

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS IV SDN 46 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

Dara Adilla
NIM. 220209012

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSALAM - BANDA ACEH
2026 M / 1447 H**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS IV SDN 46 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri AR-Raniry Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Oleh:

Dara Adilla
NIM. 220209012

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

AR - RANIRY

Pembimbing



Daniah, S. S., M. Pd.
NIP. 197907162007102002

Ketua Prodi PGMI



Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

**Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media
Question Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik
Kelas IV SDN 46 Banda Aceh**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Jum'at, $\frac{21 \text{ Agustus } 2026 \text{ M}}{8 \text{ Rabiul Awal } 1448 \text{ H}}$

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Penguji I,



Daniah, S.Si., M.Pd.
NIP. 197907162007102002



Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198110182007102003

Penguji II,

Penguji III,



Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005



Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198402232011012009

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darusalam, Banda Aceh



Prof. Safrul Mulul, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dara Adilla

Nim : 220209012

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan
Media *Question Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS
Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

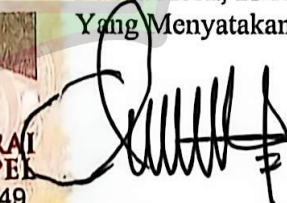
Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 23 Agustus 2026
Yang Menyatakan




Dara Adilla
NIM. 220209012

ABSTRAK

Nama : Dara Adilla
Nim : 220209012
Fakultas /Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media *Question Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Banda Aceh
Pembimbing : Daniah, S. Si., M.Pd.
Kata Kunci : Model Pembelajaran *Experiential Learning*, Media *Question Card*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SDN 46 Banda Aceh. Pembelajaran yang cenderung monoton dengan metode ceramah dan minimnya variasi model serta media menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran serta berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model yang dianggap efektif adalah model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran IPAS menerapkan model *experiential learning* berbantuan media *question card* di kelas IV SDN 46 Banda Aceh. (2) Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPAS menerapkan model *experiential learning* berbantuan *question card* di kelas IV SDN 46 Banda Aceh. (3) Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS menerapkan model *experiential learning* berbantuan media *question card* di kelas IV SDN 46 Banda Aceh. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh sebanyak 29 orang. KKTP ditetapkan 75 dan ketuntasan klasikal 85%. Data yang diperoleh melalui observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan aktivitas guru meningkat dari 78,57% menjadi 89,28%, aktivitas siswa dari 75,58% menjadi 88,68%, dan ketuntasan belajar dari 68,96% menjadi 89,65%, memenuhi standar ketuntasan klasikal. Jadi dapat disimpulkan, penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan *question card* terbukti mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahuata'ala. Tuhan yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media *Question Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Banda Aceh”**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melanjutkan ke tahap penulisan skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada arwah Nabi Muhammad Sallallahu'alaihi Wa Sallam yang telah menyampaikan ajaran-ajaran yang menjadi pedoman bagi umat manusia untuk menghindari kekhufuran dan jurang kebodohan.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajarannya yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan kemudahan selama penulis menjalani masa studi di universitas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. Ed, Ph. d., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, Banda Aceh dan Wakil Dekan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih S. Ag., M. Ag., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen sekalian, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Daniah, S. Si., M. Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi, memberi saran serta membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.
5. Segenap Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan selama masa studi hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu Nurazizah, S. Pd. Sebagai Guru Kelas IV SDN 46 Banda Aceh yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan kepada peneliti selama melaksanakan penelitian.
7. Seluruh pihak di SDN 46 Banda Aceh yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai.
8. Seluruh staf perpustakaan UIN Ar-Raniry, dan Perpustakaan Wilayah Provinsi Aceh yang telah membantu dalam hal menyediakan dan perizinan peminjaman buku sebagai sumber referensi dan rujukan dalam skripsi ini.
9. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, pahlawan dan cinta pertama penulis Ayahanda Maimun Dahlan dan pintu surgaku Ibunda Muliani. Terimakasih atas segala pengorbanan dan cinta kasih yang diberikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan masa studi ini, yang tak hentinya memberikan doa dan dukungan yang luar biasa untuk setiap langkah yang peneliti lalui. Begitu penting dukungan Orang tua dibalik penyelesaian skripsi ini dengan meyakinkan bahwasanya peneliti mampu menyelesaikan masa studi ini, maka dari itu persembahkan ini menjadi tempat peneliti mengungkapkan rasa syukur kepada Allah Subhanahuata'la karena telah dilahirkan dari orang tua yang Masya Allah luar biasa. Berkah umur, bahagia, sehat selalu serta hiduplah lebih lama lagi, ayahanda dan ibunda harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis. *I love you the most.*
10. Kepada adik tersayang. Oraqil Wizari dan Noeril Majlisi, terima kasih telah menjadi salah satu alasan untuk penulis terus berjuang. Semoga pencapaian ini dapat menjadi motivasi dan contoh untukmu dalam meraih cita-cita.
11. Sahabat tercinta selama masa perkuliahan, yaitu Maghfirah, Hafifa Umrati, Cut Putri Atikah, yang telah menjadi sahabat penulis selama perkuliahan serta selalu

menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka sejak semester pertama hingga sekarang. Serta sekali lagi penulis ucapkan terima kasih kepada Maghfirah yang setia menemani penulis di masa-masa akhir perkuliahan, yang setia memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis yakin bisa menyelesaikan tugas akhir perkuliahan bersama-sama.

12. Seluruh teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2022.
13. *Last but not least*. Anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya, Dara Adilla. Ya, diri saya sendiri, Apresiasi sebesar-besarnya untuk diri sendiri yang diam-diam telah berjuang tanpa henti. Terima kasih telah bekerja keras dan bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan kekhawatiran, namun tetap dijalani dan berhasil dilalui. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski banyak hal yang terjadi di luar prediksi. Terima kasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah karena kondisi. Terima kasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah menghadapi tekanan tapi tetap diperjuangkan. Teruslah belajar dan mensyukuri nikmat yang Tuhan berikan. Tetap semangat untuk terus berusaha, berbahagialah dimanapun kamu berada. Penulis berdoa agar langkah kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi orang-orang baik dan hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab. Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah berupaya semaksimal mungkin, namun kesempurnaan adalah milik Allah semata, bukan manusia. Oleh karena itu, apabila terdapat kekurangan atau kesalahan dalam skripsi ini, peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran dari pembaca untuk perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 2 Agustus 2026

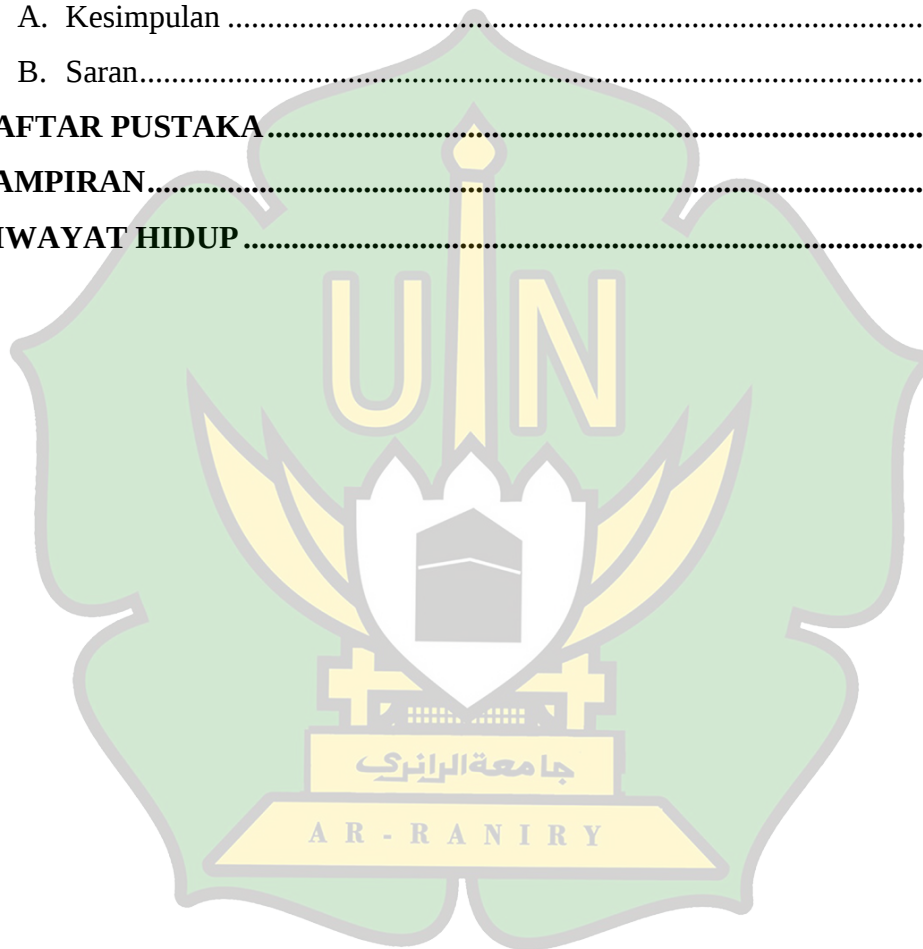
Penulis,

Dara Adilla

DAFTAR ISI

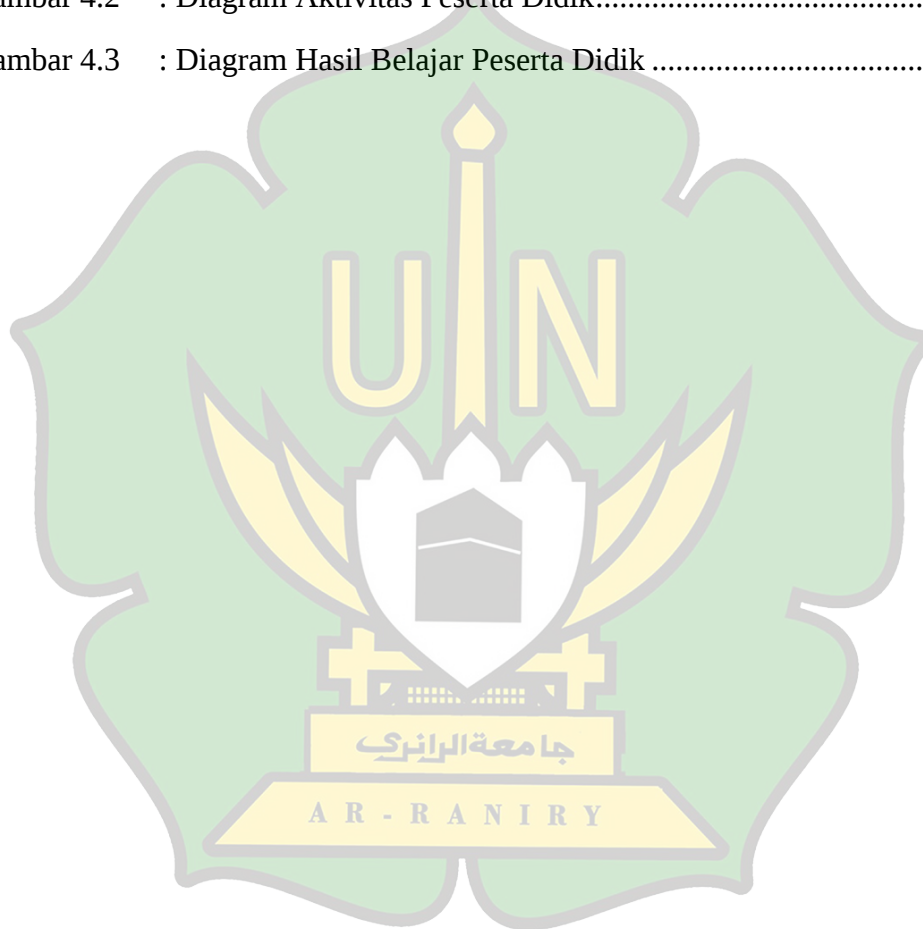
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	13
B. Media Pembelajaran.....	18
C. <i>Question Card</i>	21
D. Hasil Belajar.....	23
E. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Lokasi penelitian	33
D. Instrumen Pengumpulan Data	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	35

G. Indikator Keberhasilan	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	40
B. Deskripsi Hasil Penelitian	41
C. Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74
RIWAYAT HIDUP	141



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Bentuk Media <i>Question Card</i>	22
Gambar 2.2	: Perubahan Wujud Zat.....	30
Gambar 3.1	: Siklus Penelitian Menurut Kemmis dan Mc. Taggart	33
Gambar 4.1	: Diagram Aktivitas Guru	67
Gambar 4.2	: Diagram Aktivitas Peserta Didik.....	68
Gambar 4.3	: Diagram Hasil Belajar Peserta Didik	69



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kriteria Penilaian Pengamatan Guru	36
Tabel 3.2 : Kriteria Penilaian Kegiatan Peserta Didik.....	37
Tabel 3.3 : Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	38
Tabel 3.4 : Kriteria Ketuntasan Belajar Secara Klasikal	38
Tabel 4.1 : Jadwal Penelitian di SDN 46 Banda Aceh	40
Tabel 4.2 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	42
Tabel 4.3 : Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I	46
Tabel 4.4 : Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I	48
Tabel 4.5 : Hasil Temuan dan Tindak Lanjut Pada Siklus I.....	51
Tabel 4.6 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II.....	56
Tabel 4.7 : Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II	59
Tabel 4.8 : Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.....	62
Tabel 4.9 : Refleksi Siklus II	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Pembimbing	74
Lampiran 2	: Surat Izin Melakukan Penelitian	75
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	76
Lampiran 4	: Surat Lulus Plagiasi	77
Lampiran 5	: Lembar Validasi Instrumen Penelitian Siklus I.....	78
Lampiran 6	: Lembar Validasi Media	81
Lampiran 7	: Modul Ajar Siklus I	83
Lampiran 8	: Soal Evaluasi Siklus I	104
Lampiran 9	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	106
Lampiran 10	: Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	111
Lampiran 11	: Lembar Validasi Instrumen Penelitian Siklus II.....	112
Lampiran 12	: Modul Ajar Siklus II.....	115
Lampiran 13	: Soal Evaluasi Siklus II.....	133
Lampiran 14	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	135
Lampiran 15	: Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	140
Lampiran 16	: Dokumentasi Penelitian	142



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan peserta didik SD/MI masih tahap konkrit/sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.¹

Pembelajaran IPAS mempunyai tujuan yakni agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan profil siswa Pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar peserta didik bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, IPAS juga dipelajari untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.²

Selama ini dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS, guru lebih banyak menerapkan metode ceramah yang sifatnya monoton dan kurang variatif. Metode ceramah adalah sebuah metode mengajar yang dilakukan dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah peserta didik yang umumnya mengikuti pembelajaran secara pasif.³ Dalam proses belajar mengajar sering terjadi *teacher centered* sehingga

¹ Rizki lestari ,dkk, Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD, *jurnal ilmiah PGSD*, Vol. 15, No. 02, 2023, hal 23.

² Suhelayanti, dkk, *Buku Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*, (yayasan kita menulis, 2023) hal 123.

