman dan media realia mampu membantu siswa menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media realia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, serta hasil belajar siswa. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran dan terlibat dalam kegiatan praktik maupun diskusi, mereka menjadi lebih antusias dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada peningkatan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung serta peningkatan hasil belajar pada setiap siklus penelitian.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman yang didukung oleh penggunaan media realia dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan mampu memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) yang dipadukan dengan media realia pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Kuta Pasie Aceh Besar mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase aktivitas guru yang meningkat dari 79% pada siklus I menjadi 85,7% pada siklus II, serta aktivitas siswa yang meningkat dari 77,89% pada siklus I menjadi 85,26% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 68,8% dan meningkat menjadi 86,3% pada siklus II sehingga telah memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 85%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman yang didukung oleh penggunaan media realia terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sangat disarankan agar guru menerapkan model pembelajaran berbasis pengalaman yang dipadukan dengan media realia secara terencana dan sistematis karena terbukti dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa. Pihak sekolah diharapkan mendukung penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan media tersebut. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi dan jenjang yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih luas dan komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah SDN Kuta Pasie Aceh Besar yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas IV. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru kelas dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi dan bekerja sama selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS.

REFERENSI

- Anna Yulia Susilowati. (2021). *Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu Vol. 05, No. 04.
- Arga Pratama. (2023). *Inovasi media pembelajaran untuk mata pembelajaran IPAS*, Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Etika Rahmawati, laila dan Miftakhul Huda. (2022). *Evaluasi pembelajaran bahasa dan sastra indonesia*, Jawa tengah : Muhammadiyah University Press.
- Kolb, David A dan Ricard E. Boyatzis. (1984). *Experiential Learning Theory: Previous Research and New Direction*. Cleveland: Case Western Reserve University.
- Leon A. Abdillah. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Penerapannya*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Maghfera Damayanti, Indra Nanda. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Moh. Mahmud, *Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Melalui Media Gambar terhadap Kemampuan Menulis Paragraf*, Prosiding Seminar Nasional & Temu Ilmiah Jaringan Peneliti, IAI Darussalam Blokagung Banyuwang.
- Nanda, I. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Konsep dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Banda Aceh: CV. Cahaya Ilmu.
- Nila Dwi Agustin, Alwahyuni Purnama Dewi dan Moh Rifqi. (2025). *Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi*. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*.
- Nurlaily Khoirun Ni'mah, W. d. (2022). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang*. *Journal Metamorfosa*, 10, 1-10. doi:https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731
- Raco. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*, Jakarta: Grasindo
- Rival Hanip. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Jurusan PGSD Universitas Musamus*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan*. 1, 1-12. doi:10.31219/osf.io/acxe2
- Siti Nurhasanah, *Media Realia*, Diakses pada tanggal 16 Desember 2025 dari situs: <https://id.scribd.com/document/571355958/MEDIA-REALIA>
- Silviana Ayu Wandira, Misnawati, Novita Nurul Hidayat dan Yurnalisma Dewi. (2025). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Realia Sekolah*

Dasar Negeri 138/II Daya Murni Kecamatan Pelepat Ilir Kabupaten Bungo.
Jurnal Pendidikan Dasar Islam.

Utami, V. N. (2023). Indikator Keberhasilan Pelaksanaan Rencana Pengajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1, 27.

Zaenal Mutaqin, *Experiential Learning, 9 Gaya Pembelajaran Berbasis Pengalaman*, 27 Juli. Diakses pada tanggal 16 Desember 2025 dari situs: <https://highlandexperience.co.id/experiential-learning>