³ Achmad Fanani et al., “Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* Vol. 2, No. 12, 2022, hal 1175–118.

mengakibatkan partisipasi, aktivitas dan motivasi peserta didik masih kurang. Sistem pembelajaran seperti ini cenderung hanya mengajar materi sesuai target kurikulum. Akibatnya peserta didik menjadi kurang aktif dan hanya menerima apa yang diberikan oleh guru. Hal ini akan berdampak pada perilaku peserta didik yang kurang percaya diri, baik dalam bertanya, menyampaikan ide atau pendapat maupun dalam proses pemecahan masalah yang dihadapi, sehingga pada akhirnya bermuara pada rendahnya hasil belajar peserta didik.⁴

Untuk menghindari hal tersebut tidak terjadi dan agar pembelajaran IPAS tidak membosankan, maka peserta didik diberi kesempatan untuk belajar menemukan sendiri jawabannya sehingga peserta didik bebas menyampaikan ide atau gagasan yang dimilikinya. Berkaitan dengan masalah tersebut satu upaya untuk memperbaiki dan dapat menyempurnakan pembelajaran IPAS adalah dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning*.

Model pembelajaran adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal. Sesuatu yang bisa dilihat oleh indra dan membentuk lebih komprehensif.⁵ Penggunaan model dan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena mencakup adanya pemahaman dan penerapan konsep. Dengan itu model dan media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dan menarik bagi peserta didik supaya dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam pembelajarannya.⁶

Salah satu model yang semakin populer adalah model pembelajaran *experiential learning*, yang memanfaatkan pengalaman secara langsung untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *experiential learning* tidak hanya membuat

⁴ Muhammad Farhan, dkk, Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 02, 2025, hal. 279.

⁵ Abdul Majid, S.Ag, M,Pd, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 127

⁶ Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012),h. 34.

pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar melalui pengalaman secara langsung.⁷ Media *question card* (kartu soal) memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, selain itu akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar. Penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Dan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.⁸

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.⁹

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh, pada saat pembelajaran dimulai guru terlihat sudah menggunakan media pembelajaran tetapi model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga menyebabkan peserta didik kurang mengerti karena peserta didik hanya mendengar dan mencatat apa yang guru jelaskan. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif, seperti tidak tercapainya tujuan pembelajaran, peserta didik menjadi cepat bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru didapatkan informasi yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS masih rendah. Dari 29

⁷ Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013; Strategi Alternatif pembelajaran di Era Global*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), h. 242.

⁸ Ahmad susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta :Kencana, 2016), h. 4.

⁹ M. Thabroni & Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran* (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2011), h. 22.

siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebanyak 19 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai tingkat ketuntasan yang diinginkan.¹⁰

Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar bukan hanya karena siswa kurang memahami dengan baik materi yang disampaikan guru, akan tetapi juga disebabkan karena kurangnya kreativitas penggunaan model serta media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Sehingga kurangnya fokus siswa dalam belajar. Hal ini juga dibuktikan ketika penulis mengamati kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung dan menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran ketika guru menjelaskannya. Kemudian, ketika guru sedang menjelaskan peserta didik akhirnya melakukan hal lain, misalnya bermain atau berbicara dengan teman, sehingga peserta didik kehilangan konsentrasi dan berhenti mendengarkan penjelasan guru.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Kholipah dkk., dengan judul “Penerapan Media *Question Card* dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran”. Media *question card* dalam penerapan pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keaktifan dan hasil belajar.¹¹ Berdasarkan kajian terdahulu di atas terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, pada penelitian terdahulu di atas hanya berfokus pada penerapan *question card* untuk meningkatkan kualitas belajar yang meliputi keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berfokus kepada media *question card* dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 46 Bada Aceh.

Berdasarkan uraian di atas dan latar belakang permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “**Penerapan**

¹⁰ Hasil Observasi, 20 juli 2026

¹¹ Nur Kholipah, dkk., Penerapan Media *Question Card* dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 8, No. 1, 2022. hal. 43.

Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media *Question Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Banda Aceh”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD 46 Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas siswa setelah adanya penggunaan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS setelah menerapkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan nantinya dapat memberikan jawaban atas permasalahan yang terjadi, adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Meningkatnya pengetahuan dan informasi para guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* Meningkatkan motivasi guru menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang inovatif.
 - b. Meningkatnya performansi guru melalui penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Meningkatnya motivasi, aktivitas dan hasil belajar peserta didik khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
 - b. Meningkatnya kemampuan peserta didik dalam berdiskusi dan memecahkan masalah.
3. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan kontribusi yang positif untuk perbaikan sistem pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
 - b. Menambah inovasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi Peneliti
 - a. Penelitian ini menjadi pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan mendalam, dalam memahami peran media pembelajaran visual.
 - b. Dapat menjadi referensi dan pengalaman akademik yang bermanfaat sebagai bekal dalam mendukung kemajuan pendidikan serta pengembangan keilmuan di masa depan.

5. Bagi Institusi

- a. Dapat menjadi bahan bacaan untuk mahasiswa dan dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, khususnya Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

E. Definisi Operasional

Untuk mempermudah dalam pemahaman isi karya tulis ini, maka dapat didefinisikan beberapa istilah penting yang menjadi pokok pembahasan utama dalam karya tulis ini yaitu sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Menurut Mahfudin, model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, di mana peserta didik mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka karena dalam hal ini murid dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan suatu pengalaman. Hasil proses pembelajaran *experiential learning* tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga subjektif dalam proses belajar. Pengetahuan yang tercipta dari model ini merupakan perpaduan antara memahami dan menstransformasi pengalaman.¹²

Model pembelajaran *Experiential Learning* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui empat tahapan, yaitu pengalaman konkret (*Concrete Experience*), refleksi observasi (*Reflective Observation*), konseptualisasi abstrak (*Abstract Conceptualization*), dan eksperimentasi aktif (*Active Experimentation*). Model ini diterapkan pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya dengan mengaitkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari peserta didik, melakukan

¹² Sukma Dewi, Octarina Hidayatus, Erna Rahmawati, Penerapan Model *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas V, *Jurnal Media Akademik*, Vol. 2, No. 11, 2024, h. 3.

refleksi, membentuk konsep, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh.¹³

2. Media *Question Card*

Media pembelajaran *question card* sebagai alat yang dipakai guru untuk menyampaikan materi dan berisi gambar, serta pertanyaan yang membuat anak menjadi berpikir secara kritis serta logis. Media *question card* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu dengan berisi pertanyaan serta gambar yang terkait dengan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata.¹⁴

Adapun media *question card* yang digunakan pada penelitian ini berupa *game* kartu pertanyaan yang dimainkan oleh peserta didik dalam bentuk kelompok, peserta didik diminta membaca, memahami, dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu. Melalui aktivitas tersebut, pembelajaran menjadi lebih interaktif menyenangkan, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar peserta didik.

Menurut Silberman, pembelajaran aktif dapat tercipta apabila peserta didik dilibatkan secara langsung melalui kegiatan bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Media *question card* sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif karena menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator.¹⁵

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh setelah mengikuti pembelajaran IPAS pada materi wujud zat dan perubahannya dengan penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media *Question Card*. Hasil belajar yang dimaksud terutama berkaitan dengan pemahaman

¹³ David A. Kolb, *Experiential Learning: Experience As The Source of Learning and Development* (New Jersey: Pearson Education, 2015), hal 31.

¹⁴ Sabilatul Aisyah Putri, dkk, Penerapan *Joyful Learning* Berbantuan Media *Question Card* untuk Meningkatkan *Critical Thinking* Siswa Sekolah Dasar, *fatih: journal of contemporary reseach*, Vol. 2, No. 2 , 2025, hal 757.

¹⁵ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terjemahan Raisul Muttaqien, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2016), h. 23.

peserta didik dalam mengidentifikasi perubahan wujud zat, membedakan karakteristik wujud zat, serta menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Hasil belajar diukur melalui tes evaluasi yang diberikan pada akhir pembelajaran dan dinyatakan tuntas apabila peserta didik memperoleh nilai >75 sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan.

Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor. Pada materi ini, sebagian peserta didik menunjukkan rendahnya sikap antusias dan rasa ingin tahu saat pembelajaran berlangsung, serta kurang terampil dalam melakukan pengamatan atau percobaan sederhana terkait perubahan wujud zat. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar secara menyeluruh.¹⁶

Pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, penggunaan media yang menarik, serta pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati dan menemukan konsep secara mandiri diharapkan mampu meningkatkan pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik secara optimal.¹⁷

4. Materi Pembelajaran IPAS

Perubahan wujud benda merupakan salah satu gejala perubahan bentuk suatu benda atau zat dari satu jenis ke jenis yang lainnya. Proses perubahan itu terjadi dengan berbagai cara dan dapat dilihat oleh kasat mata. Benda atau zat itu sendiri terdiri dari tiga jenis, yaitu padat, cair, dan gas. Benda-benda tersebut bisa mengalami perubahan bentuk lantaran tidak bisa mempertahankan bentuknya akibat faktor-faktor tertentu dan juga suatu tindakan terhadap benda tersebut. Pada kasus tertentu, perubahan wujud benda itu bisa terjadi secara permanen, artinya ketika suatu benda sudah mengalami perubahan wujud, tidak bisa dikembalikan ke wujud

¹⁶ Putri, R. H., & Widiyatmoko, A. Analisis pemahaman konsep siswa pada materi perubahan wujud benda melalui pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Journal of Primary Education*, Vol. 7, No. 2, 2018, hal 120-128.

¹⁷ Hosnan, M. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hal 59.

pertamanya. Jenis perubahan wujud zat yang dibagi menjadi enam peristiwa yakni: membeku, mencair, mengembun, menguap, menyublim, mengkristal.¹⁸

Adapun capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi wujud zat dan perubahannya pembelajaran IPAS pada kelas IV SD yakni:

a. Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Materi Wujud Zat dan Perubahannya

Capaian pembelajaran: Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya. Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.

b. Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Materi Wujud Zat dan Perubahannya

- 1) Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan wujud zat.
- 2) Peserta didik dapat membedakan karakteristik wujud zat.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Studi mengenai penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik telah banyak dikaji oleh para peneliti dengan berbagai latar belakang dan fokus penelitian. Sejauh ini pengamatan dan penelaahan yang penulis lakukan, terdapat beberapa penelitian yang relevan

¹⁸ Poppy K. Devi dan Sri Anggraeni, *Ilmu Pengetahuan Alam: untuk SD/MI Kelas IV* (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal 84-95.

dengan penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Nur Kholipah dkk., (2022) dengan judul “Penerapan Media *Question Card* dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran”. Media *question card* dalam penerapan pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keaktifan dan hasil belajar.¹⁹ Berdasarkan kajian terdahulu di atas terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, pada penelitian terdahulu di atas hanya berfokus pada penerapan *question card* untuk meningkatkan kualitas belajar yang meliputi keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berfokus kepada media *question card* dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 46 Bada Aceh.
2. Rina Oktaviani dan Ahmad Fauzi (2023) dalam jurnal berjudul “Pengaruh Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD” menyimpulkan bahwa penggunaan media *question card* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Media ini membantu siswa memahami materi melalui kegiatan tanya jawab yang menarik dan interaktif.²⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media *question card* sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan, di mana penelitian Rina Oktaviani dan Ahmad Fauzi tidak secara khusus menggunakan model *experiential learning*, sedangkan penelitian penulis mengintegrasikan media *question card* ke dalam model pembelajaran *experiential learning*.

¹⁹ Nur Kholipah, dkk., Penerapan Media *Question Card* dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 8, No. 1, 2022. hal. 43.

²⁰ Rina Oktaviani & Ahmad Fauzi, “Pengaruh Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8 No. 2, 2023, hal 112-115.

3. Siti Nurhayati (2024) dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Model *Experiential Learning* pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan model *experiential learning* dalam pembelajaran IPAS serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *experiential learning* mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna karena siswa terlibat langsung dalam pengalaman belajar, sehingga pemahaman konsep IPAS menjadi lebih baik dan hasil belajar siswa meningkat.²¹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama menerapkan model *experiential learning* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan penggunaan media pembelajaran. Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif tanpa bantuan media *question card*, sedangkan penelitian penulis menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan bantuan media *question card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

²¹ Nurhayati, S. Implementasi Model *Experiential Learning* Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, 2024, hal 67-75.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Model pembelajaran adalah salah satu hal yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Istarani model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.

Model pembelajaran dapat di definisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.²² Sedangkan arti "*Experiential Learning*" biasa dikenal dengan empirik (Suatu pengetahuan yang didapatkan setelah melalui pengalaman).²³ Model pembelajaran yang digunakan oleh guru mempunyai peran utama bagi kegiatan belajar mengajar. Beragam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya yaitu model *experiential learning*.

Experiential learning merupakan pembelajaran yang melibatkan peran aktif dari peserta didik sehingga mereka melakukan praktik sendiri dan menyimpulkan konsep dari materi tersebut. Sebagaimana dalam buku *handbook of experiential learning* dikatakan oleh David Kolb pengarang klasik *experiential learning*, mempunyai kata-kata yang terkenal "pembelajaran adalah proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman".²⁴ Peserta didik berperan aktif dalam kegiatan

²² Istarani. 58 *Model Pembelajaran Inovatif*. (Medan: Media Persada, 2011). hal 1.

²³ Ngilimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Aswaja Pressindo, 2015), hal 11.

²⁴ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014). hal 9.

belajar mengajar menjadi ciri khusus dalam model ini. Dalam *experiential learning* pengalaman adalah inti dari proses belajar mengajar.

Pembelajaran yang mengandalkan pengalaman didasarkan pada penelitian John Dewey yang menyimpulkan bahwa pembelajaran peserta didik akan baik jika yang dipelajari berkaitan dengan sesuatu yang telah terjadi dan yang telah dialami dari suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.²⁵ Pembelajaran ini menekankan peran aktif peserta didik dalam daya pikir, memecahkan masalah tertentu baik secara individu ataupun kelompok sehingga mendorong kemampuan dan memberikan hasil yang bervariasi sebagai wujud pencerminan hasil belajar.

2. Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Teori pembelajaran Kolb yang dikutip oleh Abdul Majid dan Chaerul Rochman terdiri dari empat tahap yaitu:

- a. Tahap Pengalaman Konkrit (*Concrete Experience*) pada tahap ini guru menjelaskan suatu materi pembelajaran, kemudian guru mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari untuk melakukan sebuah aktifitas pembelajaran berupa proyek diskusi kelompok.
- b. Tahap Refleksi Observasi (*Reflective Observation*) pada tahap ini guru membagikan refleksi lembar kerja peserta didik (LKPD) pada setiap kelompok. Selanjutnya guru berkeliling mengawasi siswa dan memberikan arahan pada kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas, kemudian guru meminta perwakilan menyampaikan hasil kerja kelompoknya dalam pembelajaran.
- c. Tahap Konseptualisasi (*Abstract Conceptualization*) pada tahap ini guru dan siswa sama-sama mengembangkan konsep materi yang telah dipelajari, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk

²⁵ Sugihartono, S., dkk. Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 19, No. 2, hal 123-130.

bertanya tentang materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.

- d. Tahap Penerapan (*Active Experimentation*) pada tahap ini siswa menerapkan/mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dari pengalaman mereka dalam situasi nyata dalam sebuah pembelajaran.²⁶

Dalam tahapan di atas, proses belajar dimulai dari pengalaman konkret yang dialami seseorang. Pengalaman tersebut kemudian direfleksikan secara individu. Dalam proses refleksi seseorang akan berusaha memahami apa yang terjadi atau apa yang dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar konseptualisasi atau proses pemahaman prinsip-prinsip yang mendasari pengalaman yang dialami serta prakiraan kemungkinan aplikasinya dalam situasi atau konteks yang lain (baru).

Proses implementasi merupakan situasi atau konteks yang memungkinkan penerapan konsep yang sudah dikuasai. Kemungkinan belajar melalui pengalaman-pengalaman nyata kemudian direfleksikan dengan mengkaji ulang apa yang telah dilakukannya tersebut. Pengalaman yang telah direfleksikan kemudian diatur kembali sehingga membentuk pengertian-pengertian baru atau konsep-konsep abstrak yang akan menjadi petunjuk bagi terciptanya pengalaman atau perilaku-perilaku baru.²⁷

Menurut Hamalik ada beberapa langkah-langkah pembelajaran *experiential learning*, yaitu:

- a. Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)
 - 1) Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) yang memiliki hasil-hasil tertentu.

²⁶ Abdul Majid & Chaerul Rochman, *Pendekatan Ilmiah: dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal 141.

²⁷ Sofan Amri, *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2013), h. 233.

- 2) Guru memberikan rangsangan dan motivasi kepada siswa.
- b. Tahap Inti
 - 1) Siswa dapat bekerja secara individual atau kelompok, dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
 - 2) Para siswa di tempatkan pada situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
- c. Tahap Akhir (Kegiatan Penutup)

Pada kegiatan penutup, keseluruhan siswa menceritakan kembali tentang apa yang dialami sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.²⁸

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Setiap model pembelajaran tentunya mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *experiential learning*:

a. Kelebihan

Pada model ini memiliki kelebihan, di mana hasil dari menggunakan model ini dapat membangun dan meningkatkan kerjasama kelompok, antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan serta meningkatkan kerjasama antar sesama anggota kelompok.

²⁸ Pipit Puspitowati, Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) Dengan Menggunakan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa Kelas IV MI Riyadlatul Uqul, *jurnal ilmiah, bahasa, sastra, dan pembelajarannya*, Vol. 3, No. 2, 2019, hal 126-127.

- 2) Dapat meningkatkan keterlibatan untuk memecahkan masalah serta pengambilan keputusan.
- 3) Mengidentifikasi serta dapat memanfaatkan bakat yang tersembunyi.
- 4) Dapat meningkatkan empati dalam memahami antar sesama anggota kelompok.

Pada model ini, tidak hanya memiliki kelebihan dalam kerjasama kelompok saja, tetapi juga terdapat kelebihan secara individual, sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan kesadaran dan rasa percaya diri.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi, perencanaan, dan pemecahan suatu masalah.
- 3) Memiliki kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk.
- 4) Memiliki semangat kerjasama dan kemampuan untuk berkompromi.
- 5) Menumbuhkan rasa percaya antar sesama anggota kelompok.
- 6) Meningkatkan komitmen dan tanggung jawab.²⁹

b. Kekurangan

Pada model ini, tidak hanya memiliki kelebihan saja tetapi, juga memiliki kekurangan. Di mana, kekurangan pada model ini terletak pada saat Kolb menjelaskan bahwa teori ini masih terlalu luas sehingga, sulit untuk dimengerti. Menurut Bakharuddin, terdapat beberapa kelemahan model pembelajaran *experiential learning* sebagai berikut:

- 1) Selalu membutuhkan lembar penilaian pada setiap prosesnya.
- 2) Membutuhkan koordinasi secara bersamaan dari berbagai aktivitas yang dilakukan.
- 3) Pada penyusunan langkah dalam pembelajaran harus selalu diperhatikan, sehingga dapat tercapai tujuan dan pembelajaran tersebut.

²⁹ Citra Apriovilita, Erna Yayuk, Penerapan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD, *Scolaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol, 8, No. 1, 2018, hal 5.

- 4) Sering terjadi ketidaksesuaian antara waktu yang direncanakan dengan pelaksanaan pembelajaran³⁰

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.³¹ Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.³²

Berdasarkan asosiasi pendidikan nasional (*national education association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.³³

Sedangkan menurut *association of education and communication technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.³⁴ Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

³⁰ Isah Cahyani, *Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter dengan Model Experiential Learning*, (Bandung: Kencana, 2012), hal 164.

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), h. 3.

³² Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 169.

³³ Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7.

³⁴ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.³⁵

Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.³⁶

2. Manfaat Media Pembelajaran

Mempercepat hubungan antara pendidik, guru, dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif. Hal tersebut adalah salah satu manfaat media pembelajaran secara umum. Selain itu media belajar dimanfaatkan sebagai alat bantu para pendidik, guru atau dosen dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran (belajar-mengajar) dapat menghidupkan kemauan yang baru, minat, menghidupkan dan menumbuhkan motivasi dan merangsang aktivitas pembelajaran, dan juga memberikan efek psikologis pada peserta didik.³⁷

Dalam proses pengajaran media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan manfaat di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya dan

³⁵ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008) h. 265.

³⁶ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi....*hal. 70.

³⁷ Ramen A Purba, *Pengantar Media Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 58.

memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung guru, masyarakat dan lingkungan.³⁸

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamid, media pembelajaran dapat dibagi menjadi berbagai jenis menjadi:

- a. Media cetak, seperti surat kabar, majalah, majalah ilmiah (jurnal), modul, buletin, poster, *handout*, dan lain sebagainya.
- b. Media grafik seperti diagram transparan, peta, bola dunia, dan lain sebagainya.
- c. Media fotografi seperti foto, *slide*, film *strips*, gambar bergerak, multigambar dan lain sebagainya.
- d. Media audio seperti rekaman audio, kaset audio, rekaman, radio, telekomunikasi dan lain sebagainya.
- e. Televisi atau video, seperti televisi siaran, televisi kabel.
- f. Komputer seperti mini komputer, mikro komputer dan lain sebagainya.
- g. Simulasi dan permainan, seperti papan tulis, manusia, mesin dan lain sebagainya.³⁹

Sementara menurut Asyhar dalam Widyastuti, jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu:

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat bergantung pada

³⁸ Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2018). h. 9.

³⁹ Yuniastuti, *Media Pembelajaran Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021) h. 8.

kemampuan penglihatannya. Jenis alat bantu visual ini terbagi menjadi dua yaitu alat bantu visual diam berupa foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta dan lain-lain. Sementara alat bantu visual gerak yaitu proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

- b. Media audio digunakan untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contoh media seperti radio, *tape recorder*, telepon, laboratorium bahasa dan lain-lainnya.
- c. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi dua yaitu: 1) Media audio visual diam berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara. 2) Media audio visual gerak berupa film TV, film bersuara, gambar bersuara dan lain-lain.
- d. Multi media yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.⁴⁰

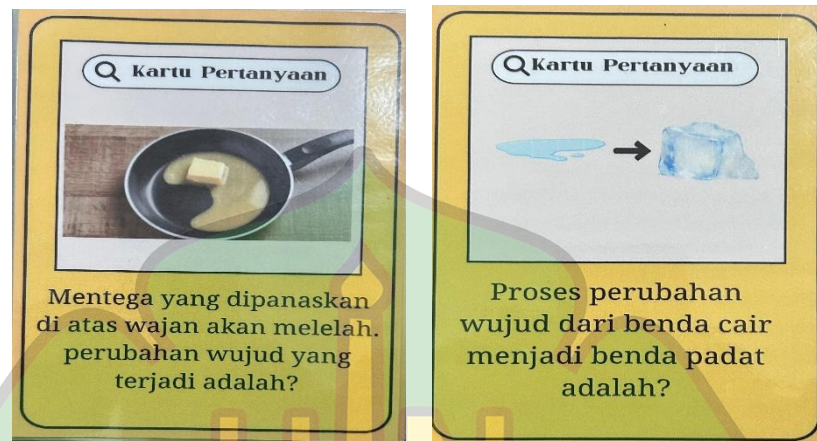
C. Question Card

1. Pengertian Question Card

Media pembelajaran *question card* sebagai alat yang dipakai guru untuk menyampaikan materi dan berisi gambar, serta pertanyaan yang membuat peserta didik menjadi berpikir secara kritis serta logis. Media

⁴⁰ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018), h. 30.

question card adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu dengan berisi pertanyaan serta gambar yang terkait dengan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata.⁴¹



Gambar 2.1 Bentuk Permainan *Question Card*

Menurut Juliarta, *question card* adalah alat peraga yang berbentuk kartu berupa soal-soal dan materi pembelajaran yang mendukung proses belajar dengan tujuan melatih keaktifan, ketajaman berpikir peserta didik. Media *question card* bisa digunakan dalam pembelajaran karena melibatkan siswa dalam memecahkan serta merumuskan masalah sehingga dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang aktif serta menyenangkan.⁴²

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan *question card* adalah alat peraga pembelajaran berupa kartu yang terdiri dari pertanyaan dan penyelesaian yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari dan pembelajaran menjadi aktif serta menyenangkan. Media pembelajaran *question card* adalah media yang berupa kartu yang berisi

⁴¹ Nurul Laila, Pengembangan Permainan *Question Card* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa, *Jurnal ekonomi & Pendidikan*, Vol. 16, No. 2, 2019, hal 66.

⁴² Sinta Nauli Situngkir, Pengembangan Media *Question Card* Berbasis Model *Time Token* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7, No. 3, 2023, hal 21415-21426.

informasi dan beberapa pertanyaan. Media *question card* juga membuat pembelajaran lebih aktif menjawab dan menanggapi materi pembelajaran.⁴³

2. Kelebihan dan kekurangan

a. Kelebihan

- 1) Mengubah kebiasaan belajar *teacher centered* menjadi *student activity*.
- 2) Menumbuhkan suasana kreatif *dan enjoyfull learning*.
- 3) Membuat siswa terampil mengerjakan soal-soal sendiri dan belajar mengatasi masalah.

b. Kekurangan

- 1) Siswa terkadang saling mengandalkan dalam mengerjakan soal yang terdapat dalam kartu soal.
- 2) Suasana belajar yang dibentuk dalam permainan terkadang membuat siswa ada yang bermain-main dalam belajar.
- 3) Banyak waktu yang dibutuhkan.⁴⁴

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang berhubungan dengan pengetahuan kognitif, psikomotor, dan afektif (sikap) sebagai akibat dari interaksi aktif dengan lingkungan. Dalam kegiatan belajar mengajar banyak usaha yang dilakukan seorang guru yang bekerja sama dengan siswanya untuk meningkatkan prestasi belajar ataupun hasil belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa.⁴⁵ Menurut Suprijono, hasil belajar adalah perubahan

⁴³ Dewi Ratnawati, Isnaini Handayani, Windia Hadi. "Pengaruh model pembelajaran PBL berbantu *question card* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP." *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 10, No. 1, 2020, hal 44-51.

⁴⁴ Bela Oktaviana, Henry Januar Saputra, Zaenal Arifin. "Keefektifan Pembelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Menggunakan Model Pair Check Berbantu *Question Card* Pada Siswa Kelas V SDN Sukoharjo 01 Pati". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 1, 2018, hal 46-56.

⁴⁵ Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Misykat*, Vol. 3, No. 1, 2018, hal 175.

perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.⁴⁶

Sedangkan menurut Supratik, hasil belajar adalah objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh murid sesudah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu dimana pemerolehan kemampuan baru tersebut akan terwujud dalam perubahan tingkah laku tertentu, seperti dari tidak tahu menjadi tahu tentang seluk beluk gejala tertentu, dari acuh-tak-acuh menjadi menyukai objek atau aktivitas tertentu, serta dari tidak bisa menjadi cakap melakukan keterampilan tertentu.⁴⁷

2. Indikator Hasil Belajar

Dalam pembelajaran akan adanya hasil pembelajaran yang menjadi tolok ukur bahwa pembelajaran berhasil atau tidak berhasil sesuai target, hasil pembelajaran memiliki beberapa jenis dan indikator yang dicapai. Menurut Benyamin Bloom mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

- a. Ranah kognitif, ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah Afektif, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.
- c. Ranah psikomotor hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk

⁴⁶ Elya Umu Hanik, dkk, Penerapan Media Taman Satwa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V di MI NU Mawaqi'ul Ulum, *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1, 2021, hal 151.

⁴⁷ A. Supratiknya, *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2012), hal 5.

keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.⁴⁸

Menurut Djamarah untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap peserta didik dan perilaku yang tampak pada peserta didik.

- a. Daya serap yaitu tingkat penguasaan bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dikuasai oleh peserta didik baik secara individu atau kelompok.
- b. Perubahan dan pencapaian tingkah laku sesuai yang digariskan dalam kompetensi dasar atau indikator belajar mengajar dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dari tidak kompeten menjadi kompeten.⁴⁹

Jadi dalam penelitian ini yang dijadikan indikator dalam hasil belajar yaitu ranah kognitif karena penelitian ini berfokus pada pengukuran seberapa besar peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *experiential learning* dengan berbantuan media *question card*. Penilaian hasil belajar kognitif dapat dinilai dengan cara tes.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri individu yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga.⁵⁰ Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar ini mencakup keadaan gedung, metode

⁴⁸ Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), h. 31.

⁴⁹ Syaiful Bahri Djamaroh dan Arwan Zain, "*Strategi Belajar Mengajar*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 120.

⁵⁰ Fauhah, Homroul. Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol. 9 No. 2, 2021, hal 326-327.

mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, metode belajar, alat pelajaran. Faktor masyarakat seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa.⁵¹

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi segala unsur fisiologis dan psikologis siswa salah satunya yakni kemampuan secara fisik, kecerdasan, ataupun kemampuan berpikir. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar yakni lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.⁵² Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri, berupa kemauan atau kesadaran diri terhadap kemauan untuk belajar. Dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar berupa dukungan dan motivasi yang diberikan dari orang-orang sekitar.

E. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah kajian ilmu yang pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan harapan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada KTSP dan beberapa kurikulum pendahulunya, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS. IPA adalah mata pelajaran yang dalam proses mempelajarinya memerlukan kemampuan berfikir kritis dan analitis dalam diri peserta didik untuk memecahkan

⁵¹ Ayu Darmayanti, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah, Vol. 1, No. 1, Juni 2022, hal 102.

⁵² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 133.

masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari mereka.⁵³

Menurut Agustina pengimplementasian pembelajaran IPAS di sekolah dianggap mampu memegang peranan dalam mewujudkan profil Pancasila yang menjadi gambaran ideal profil peserta didik di Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini membantu peserta didik untuk memahami cara alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Pembelajaran ini menuntut siswa secara konsisten beralih dari IPA dan IPS atau sebaliknya. Peserta didik diminta mengamati pembelajaran dari satu pandangan sesuai dengan keadaan konkrit dan langsung disambung dengan sisi lain. Pandangan ini menjadikan siswa lebih kritis dalam berfikir berkaitan dengan materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran IPAS juga memberikan manfaat bagi guru yaitu lebih efisien dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan melalui satu topik guru dapat langsung menjelaskan dua materi sekaligus.⁵⁴

Maka dari penjelasan di atas pelajaran IPAS adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam dan fenomena alam serta kehidupan manusia dan lingkungannya secara terpadu dan kontekstual dalam pembelajaran IPAS terdapat banyak materi salah satunya seperti materi wujud zat dan perubahannya. Materi ini memberi pemahaman kepada peserta didik tentang cara memecahkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yakni agar

⁵³ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), h. 26–27.

⁵⁴ Fifi Faridah, “Upaya Mengembangkan Bahan Ajar IPA dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV SDN 63 Kota Bima”, *Jurnal Pendidikan MIPA*, Vol. 7, No. 2, Juli-Desember 2017, h. 131.

siswa dapat berkembang sesuai dengan profil siswa Pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.⁵⁵

Menurut Fadli dalam kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu penelitian ini akan mendeskripsikan tentang bagaimana mengimplementasikan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar.⁵⁶

3. Materi IPAS

Zat di alam semesta dapat ditemukan dalam berbagai wujud atau fase, yang paling umum adalah padat, cair, dan gas. Perubahan wujud zat adalah peristiwa perubahan bentuk suatu zat dari satu fase ke fase lainnya akibat adanya perubahan suhu atau tekanan proses perubahan wujud ini melibatkan pelepasan atau penyerapan energi oleh partikel-partikel penyusun zat, yang menyebabkan perubahan dalam jarak dan interaksi antar partikel.

Ada beberapa titik penting yang berkaitan dengan perubahan wujud suatu zat, yaitu:

⁵⁵ Suhelayanti, dkk, *Buku Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial....* hal 123.

⁵⁶ Sri Nuryani, dkk, Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, Vol. 04 No. 02, 2023, hal 112.

- a. Titik leleh: suhu di mana zat padat berubah menjadi cair.
- b. Titik didih: suhu di mana zat cair berubah menjadi gas.
- c. Titik beku: suhu di mana zat cair berubah menjadi padat.
- d. Titik embun: suhu di mana uap air di udara berubah menjadi cair (mengembun).

Macam-Macam Wujud Benda dan Sifatnya:

- a. Benda Padat: Bentuk dan volume tetap, tidak mudah berubah, contohnya batu, kayu, dan besi.
- b. Benda Cair: Bentuk berubah mengikuti wadah, volume tetap, mengalir dari tempat tinggi ke rendah, contohnya air, minyak, dan sirup.
- c. Benda Gas: Bentuk dan volume berubah mengikuti wadah, menempati ruang, contohnya udara dalam balon dan gas elpiji.

Adapun jenis perubahan wujud zat yang dibagi menjadi enam peristiwa yakni:

- a. Membeku

Perubahan zat membeku ialah peristiwa perubahan wujud dari cair menjadi padat. Pada peristiwa ini terjadi pelepasan energi panas. Contoh membeku adalah perubahan wujud air menjadi es batu di dalam *freezer* atau kulkas.

- b. Mencair

Perubahan zat mencair ialah peristiwa perubahan wujud zat padat menjadi cair. Pada peristiwa ini memerlukan energi panas. Contoh mencair adalah perubahan es batu menjadi air saat terkena sinar matahari atau peningkatan suhu.

- c. Menguap

Peristiwa menguap ialah perubahan wujud zat dari cair menjadi gas. Pada peristiwa memerlukan energi panas. Contoh menguap adalah perubahan air menjadi uap ketika dipanaskan hingga mendidih.

d. Mengembun

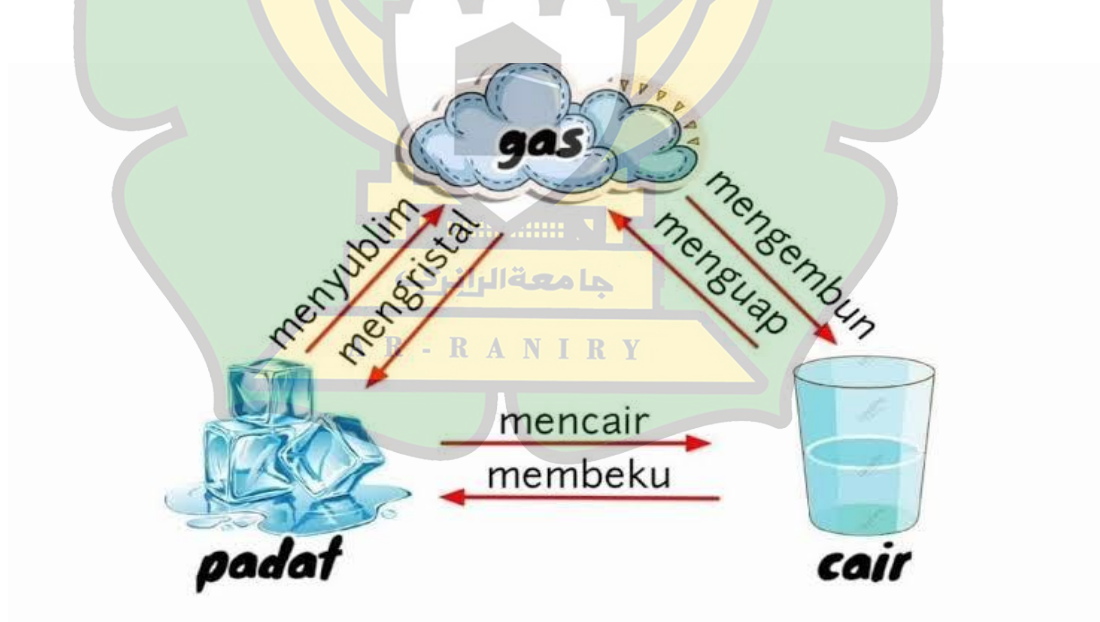
Peristiwa mengembun ialah perubahan wujud zat dari gas menjadi cair. Pada peristiwa ini terjadi pelepasan energi panas. Contoh dari peristiwa mengembun adalah perubahan uap di udara pada pagi hari menjadi embun.

e. Menyublim

Peristiwa menyublim ialah perubahan wujud dari padat menjadi gas. Pada peristiwa ini memerlukan energi panas. Contoh menyublim ialah perubahan kapur barus menjadi udara yang mempengaruhi bau di lemari pakaian.

f. Mengkristal

Perubahan zat berupa mengkristal ialah perubahan wujud zat dari gas menjadi padat. Pada peristiwa ini terjadi pelepasan energi panas. Contoh mengkristal adalah perubahan asap kendaraan bermotor menjadi jelaga di knalpot dan embun gas yang berubah menjadi salju.⁵⁷



Gambar 2.2 Perubahan Wujud Zat

⁵⁷ Poppy K. Devi dan Sri Anggraeni, *Ilmu Pengetahuan Alam*....hal 94–95.

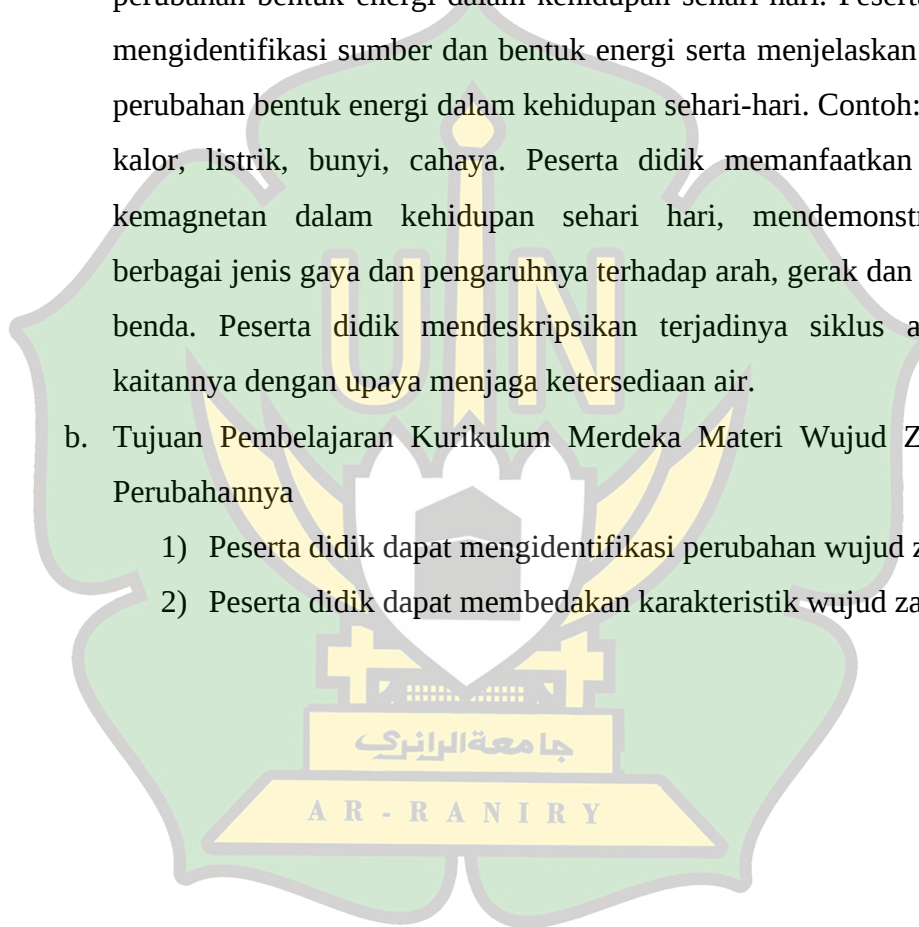
Adapun capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) materi wujud zat dan perubahannya pembelajaran IPAS pada kelas IV SD yakni:

a. Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Materi Wujud Zat dan Perubahannya

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya. Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.

b. Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Materi Wujud Zat dan Perubahannya

- 1) Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan wujud zat.
- 2) Peserta didik dapat membedakan karakteristik wujud zat.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian merupakan sebuah acuan yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian. Penelitian adalah upaya seseorang untuk mengumpulkan data dan informasi sebanyak mungkin, agar dapat menganalisis tentang seluk beluk permasalahan. Dalam hal ini, peneliti harus terlibat langsung saat pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Jenis yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*). Menurut, Sumardi Suryabrata “penelitian tindakan kelas (*class action research*) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual yang lain”.⁵⁸

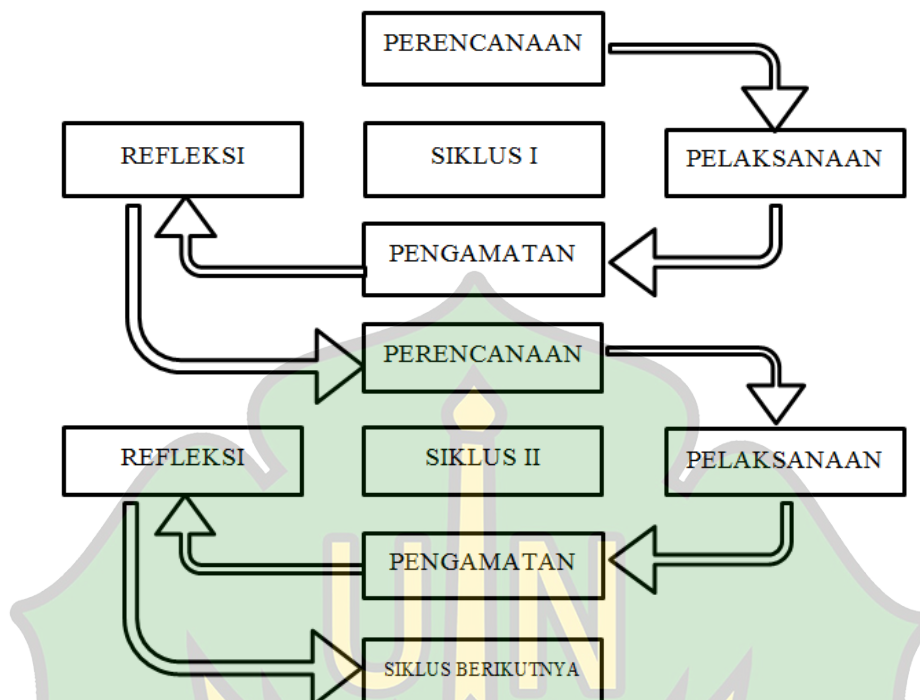
Inti dari penelitian tindakan adalah adanya tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas belajar siswa secara praktis atau memecahkan permasalahan-permasalahan dalam situasi yang nyata dengan menerapkan ide-ide yang ada ke dalam praktek, sehingga sarana pendidikan dan pengetahuan semakin baik. Untuk itu, generalisasi penelitian tindakan hanya tepat untuk situasi penelitian itu sendiri, bukan untuk populasi yang lebih luas.⁵⁹

Model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Keempat tahapan dalam penelitian ini merupakan unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali

4. ⁵⁸ Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), h.

⁵⁹ Arikunto. S. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), hal 15.

kelangkah semula atau siklus berulang.⁶⁰



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Menurut Kemmis dan Mc. Taggart⁶¹

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh pada tahun ajaran 2026/2027 yang berjumlah 29 peserta didik. Terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh. Adapun proses pembelajaran peserta didik di SDN 46 Banda Aceh berlangsung pada pagi hari pukul 08.00 sampai dengan 09.55. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2026-2027.

⁶⁰ Iskandar, Dadang. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. (Cilacap: IHYA Media, 2015), hal 4-5.

⁶¹ Arikunto. S. *Penelitian Tindakan Kelas*...hal 16.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian.⁶² Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian berupa:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktivitas fisik yang dilakukan oleh guru selama proses mengajar berlangsung. Pengisian lembar pengamatan dilakukan dengan membubuhkan tanda *chek-list* dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Lembar aktivitas siswa dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktivitas fisik siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengisian lembar pengamatan dilakukan dengan membubuhkan tanda *chek-list* dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Lembaran Tes

Instrumen tes ini disiapkan untuk mengukur kemampuan siswa. Tes mencakup semua materi yang sudah dipelajari. Tujuannya untuk mendapatkan dan mengetahui data mengenai hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card*, tes ini berbentuk soal pilihan ganda. Tes diberikan setelah penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* dengan disesuaikan dengan alur tujuan pembelajaran pada modul ajar.

⁶² Suyadi, *Paduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 84.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut.

1. Observasi

Teknik observasi menurut Pardjono, merupakan teknik monitoring dengan melakukan observasi/pengamatan terhadap sasaran pengukuran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning*. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengamati pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning*.⁶³

2. Tes

Tes merupakan suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur suatu aspek perilaku tertentu.⁶⁴ Dalam penelitian ini aspek perilaku yang dimaksud adalah tingkat kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas berdasarkan petunjuk kerja pada LKPD.

F. Teknik Analisis Data

Adapun data-data yang diperoleh selanjutnya dianalisis berdasarkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Analisis Data Lembaran Observasi Aktivitas Guru.

Setelah secara keseluruhan data terkumpul, maka tahap berikutnya adalah pengolahan data atau hasil penelitian untuk memperoleh sebuah kesimpulan. Untuk menganalisis lembar observasi aktivitas guru, penulis menggunakan rumus persentase, yang

⁶³ Pardjono, dkk. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta, 2007), hal 43.

⁶⁴ Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), hal 6-7.

bertujuan untuk mengetahui apakah model yang digunakan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Analisis ini digunakan dengan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

100% = Bilangan tetap

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Pengamatan aktivitas Guru⁶⁵.

Persentase Aktivitas Guru (%)	Kriteria
80 – 100	Sangat Baik
65 – 84	Baik
55 – 64	Cukup
0 – 54	Kurang

2. Analisis Data Observasi Aktivitas Peserta Didik

Dalam pembelajaran data hasil observasi dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil skor pada lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS. Persentase perolehan skor pada lembar observasi diakumulasi untuk menentukan seberapa besar aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS selama mengikuti proses pembelajaran untuk setiap siklus. Persentase diperoleh dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada setiap pertemuan. Selain itu, persentase diperoleh dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada setiap aspeknya

⁶⁵ Zainal Aqib dan Ahmad Amrullah, *PTK Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasi*, (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2018), h. 111.

pada setiap pertemuan.⁶⁶

Data observasi aktivitas siswa yang diperoleh dihitung kemudian dipersentase. Cara menghitung persentase skor aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

100% = Bilangan tetap

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kegiatan Peserta Didik⁶⁷

Persentase Aktivitas Siswa (%)	Kriteria
80– 100	Sangat Baik
65– 84	Baik
55 – 64	Cukup
0 – 54	Kurang

3. Analisis Hasil Tes Peserta Didik

Analisis data hasil tes siswa dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* pada pembelajaran IPAS menggunakan soal pilihan ganda. Rumus yang peneliti gunakan untuk menghitung hasil belajar siswa adalah:

⁶⁶ Anas Sudijona, *Pengantar, Statistik Pendidikan*.(Jakarta: Rajawali Press, 2009), hal 43.

⁶⁷ Zainal Aqib dan Ahmad Amrullah, *PTK Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi....*, h. 111.

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS = Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa dalam kelas.

100% = Bilangan tetap

Rumus di atas menunjukkan langkah-langkah untuk memperoleh hasil belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan dan tidak tuntas. Kemudian hasil tersebut dapat diukur sesuai dengan KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang telah ditentukan sekolah.

Tabel 3.3 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)⁶⁸

Nilai%	Klasifikasi Nilai
>75	Tuntas
<75	Tidak Tuntas

Selanjutnya, table berikut menunjukkan kriteria ketuntasan belajar secara klasikal.

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Belajar Secara Klasikal⁶⁹

Nilai%	Klasifikasi Nilai
>85	Tuntas
< 85	Tidak Tuntas

G. Indikator Keberhasilan

Kriteria Keberhasilan dalam penelitian ini yaitu:

1. Aktivitas guru dinyatakan berhasil apabila telah mencapai nilai >85% dengan kategori yang sangat baik.

⁶⁸ Kemendikbudristek, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Dasar Dan Menengah*, (Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022), Hal 32.

⁶⁹ Kemendikbudristek, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Dasar Dan Menengah*..., h. 48.

2. Aktivitas peserta didik dinyatakan berhasil apabila telah mencapai nilai $>85\%$ dengan kategori sangat baik.
3. Hasil belajar peserta didik dinyatakan tuntas apabila telah mencapai nilai ketuntasan >75 dan ketuntasan secara klasikal $>85\%$.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 46 Banda Aceh yang dilaksanakan didesa Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Subjek penelitian terdiri dari 29 peserta didik kelas IV. Kegiatan penelitian dilakukan pada tanggal 22 Juli dan 31 Juli dengan “Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media *Question Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Banda Aceh”.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian di SDN 46 Banda Aceh

No.	Hari/Tanggal	Pukul	Kegiatan
1.	Senin, 13 Juli 2026	09.00	Pengantaran Surat Penelitian
2.	Senin, 20 Juli 2026	09.00	Observasi Kelas Peserta Didik
3.	Rabu, 22 Juli 2026 Jumat, 24 Juli 2026 Sabtu, 25 Juli 2026 Senin, 27 Juli 2026	10.15-11.30 08.00-09.45 10.15-11.30 10.15-11.30	Pada pelaksanaan siklus I, model pembelajaran <i>experiential learning</i> berbantuan media <i>question card</i> mulai diterapkan dalam pembelajaran. Kegiatan ini di sertai dengan observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik, serta pemberian tes evaluasi kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar.
4.	Jumat, 31 Juli 2026 Senin, 3 Agustus 2026 Selasa, 4 Agustus 2026 Rabu, 5 Agustus 2026	08.00-09.45 10.15-11.30 08.00-09.45 08.00-09.45	Pada siklus II, penerapan model pembelajaran <i>experiential learning</i> berbantuan media <i>question card</i> kembali dilanjutkan. Kegiatan ini di sertai dengan observasi terhadap aktivitas guru

			dan peserta didik, serta pemberian tes evaluasi kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar.
5.	Senin, 10 Agustus 2026	10.00	Pengambilan Surat Selesai Melaksanakan Penelitian.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

Siklus I terdiri dari empat tahapan, yaitu tahapan Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), Refleksi (*Reflection*).

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan seluruh kebutuhan yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian. Persiapan tersebut meliputi penentuan materi pembelajaran, penyusunan modul ajar menggunakan model *experiential learning*, penyusunan bahan bacaan, penyusunan LKPD, perancangan soal-soal evaluasi sebagai alat ukur hasil belajar, serta pembuatan media *question card*. Selain itu, peneliti juga menyusun lembar observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Tindakan (*Action*)

Tahapan Tindakan disiklus I dilakukan 22 Juli 2026 dengan menggunakan modul ajar pada materi wujud zat dan perubahannya. Peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh ikut serta dalam pelaksanaan pembelajaran dengan jumlah peserta didik 29 orang.

Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pada penelitian siklus I ini peneliti dibantu oleh wali kelas mengamati aktivitas guru dan teman peneliti mengamati aktivitas

siswa. Kegiatan pembelajaran dimulai dari kegiatan awal sampai kegiatan penutup.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan selama proses pembelajaran dilakukan oleh para observer. Wali kelas IV, Ibu Nurazizah, S.Pd., bertugas mengamati aktivitas guru menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Selain itu, tiga rekan sejawat peneliti Maghfirah, Cut Putri Atikah, dan Hafifa Umrati mengamati aktivitas peserta didik. Pengamatan juga dilakukan terhadap hasil peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan media *question card*. Berikut ini adalah hasil observasi pada siklus I.

1) Observasi aktivitas guru siklus I

Adapun hasil observasi aktivitas guru yang sudah dilakukan oleh ibu Nurazizah, S. Pd., dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru memberi salam dan menyapa peserta didik.	4	Sangat Baik
2.	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama.	3	Baik
3.	Guru mengecek kehadiran peserta didik.	3	Baik
4.	Guru mengkondisikan peserta didik agar siap memulai pembelajaran	4	Sangat Baik
5.	Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi dengan mengaitkan materi pada pengalaman siswa. “Apakah kalian pernah melihat es krim yang meleleh?”.	4	Sangat Baik
6.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.		

		3	Baik
Kegiatan Inti Concrete Experience (Pengalaman Nyata)			
1.	Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang.	3	Baik
2.	Guru memberikan wujud benda (padat, cair, gas) kepada setiap kelompok.	2	Cukup
3.	Guru meminta peserta didik untuk mengamati wujud benda yang sudah dibagikan.	2	Cukup
Reflective Observation (Refleksi Pengalaman)			
1.	Guru mengajukan pertanyaan pemantik: a. Ada berapa karakteristik wujud benda? b. Bagaimana sifat dan karakteristik dari masing-masing wujud benda?	2	Cukup
2.	Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi mereka secara lisan.	3	Baik
Abstract Conceptualization (Pembentukan Konsep)			
1.	Guru menjelaskan konsep dengan menampilkan video pembelajaran: a. Pengertian zat padat, cair, dan gas. b. Jenis perubahan wujud zat (membeku, mencair, menguap, mengembun, menyublim, mengkristal) c. Mengaitkan pengalaman peserta didik dengan konsep ilmiah.	3	Baik
2.	Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran.	3	Baik
3.	Guru mengajak siswa bermain <i>game</i> menggunakan kartu pertanyaan.	3	Baik
Active Experimentation (Penerapan Konsep)			

1.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, serta membagikan alat dan bahan untuk melakukan eksperimen.	3	Baik
2.	Guru membimbing peserta didik untuk melakukan eksperimen sederhana.	3	Baik
3.	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	4	Sangat Baik
4.	Guru meminta kelompok lain menanggapi.	4	Sangat Baik
5.	Guru memberikan apresiasi dan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok.	2	Cukup
6.	Guru memberikan lembar evaluasi individu berisi soal yang mengukur pemahaman peserta didik terhadap 'wujud Benda'.	3	Baik
7.	Guru memberikan umpan balik, menilai hasil kerja kelompok dan individu.	3	Baik
Kegiatan Penutup			
1.	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang baru dipelajari.	3	Baik
2.	Guru memberikan remedial/pengayaan kepada peserta didik.	4	Sangat Baik
3.	Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. a. Bagaimana perasaan kamu hari ini? b. Apakah kalian suka pembelajaran hari ini? c. Jika kalian diminta bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian beri untuk pembelajaran hari ini?	3	Baik
4.	Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.	4	Sangat Baik
5.	Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik.	3	Baik

6.	Guru meminta salah satu siswa memimpin kegiatan berdoa untuk menutup pembelajaran hari ini.	3	Baik
7.	Guru mengucapkan salam.	4	Sangat Baik
Jumlah Skor Maksimal		112	
Jumlah Skor Yang Diperoleh		88	
Nilai Presentase		78,57%	

Sumber Data: Hasil Penelitian Kelas IV SDN 46 Banda Aceh, 22 Juli 2026

Berdasarkan keseluruhan aspek pada observasi aktivitas guru pada siklus I yang tersaji pada tabel 4.2 diperoleh total skor sebesar 88. Selanjutnya, presentase keterlaksanaan dapat dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Rumus } P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

P= Nilai persentase

F= Skor yang diperoleh

N= Skor Maksimal

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Presentase} &= \frac{88}{112} \times 100 \% \\ &= 78,57\% \end{aligned}$$

Dengan demikian, hasil observasi aktifitas guru pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 78,57% dengan kategori baik. Namun, karena indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan adalah >85%, maka aktifitas guru pada siklus ini dinyatakan belum mencapai indikator keberhasilan tersebut.

2) Observasi Aktivitas Peserta Didik

Adapun hasil observasi peserta didik yang sudah dilakukan oleh teman sejawat peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Nilai Rata-rata
Kegiatan Pendahuluan		
1.	Peserta didik menjawab salam dari guru.	3
2.	Peserta didik berdoa bersama guru.	4
3.	Peserta didik menjawab kehadiran.	3
4.	Peserta didik ber kondisi siap.	2
5.	Peserta didik mendengarkan apersepsi dan motivasi dari guru	2
6.	Peserta didik Mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran dari guru.	2
Kegiatan Inti		
<i>Concrete Experience (Pengalaman Nyata)</i>		
1.	Peserta didik duduk dalam kelompok yang telah dibagikan guru.	3
2.	Peserta didik mengamati wujud benda (padat, cair, gas) yang telah dibagikan oleh guru.	3
3.	Peserta didik mengamati dan mencatat perubahan yang terjadi.	3
<i>Reflective Observation (Refleksi Pengalaman)</i>		
1.	Peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru.	3,33
2.	Peserta didik menyampaikan hasil diskusi secara lisan.	3
<i>Abstract Conceptualization (Pembentukan Konsep)</i>		
1.	Peserta didik menyimak video pembelajaran yang ditampilkan.	3
2.	Peserta didik mencatat penjelasan guru.	3

3.	Peserta didik menghubungkan pengalaman dengan teori.	3
4.	Peserta didik bermain game kartu pertanyaan.	3
Active Experimentation (Penerapan Konsep)		
1.	Peserta didik melakukan eksperimen yang sesuai dengan arahan guru.	3
2.	Peserta didik membuat penjelasan dan kesimpulan percobaan, pengamatan pada LKPD yang di sediakan.	2
3.	Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	3
4.	Kelompok lainnya memberikan tanggapan tentang hasil kelompok yang telah presentasi..	3,33
5.	Peserta didik menjawab lembar evaluasi yang diberikan guru.	3
6.	Peserta didik mendapat apresiasi dari guru.	3
Kegiatan Penutup		
1.	Peserta didik mendengarkan dan menyimak penjelasan guru terkait pembelajaran hari ini.	3
2.	Peserta didik mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru.	3
3.	Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru dengan semangat.	2
4.	Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.	3
5.	Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.	4
6.	Salah satu peserta didik yang diminta memimpin doa dan berdoa bersama untuk menutup pembelajaran hari ini.	2
7.	Peserta didik menjawab salam dengan sopan.	3
Jumlah Skor Maksimal		112
Jumlah Skor Yang Diperoleh		84,66
Nilai Presentase		75,58%

Sumber Data: Hasil Penelitian kelas IV SDN 46 Banda Aceh, 22 Juli 2026

$$\text{Rumus } P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

P= Nilai persentase

F= Skor yang diperoleh

N= Skor Maksimal

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Presentase} &= \frac{84,66}{112} \times 100 \% \\ &= 75,58\% \end{aligned}$$

Dengan demikian, hasil observasi aktifitas peserta didik pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 75,58% dengan kategori baik. Namun, karena indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan belum mencapai indikator keberhasilan tersebut.

3) Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes evaluasi yang diberikan pada akhir pembelajaran siklus I. Pelaksanaan tes dilakukan secara mandiri oleh setiap peserta didik. Tes evaluasi yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang disusun sesuai dengan materi wujud zat dan perubahannya. Dalam penelitian ini peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan. Adapun hasil tes evaluasi peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada table 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketentuan
1.	X1	60	Tidak Tuntas
2.	X2	70	Tidak Tuntas
3.	X3	60	Tidak Tuntas
4.	X4	80	Tuntas
5.	X5	80	Tuntas
6.	X6	60	Tidak Tuntas

7.	X7	60	Tidak Tuntas
8.	X8	60	Tidak Tuntas
9.	X9	70	Tidak Tuntas
10.	X10	80	Tuntas
11.	X11	90	Tuntas
12.	X12	100	Tuntas
13.	X13	100	Tuntas
14.	X14	90	Tuntas
15.	X15	80	Tuntas
16.	X16	90	Tuntas
17.	X17	90	Tuntas
18.	X18	60	Tidak Tuntas
19.	X19	90	Tuntas
20.	X20	100	Tuntas
21.	X21	100	Tuntas
22.	X22	90	Tuntas
23.	X23	90	Tuntas
24.	X24	60	Tidak Tuntas
25.	X25	90	Tuntas
26.	X26	80	Tuntas
27.	X27	80	Tuntas
28.	X28	90	Tuntas
29.	X29	80	Tuntas
Jumlah Peserta Didik Tuntas			20
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas			9

Sumber Data: Hasil Penelitian Kelas IV SDN 46 Banda Aceh, 22 Juli 2026

Pada tabel diatas terdapat 20 peserta didik yang tuntas dan 9 peserta didik yang dinyatakan tidak tuntas. Hasil belajar peserta didik yang dinilai yaitu soal tes evaluasi yang dikerjakan secara mandiri oleh masing-masing peserta didik pada siklus I. soal

evaluasi ini untuk mengukur hasil belajar masing-masing peserta didik yang di nilai oleh guru yang dikategorikan tuntas atau tidak tuntas. . Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 yang di tampilkan pada tabe 4.4, sebanyak 20 peserta didik dinyatakan tuntas dan 9 peserta didik dinyatakan tidak tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKTP yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar secara klasikal, dilakukan perhitungan menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut.

$$\text{Rumus KS} = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS = Ketuntasan klasikal

ST = Peserta didik yang tuntas

N = peserta didik keseluruhan

Jadi jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus I, berjumlah 20 dari 29 peserta didik.

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{peserta didik yang tuntas}}{\text{peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Ketentuan klasikal} = \frac{20}{29} \times 100\%$$

$$= 68,96\%$$

Jadi hasil belajar peserta didik pada siklus I berjumlah 68,96%.

Hasil perhitungan ketuntasan klasikal yang terdapat pada siklus 1 sebesar 68,96%, sehingga hasil belajar peserta didik pada siklus 1 secara klasikal dinyatakan belum tuntas.

d. Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi merupakan proses evaluasi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus 1, dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus berikutnya. Berdasarkan dari hasil observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil

belajar, maka diperlukan beberapa perbaikan pada siklus berikutnya. Adapun beberapa hal yang perlu diperbaiki adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Temuan dan Tindak Lanjut pada siklus I

No.	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi/ Tindak Lanjut
1.	Aktivitas Guru	Kurangnya persiapan guru dan kurangnya kemampuan guru dalam mengelola waktu secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga terjadi kekurangan waktu pada saat pelaksanaan.	Pada siklus selanjutnya, guru perlu lebih mempersiapkan diri dan mengelola waktu dengan baik selama proses pembelajaran agar setiap kegiatan yang berlangsung sesuai dengan jadwal. Selain itu, perlu mengatur kembali beberapa kegiatan agar pelaksanaannya lebih efisien dan dapat meminimalkan kekurangan waktu selama proses pembelajaran.
		Pada saat guru melakukan tanya jawab setelah penjelasan materi, peserta didik kurang antusias dalam	Pada pertemuan selanjutnya guru diharapkan bisa memberikan motivasi langsung agar dapat meningkatkan percaya diri peserta didik dalam

		melakukan tanya jawab.	mengemukakan pendapat.
		Pada saat guru meminta peserta didik untuk menjelaskan kembali jawaban yang telah di jawab di saat bermain game dan kegiatan yang ada di LKPD.	Pada pertemuan berikutnya guru diharapkan bisa memberikan motivasi langsung agar dapat meningkatkan percaya diri peserta didik dalam mengemukakan pendapat.
		Pada bagian memantau kegiatan peserta didik dalam pembelajaran, guru masih kurang fokus dan hanya berfokus pada beberapa peserta didik saja.	Pada pertemuan berikutnya, guru diharapkan tidak hanya memfokuskan diri pada peserta didik aktif dan membiarkan yang pasif.
2.	Aktivitas Peserta Didik	Peserta didik masih kurang mendengarkan instruksi guru.	Pertemuan berikutnya, guru harus mampu bersikap tegas dalam memberikan instruksi kepada Peserta didik.
		Kurangnya kerjasama peserta didik dengan teman sekelompoknya dalam mengerjakan LKPD.	Pada siklus selanjutnya, guru perlu melakukan perbaikan dengan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dengan

			memberi peran kesetiap anggota, ada yang jadi ketua, penulis, pembaca penjaga waktu, dan yang bertugas untuk melakukan eksperimen dari wujud benda yang telah guru bagikan.
		Peserta didik sering tidak menjawab pertanyaan dari guru seperti menyimpulkan dan merangkum pembelajaran yang berlangsung.	Pertemuan berikutnya, guru harus bisa memancing siswa untuk bertanya dan memberikan motivasi agar peserta didik berani dalam menjawab pertanyaan dari guru.
		Peserta didik masih kurang berpartisipasi dalam permainan.	Pertemuan berikutnya, guru harus bisa membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik lagi.
		Peserta didik kurang mempersiapkan diri untuk presentasi.	Pertemuan berikutnya, guru harus instruksi dengan tegas dan memberikan konsekuensi untuk peserta didik yang kurang berpartisipasi.

3.	Hasil Belajar Peserta Didik	Hanya 20 peserta didik yang mencapai KKTP, sementara 9 peserta didik lainnya belum mencapai KKTP, ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 68,96%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian.	Guru perlu memberikan pendampingan tambahan dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik yang belum mencapai KKTP dapat meningkatkan pemahamannya dan mencapai ketuntasan pada siklus berikutnya.
----	-----------------------------	--	--

Sumber Data: Hasil Penelitian kelas IV SDN 46 Banda Aceh, 22 Juli 2026

2. Siklus II

Siklus II dilakukan untuk perbaikan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Siklus II terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*).

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan pada siklus II ini berfokus pada perbaikan aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dari siklus sebelumnya, tahap perencanaan pada siklus ini tetap sama seperti sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan seluruh kebutuhan yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian. Persiapan tersebut meliputi penentuan materi pembelajaran, penyusunan modul ajar menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*, penyusunan LKPD, penyusunan soal dan perancangan soal evaluasi sebagai alat ukur hasil belajar peserta didik, serta pembuatan media *question card*. Selain itu, peneliti juga menyusun lembar observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahapan tindakan disiklus II dilakukan hari Jumat, 31 Agustus 2026 dengan menggunakan modul ajar pada materi wujud zat dan perubahannya. Peserta didik kelas IV SDN 46 Banda Aceh ikut serta dalam pelaksanaan pembelajaran, dengan jumlah peserta didik 29 orang. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pada penelitian siklus II ini peneliti dibantu oleh wali kelas mengamati aktivitas guru dan teman peneliti mengamati aktivitas siswa. Kegiatan pembelajaran dimulai dari kegiatan awal sampai kegiatan penutup.

c. Pengamatan (*Observation*)

Tahap Pengamatan (*observasi*) proses pembelajaran diperlukan pengamatan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Lembar observasi aktivitas guru diamati oleh ibu wali kelas dan lembar observasi aktivitas peserta didik diamati oleh teman peneliti.

Dalam proses penelitian ini tahapan yang akan ditempuh oleh peneliti meliputi tahapan, berupa penyusunan modul ajar, materi pembelajaran, langkah model pembelajaran *experiential learning*, *question card*, lembar observasi guru dan peserta didik dan lembar soal evaluasi untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card*.

Penelitian ini pada dasarnya berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik, Pelaksanaannya dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2026. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran observasi aktivitas

diamati oleh ibu Nurazizah, S.Pd., dan observasi aktivitas peserta didik diamati oleh Maghfirah, Cut Putri Atikah dan Hafifa Umrati selaku teman peneliti. Maka dari hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Observasi aktivitas guru siklus II

Pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus II menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Diamati oleh guru wali kelas IV SDN 46 Banda Aceh yaitu ibu Nurazizah, S.Pd., data hasil aktivitas guru dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru memberi salam dan menyapa peserta didik.	4	Sangat Baik
2.	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama.	4	Sangat Baik
3.	Guru mengecek kehadiran peserta didik.	4	Sangat Baik
4.	Guru mengkondisikan peserta didik agar siap memulai pembelajaran	4	Sangat Baik
5.	Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi dengan mengaitkan materi pada pengalaman siswa. “Apakah kalian pernah melihat es krim yang meleleh?”.	4	Sangat Baik
6.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.	4	Sangat Baik
Kegiatan Inti			
Concrete Experience (Pengalaman Nyata)			
1.	Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang.	4	Sangat Baik

2.	Guru meminta peserta didik memperhatikan wujud zat yang ada didepan kelas.	3	Baik
3.	Guru meminta peserta didik untuk mengamati dan menulis perubahan yang terjadi pada wujud zat tersebut.	3	Baik
Reflective Observation (Refleksi Pengalaman)			
1.	Guru mengajukan pertanyaan pemantik: a. Ada berapa karakteristik wujud benda b. Bagaimana suatu zat dapat berubah wujud?	3	Baik
2.	Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi mereka secara lisan.	3	Baik
Abstract Conceptualization (Pembentukan Konsep)			
1.	Guru menjelaskan konsep dengan menampilkan video pembelajaran: a. Pengertian zat padat, cair, dan gas. b. Jenis perubahan wujud zat (membeku, mencair, menguap, mengembun, menyublim, mengkristal). c. Mengaitkan pengalaman peserta didik dengan konsep ilmiah.	3	Baik
2.	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran.	3	Baik
3.	Guru mengajak peserta didik bermain <i>game</i> menggunakan kartu pertanyaan (<i>question card</i>).	4	Sangat Baik
Active Experimentation (Penerapan Konsep)			
1.	Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, serta membagikan alat dan bahan untuk melakukan eksperimen.	3	Baik
2.	Guru membimbing peserta didik untuk melakukan eksperimen sederhana.	3	Baik

3.	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	4	Sangat Baik
4.	Guru meminta kelompok lain menanggapi.	3	Baik
5.	Guru memberikan apresiasi dan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok.	3	Baik
6.	Guru memberikan lembar evaluasi individu berisi soal yang mengukur pemahaman peserta didik terhadap 'Wujud Zat dan Perubahannya'.	4	Sangat Baik
7.	Guru memberikan umpan balik, menilai hasil kerja kelompok dan individu.	3	Baik
Kegiatan Penutup			
1.	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang baru dipelajari.	4	Sangat Baik
2.	Guru memberikan remedial/pengayaan kepada peserta didik.	4	Sangat Baik
3.	Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. a. Bagaimana perasaan kamu hari ini? b. Apakah kalian suka pembelajaran hari ini? c. Jika kalian diminta bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian beri untuk pembelajaran hari ini?	3	Baik
4.	Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.	4	Sangat Baik
5.	Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik.	4	Sangat Baik
6.	Guru meminta salah satu siswa memimpin kegiatan berdoa untuk menutup pembelajaran hari ini.	4	Sangat Baik
7.	Guru mengucapkan salam.	4	Sangat Baik
Jumlah Skor Maksimal		112	

Jumlah Skor Yang Diperoleh	100
Nilai Presentase	89,28%

Sumber Data: Hasil Penelitian Kelas IV SDN 46 Banda Aceh, 31 Juli 2026

Berdasarkan hasil pengamatan yang ditunjukkan dalam tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa kegiatan aktivitas guru dalam penerapan model *experiential learning* berbantuan media *question card* pada pembelajaran IPAS siklus II memperoleh skor keseluruhan sebesar 100 dengan persentase 89,28% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Aspek yang mendapatkan nilai tinggi pada aktivitas guru di siklus II ini telah meningkat dan lebih banyak dibandingkan dengan siklus I. Tidak ada lagi aspek yang mendapatkan nilai terendah karena penilaian aktivitas guru pada pembelajaran siklus II sudah berada diangka 3 dan 4 yaitu baik dan sangat baik.

2) Observasi Aktivitas Peserta Didik

Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik yang sudah dilakukan oleh teman sejawat penelitian dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Nilai Rata-Rata
Kegiatan Pendahuluan		
1.	Peserta didik menjawab salam dari guru.	4
2.	Peserta didik berdoa bersama guru.	4
3.	Peserta didik menjawab kehadiran.	4
4.	Peserta didik ber kondisi siap.	3
5.	Peserta didik mendengarkan apersepsi dan motivasi dari guru	3
6.	Peserta didik Mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran dari guru.	3
Kegiatan Inti		
Concrete Experience (Pengalaman Nyata)		

1.	Peserta didik duduk dalam kelompok yang telah dibagikan guru.	3
2.	Peserta didik mengamati wujud benda (padat, cair, gas) yang telah dibagikan oleh guru.	4
3.	Peserta didik mengamati dan mencatat perubahan yang terjadi.	3
Reflective Observation (Refleksi Pengalaman)		
1.	Peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru.	4
2.	Peserta didik menyampaikan hasil diskusi secara lisan.	3
Abstract Conceptualization (Pembentukan Konsep)		
1.	Peserta didik menyimak video pembelajaran yang ditampilkan.	4
2.	Peserta didik mencatat penjelasan guru.	3
3.	Peserta didik menghubungkan pengalaman dengan teori.	3
4.	Peserta didik bermain game kartu pertanyaan.	4
Active Experimentation (Penerapan Konsep)		
1.	Peserta didik melakukan eksperimen yang sesuai dengan arahan guru.	3,33
2.	Peserta didik membuat penjelasan dan kesimpulan percobaan, pengamatan pada LKPD yang di sediakan.	4
3.	Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	4
4.	Kelompok lainnya memberikan tanggapan tentang hasil kelompok yang telah presentasi..	4
5.	Peserta didik menjawab lembar evaluasi yang diberikan guru.	4
6.	Peserta didik mendapat apresiasi dari guru.	4
Kegiatan Penutup		
1.	Peserta didik mendengarkan dan menyimak penjelasan guru terkait pembelajaran hari ini.	3

2.	Peserta didik mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru.	3
3.	Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru dengan semangat.	4
4.	Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.	3
5.	Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.	3
6.	Salah satu peserta didik yang diminta memimpin doa dan berdoa bersama untuk menutup pembelajaran hari ini.	4
7.	Peserta didik menjawab salam dengan sopan.	4
Jumlah Skor Maksimal		112
Jumlah Skor Yang Diperoleh		99,33
Nilai Presentase		88,68%

Sumber Data: Hasil Penelitian kelas IV SDN 46 Banda Aceh, 31 Juli 2026

Berdasarkan keseluruhan aspek pada observasi aktivitas peserta didik pada siklus II yang terpapar pada tabel 4.7, diperoleh total skor sebesar 99,33. Selanjutnya, persentase keterlaksanaan dapat dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Rumus } P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

P= Nilai persentase

F= Skor yang diperoleh

N= Skor Maksimal

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{99,33}{112} \times 100 \%$$

$$= 88,68\%$$

Dengan demikian hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II menunjukkan persentase sebesar 88,68% dengan kategori sangat baik. Karna indikator keberhasilan penelitian yang telah

ditetapkan sebesar $>88,68\%$, maka aktivitas peserta didik pada siklus ini dinyatakan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

3) Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes evaluasi berupa soal pilihan ganda yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang digunakan pada penelitian ini adalah >75 . Hasil tes evaluasi peserta didik pada siklus II penelitian dapat dilihat pada tabel 4.8 Berikut:

Table 4.8 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketentuan
1.	X1	80	Tuntas
2.	X2	90	Tuntas
3.	X3	70	Tidak Tuntas
4.	X4	90	Tuntas
5.	X5	80	Tuntas
6.	X6	60	Tidak Tuntas
7.	X7	80	Tuntas
8.	X8	80	Tuntas
9.	X9	90	Tuntas
10.	X10	90	Tuntas
11.	X11	90	Tuntas
12.	X12	100	Tuntas
13.	X13	100	Tuntas
14.	X14	90	Tuntas
15.	X15	90	Tuntas
16.	X16	100	Tuntas
17.	X17	90	Tuntas

18.	X18	80	Tuntas
19	X19	90	Tuntas
20	X20	100	Tuntas
21.	X21	100	Tuntas
22.	X22	90	Tuntas
23.	X23	90	Tuntas
24.	X24	70	Tidak Tuntas
25.	X25	100	Tuntas
26.	X26	90	Tuntas
27.	X27	90	Tuntas
28	X28	90	Tuntas
29.	X29	80	Tuntas
Jumlah Peserta Didik Tuntas			26
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas			3

Sumber Data: Hasil Penelitian Kelas IV SDN 46 Banda Aceh, 31 Juli 2026

Pada tabel diatas terdapat 26 peserta didik yang tuntas dan 3 peserta didik yang dikatakan tidak tuntas. Hasil belajar peserta didik yang dinilai yaitu soal tes evaluasi yang dikerjakan secara mandiri oleh masing-masing peserta didik pada siklus II. Soal evaluasi ini untuk mengukur hasil belajar masing-masing peserta didik yang di nilai oleh guru yang dikategorikan tuntas atau tidak tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan dari siklus I.

Pada siklus I peserta didik yang dinyatakan tuntas hanya 20 peserta didik dari 29 peserta didik di dalam kelas, serta 9 dinyatakan tidak tuntas. Pada siklus II terjadi Peningkatan, peserta didik yang dinyatakan tuntas bertambah menjadi 26 dan yang dinyatakan tidak tuntas 3 peserta didik saja.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus II yang ditampilkan pada tabel 4.8, sebanyak 26 peserta didik dinyatakan tuntas dan 3 peserta didik dinyatakan tidak tuntas kerena memperoleh

nilai di bawah KKTP yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar secara klasikal, dilakukan perhitungan menggunakan rumus klasikal sebagai berikut.

$$\text{Rumus KS} = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS = Ketuntasan klasikal

ST = Peserta didik yang tuntas

N = peserta didik keseluruhan

Jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus II, berjumlah 26 dari 29 peserta didik.

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{peserta didik yang tuntas}}{\text{peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan klasikal} &= \frac{26}{29} \times 100\% \\ &= 89,65\% \end{aligned}$$

Jadi hasil belajar peserta didik pada siklus II berjumlah 89,65%.

Hasil perhitungan ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 89,65%, sehingga hasil belajar peserta didik pada siklus II secara klasikal dinyatakan tuntas.

d. Refleksi (Reflection)

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II terhadap aktivitas guru dan siswa dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* sudah menunjukkan proses belajar-mengajar yang baik. Proses pembelajaran siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Refleksi Siklus II

No.	Refleksi	Hasil Temuan
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase 78,57% dengan kategori baik. Pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase 89,28% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan telah berdampak positif terhadap peningkatan kualitas aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2.	Aktivitas Peserta Didik	Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran pada Siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. pada Siklus I, aktivitas peserta didik memperoleh persentase 75,58% dengan kategori baik. Pada Siklus II, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase 88,68% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan telah berdampak positif terhadap peningkatan kualitas aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
3.	Hasil Belajar	Pada hasil belajar mengalami peningkatan dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I dengan persentase 68,96% dengan

		jumlah yang tuntas 20 orang dari 29 peserta didik. Kemudian meningkat pada siklus II setelah dilakukan perbaikan dengan persentase 89,65% dengan jumlah yang tuntas 26 orang dari 29 peserta didik .
--	--	--

Sumber Data: Hasil Penelitian kelas IV SDN 46 Banda Aceh, 31 Juli 2026

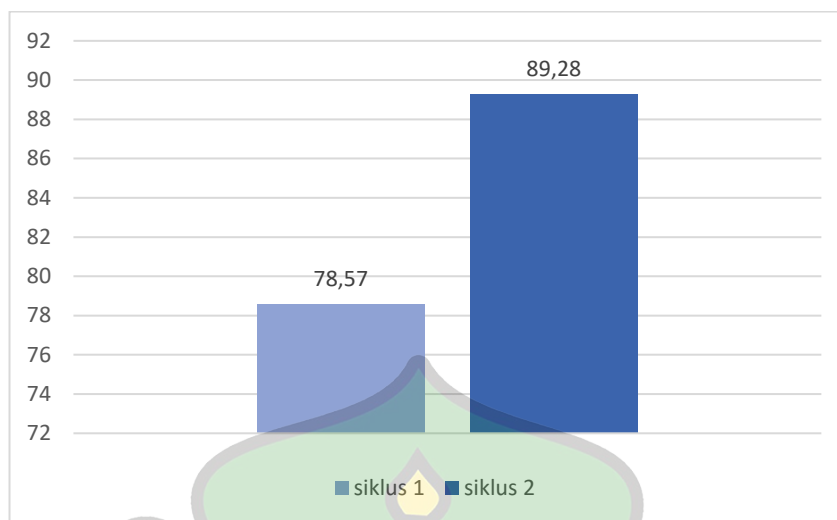
Berdasarkan hasil refleksi pada tabel 4.9, diperoleh data bahwa telah terjadi peningkatan pada siklus I ke siklus II, seluruh komponen yang diamati dalam penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan dihentikan pada siklus II.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan melalui dua siklus dengan fokus utama pada tiga aspek yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik, efektivitas pengelolaan pembelajaran oleh guru serta peningkatan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Berdasarkan temuan yang diperoleh, terdapat sejumlah poin yang perlu ditinjau lebih lanjut, yaitu:

1. Aktivitas Guru

Pada siklus I dan II terlihat adanya perkembangan positif dalam kemampuan guru mengelola pembelajaran. Hal ini dapat diilustrasikan melalui diagram 4.1 yang menunjukkan hasil sebagai berikut:

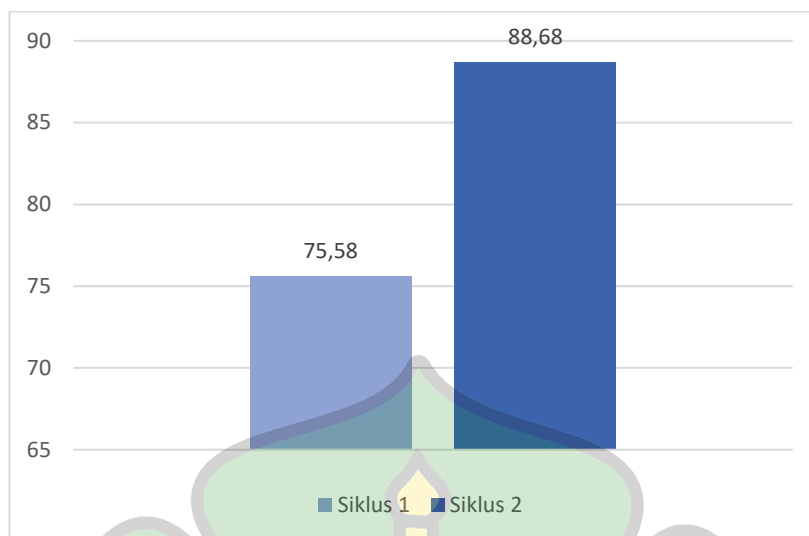


Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru

Persentase pada kegiatan siklus I adalah 78,57% persentase untuk siklus II meningkat menjadi 89,28% seperti yang ditunjukkan pada gambar diagram di atas. Berdasarkan nilai persentase ini menunjukkan bahwa guru telah melakukan siklus dengan baik. Situasi ini dipandang sebagai langkah positif yang mendorong keberanian guru untuk menjalankan tugasnya dengan maksimal. Pada siklus pertama, beberapa kali guru tampak kurang percaya diri dalam melaksanakan aktivitas mereka. Namun seiring berjalannya waktu, siklus kedua menunjukkan kemajuan yang signifikan, tercermin dari peningkatan persentase kegiatan guru yang berhasil dicapai.

2. Aktivitas Peserta Didik

Gambar 4.2 berikut menggambarkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa yang terjadi selama pelaksanaan siklus I dan siklus II:



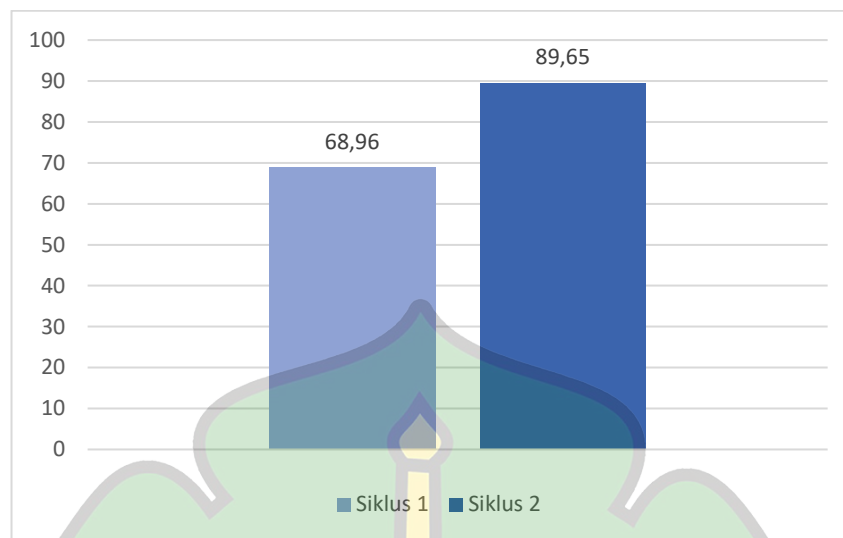
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Peserta Didik

Pada siklus pertama, tingkat pencapaian sebesar 75,58% Namun terjadi peningkatan signifikan pada siklus II dengan persentase mencapai 88,68% sebagaimana terlihat dalam diagram 4.2. Selama proses pembelajaran pada siklus pertama, guru masih kurang percaya diri sehingga terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana dengan optimal dan memerlukan perbaikan. Di sisi lain, aktivitas peserta didik pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang jelas. Hal ini terjadi karena guru sudah mampu mengelola kelas dengan lebih baik, menciptakan lingkungan belajar yang efektif serta memastikan siswa memahami model pembelajaran yang digunakan. Peningkatan ini merupakan sebuah kemajuan yang sangat positif dalam proses pengajaran.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengamatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II yang telah dilakukan sesuai modul ajar dengan penerapan model pembelajaran *experiential learning* dengan menggunakan media *question card*, diketahui bahwa terjadi peningkatan pada aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. Pada gambar 4.3, berikut peneliti menyajikan perbandingan hasil pengamatan hasil belajar pada kedua siklus yang menunjukkan adanya

peningkatan tersebut.



Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik

Gambar di atas menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, tingkat ketuntasan belajar peserta didik mencapai 68,96% dengan hanya 20 peserta didik yang berhasil memenuhi kriteria ketuntasan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II persentase keberhasilan peserta didik mengalami peningkatan pesat menjadi 89,65%, dengan hanya 3 peserta didik yang masih belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menggambarkan bahwa penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* membantu peserta didik belajar lebih efektif selama proses pembelajaran berlangsung. Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar. Hal ini terbukti pada ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik setiap siklusnya, maka melalui penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* di kelas IV SDN 46 Banda Aceh dikatakan berhasil.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan model *experiential learning* berbantuan media *question card* menunjukkan peningkatan. Pada siklus I, aktivitas guru mencapai 78,57%, dengan kategori baik, dan meningkat pada siklus II menjadi 89,28% dengan kategori baik sekali.
2. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning* berbantuan media *question card* juga meningkat. Pada Siklus I, aktivitas peserta didik mencapai 75,58% dengan kategori baik, dan meningkat pada Siklus II menjadi 88,68% dengan kategori sangat baik.
3. Penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 68,96% pada siklus I menjadi 89,65% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya lebih aktif, tetapi juga lebih memahami materi yang diajarkan melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* sangat layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan aktivitas guru, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar secara keseluruhan di tingkat sekolah dasar.

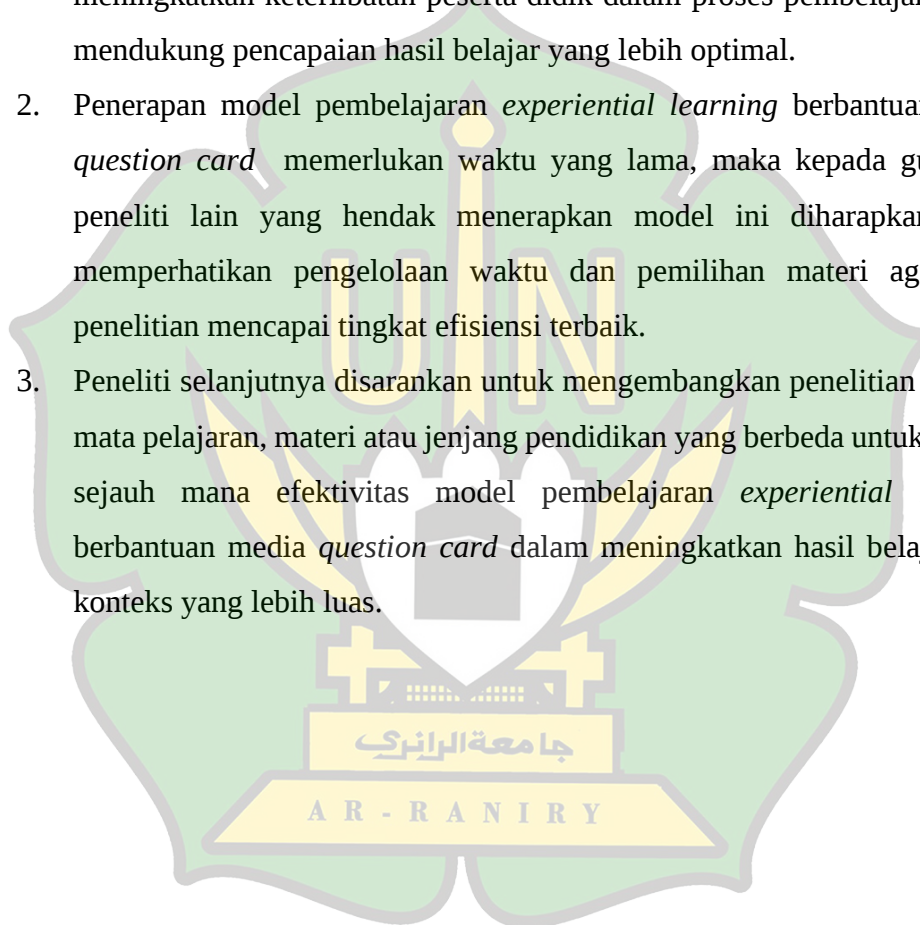
B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat dikemukakan yaitu:

1. Guru disarankan untuk lebih teliti dalam memilih model dan media

pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar peserta didik. Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPAS, khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya. Penerapan model dan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

2. Penerapan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* memerlukan waktu yang lama, maka kepada guru atau peneliti lain yang hendak menerapkan model ini diharapkan untuk memperhatikan pengelolaan waktu dan pemilihan materi agar hasil penelitian mencapai tingkat efisiensi terbaik.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada mata pelajaran, materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat sejauh mana efektivitas model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *question card* dalam meningkatkan hasil belajar pada konteks yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2013). *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Kurikulum 2013*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifin , Z. (2012). *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Cahyani, I. (2012). *Pembelajaran Menulis Berbasis Karakter dengan Model Experiential Learning*, Bandung: Kencana.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*, Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Devi, P.K., & Anggraeni, S. (2008), *Ilmu Pengetahuan Alam: untuk SD/MI Kelas IV*, Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewey, J. (2004). *Experience and Education, Pendidikan Berbasis Pengalaman*, Jakarta. Terj. Hani'ah, Teraju.
- Fadhurrohman, P. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum Dan Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Faridah, F. (2017). Upaya Mengembangkan Bahan Ajar IPA dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV SDN 63 Kota Bima, *Jurnal Pendidikan MIPA*, 1(2), 111.
- Fauhah, Homroul. (2021), Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamik, E.U., dkk. (2021). Penerapan Media Taman Satwa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V di MI NU Mawaqi'ul Ulum, *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, 1(1), 151.
- Hamzah, & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Iskandar. Dadang, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*, Cilacap: IHYA Media.

- Kemmis, S., and McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Majid, A., & Rochman, C. (2014). *Pendekatan Ilmiah: dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun, (2015), *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Aswaja Pressindo.
- Oktaviana, B., Saputra, H. J., Arifin, Z. (2018). "Keefektifan Pembelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Menggunakan Model *Pair Check* Berbantu *Question Card* Pada Siswa Kelas V SDN Sukoharjo 01 Pati". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 48-56.
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta, 43.
- Puspitowati, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) Dengan Menggunakan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa Kelas IV MI Riyadlatul Uqul. *Jurnal Ilmiah, Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 3(2), 126-127.
- Poerwanti, E. (2011). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administasi Perkantoran*.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013), *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sofyan, A., dkk, (2013). *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sriyanti. (2015). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui metode Inkuiri Terbimbing Di Kelas V SD Negeri Terbahsari*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Subekayanti, dkk. (2023). *Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Yayasan Kita Menulis.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, Sukabumi: Haura Publishing.
- Teni Nurrita, (2018), Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Misykat*, 3(1), 175.
- Yuniastuti, (2021), *Media Pembelajaran Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : 227 Tahun 2026

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

Menimbang :

- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara :

Daniah, S.Si., M.Pd.

Untuk Membimbing

Nama : Dara Adilla

Nim : 220209012

Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Penerapan Model pembelajaran Experiential Learning Berbantuan Media Question Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Banda

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 24 Februari 2026
 Dekan

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.



Safur Muli





Lampiran 2: Surat Izin Melaksanakan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-3138/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SDN 46 Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209012

Nama : DARA ADILLA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : jln.Laksmana Malahayati ,Desa Baet ,Dusun Payung

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EKSPERIENTIAL LEARNING BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 46 BANDA ACEH**

Banda Aceh, 07 Mei 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 19 Juni 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

	PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI 46 Jalan Utama Lr. Lhok Bangka Desa Rukoh Kec. Syiah Kuala E-mail: sdnegeri46bandaaceh@gmail.com Website: www.sdn46bandaaceh.sch.id	 SDN 46 BANDA ACEH <i>Mencetak Generasi Cerdas</i> Kode Pos: 23112
---	---	---

Nomor : 422.1 / SDN 46 / 221 / 2026
 Lampiran : -
 Hal : Melaksanakan Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
 Di-
 Tempat

Dengan Hormat,
 Sehubungan Surat Dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor: B-3138/Un.08/FTK.1/ TL.00/5/2026 Tanggal 07 Mei 2026, Perihal Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi.

Kepala SD Negeri 46 Banda Aceh Kecamatan Syiah Kuala dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Dara Adilla
 Nim : 220209012
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S-1

Telah melaksanakan penelitian skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media *Question Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Banda Aceh”** pada tanggal 22 Juli 2026 sampai dengan 05 Agustus 2026.

Demikian surat ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 10 Agustus 2026
 Kepala SD Negeri 46 Banda Aceh



Nurhasanah S.Pd
NIP. 197112072007012 019

Lampiran 4: Surat Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-352/Un.08/PGMI/08/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Yuni Setia Ningsih
NIP : 197906172003122002
jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang bersangkutan sedang dalam proses pendaftaran Sidang Munaqasyah, tetapi belum dapat melengkapi persyaratan berupa surat/hasil pengecekan plagiasi karena adanya kendala teknis pada sistem/layanan yang digunakan sehingga untuk sementara waktu tidak dapat diakses.

Sehubungan dengan hal tersebut, surat keterangan ini diberikan sebagai keterangan sementara untuk keperluan pendaftaran Sidang Munaqasyah. Adapun proses pengecekan plagiasi akan dilanjutkan setelah sistem/layanan dapat diakses dan berfungsi kembali. Mahasiswa yang bersangkutan tetap berkewajiban melengkapi persyaratan plagiasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku setelah layanan kembali tersedia.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 11 Agustus 2026

Ketua Program Studi PGMI,



Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag.

Lampiran 5: Lembar Validasi Instrumen Penelitian Siklus I

**LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR
SIKLUS I**

Nama Sekolah : SDN 46 Banda Aceh
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Materi Pokok : Wujud Zat dan Perubahannya
Kelas/Semester : IV (Empat)
Kurikulum : Kurikulum Merdeka
Penulis : Dara Adilla
Nama Validator : Syahidan Nurdin, M. Pd
Profesi : Dosen

A. Pengantar
Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen yang telah saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar evaluasi ini.

B. Petunjuk
Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan:

4 = Baik Sekali	3 = Baik	2 = Cukup	1 = Kurang
-----------------	----------	-----------	------------

C. Penilaian

NO	Aspek yang di nilai	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Identitas Modul Ajar	✓			
2.	Kompetensi awal memuat informasi pengetahuan yang perlu dimiliki peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya.	✓			

3.	Kesesuaian pemilihan profil pelajar pancasila dengan kegiatan pembelajaran	✓			
4.	Sarana dan Prasarana	✓			
5.	Target peserta didik	✓			
6.	Model pembelajaran yang digunakan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan menumbuhkan keaktifan peserta didik	✓			
Modul Ajar (Komponen Inti)					
7.	Rumusan tujuan pembelajaran	✓			
8.	Pemahaman bermakna menginformasikan tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran		✓		
9.	Pertanyaan pemantik dapat menumbuhkan rasa ingin tau dan kemampuan berpikir dalam diri peserta didik.	✓			
10.	Kegiatan pembelajaran disusun dengan 3 tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup	✓			
11.	Kegiatan pendahuluan: • Penyiapan peserta didik untuk belajar • Melakukan apersepsi • Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓			
12.	Kegiatan Inti: • Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan ingin dicapai • Merumuskan fase sesuai dengan model pembelajaran	✓			
13.	Kegiatan Penutup: • Menyimpulkan materi • Melakukan refleksi • Penyampaian materi pertemuan berikutnya	✓			
14.	Refleksi untuk guru dan peserta didik	✓			
15.	Asesmen/penilaian: kelengkapan pedoman penskoran (Rubrik)		✓		
Materi Ajar					

16.	Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
LKPD (Siklus I)					
17.	Petunjuk jelas		✓		
18.	Materi LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
19.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	✓			
20.	Kesederhanaan struktur kalimat	✓			
Soal tes (Siklus I)					
21.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
22.	Butir soal berkaitan dengan tujuan pembelajaran	✓			
23.	Pokok soal menggunakan kata tanya/perintah	✓			
24.	Pokok soal merumuskan dengan jelas	✓			
25.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
26.	Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			

D. Kesimpulan Penilaian

1. Instrument ini dinyatakan:
2. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ④. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

*) Lingkarlah nomor/angka sesuai penilaian bapak/ibu

E. Komentar dan saran perbaikan

Banda Aceh, 7 Juli 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Validator

(Signature)
 (Syahidan Hurdin,) M. Pd
 Nip. 19810428 200 9101002

Lampiran 6: Lembar Validasi Media

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

1. Instrumen Penilaian Media

Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media *Question Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Banda Aceh

Kelas/Fase : IV/B

Penulis : Dara Adilla

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan keguruan

Nama Validator : MULIA, S.Pd.I., M.Ed.

Profesi : Dosen

Keterangan : 1 : Tidak Baik
2 : Kurang Baik
3 : Baik
4 : Sangat Baik

Petunjuk Pengisian : Bacalah pernyataan di bawah dan berilah tanda centang pada kolom skor penilaian menurut pendapat anda!

No	Kriteria	Skor Penilaian (Ahli Media)			
		1	2	3	4
Aspek Fisik					
1.	Kesesuaian ukuran bentuk media <i>question card</i> (kartu pertanyaan)			✓	
2.	Desain pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi.			✓	
3.	Warna media yang digunakan menarik dan variatif			✓	
4.	Keseluruhan media yang dirakit secara detail dan menarik			✓	
Aspek Bahan					
5.	Media <i>question card</i> tidak mudah rusak saat digunakan				✓
6.	Bahan yang dipilih untuk membuat media dapat digunakan dalam waktu yang lama.				✓
Aspek Teknis					
9.	Media <i>question card</i> aman untuk digunakan oleh siapa saja.				✓
10.	Sederhana dan mudah dikelola.				✓
12.	Mudah dalam proses pembuatan.				✓

13.	Kesesuaian materi dengan situasi peserta didik.					✓
Aspek dalam Pembelajaran						
14.	Sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran.					✓
15.	Sesuai dengan materi yang diajarkan.					✓
16.	Memperjelas dan mempermudah pemahaman konsep IPAS.					✓
17.	Mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.					✓
18.	Membangkitkan minat belajar siswa.					✓

2. Komentar dan Saran

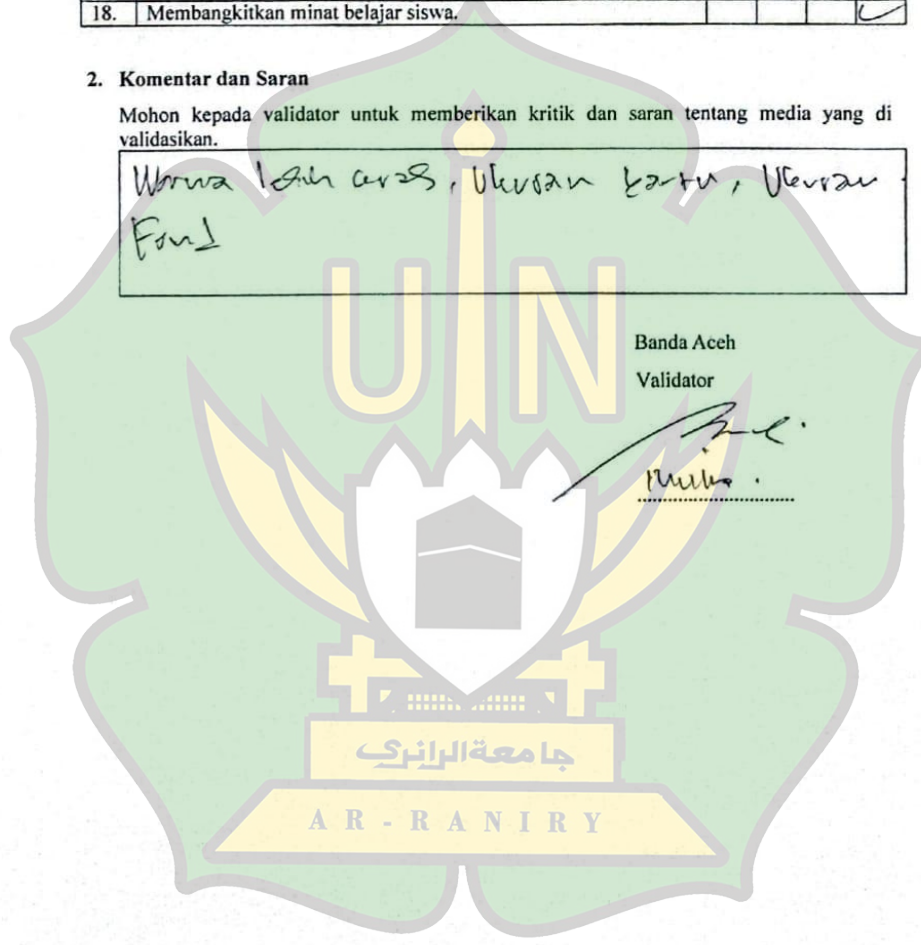
Mohon kepada validator untuk memberikan kritik dan saran tentang media yang di validasikan.

Ukur lebih besar, ukuran font, ukuran font

Banda Aceh

Validator

[Signature]
.....



Lampiran 7: Modul Ajar Siklus I

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dara Adilla
Sekolah	: SDN 46 Banda Aceh
Tahun penyusunan	: 2026
Jenjang sekolah	: Sekolah Dasar
Mata pelajaran	: IPAS
Fase/kelas	: B/IV
Bab 2	: wujud zat dan perubahannya
Topik	: B. Memangnya wujud materi seperti apa?
Alokasi waktu	: 1 x pertemuan (2x35 menit)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
❖ Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan wujud zat padat, cair, dan gas.	
❖ Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana perubahan wujud benda dapat terjadi.	
❖ Peserta didik mampu menyimpulkan apakah suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari merupakan zat padat, cair, dan gas dengan tepat.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	
2) Bergotong-royong	
3) Bermalar kritis	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1) Peserta didik regular/ tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
2) Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai ketrampilan berfikir arah tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
29 orang	

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
 Model : *Experiential Learning*.
 Metode : ceramah, tanya jawab, demonstrasi, penugasan, diskusi.

H. PEMAHAMAN BERMAKNA
 ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan karakteristik wujud zat padat, cair, dan gas. Mengidentifikasi apakah suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari merupakan wujud zat padat, cair, dan gas. Dan membedakan perubahan wujud zat.

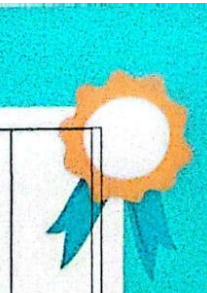
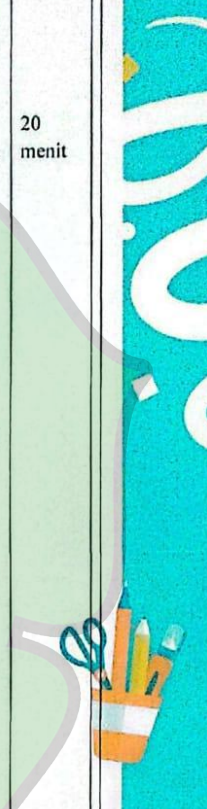
I. PERTANYAAN PEMANTIK
 1) Ada berapa wujud zat dan perubahannya?
 2) Bagaimana suatu zat bisa berubah?

J. SARANA DAN PRASARANA
 1) Media: video pembelajaran.
 2) Alat: kartu pertanyaan, proyektor, laptop, dan alat tulis.
 3) Lingkungan belajar: Ruang kelas.
 4) Bahan ajar: Wujud zat dan perubahannya.

K. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru memberi salam dan menyapa peserta didik. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a belajar. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru memberikan apersepsi dan motivasi dengan memberikan pertanyaan tentang wujud zat dan perubahannya.	1. Peserta didik menjawab salam dan sapaan guru. 2. Peserta didik berdoa Bersama-sama. 3. Peserta didik menjawab kehadiran dari guru. 4. Peserta didik mendengarkan apersepsi dan	10 menit

	5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.	menjawab pertanyaan dari guru.	
		5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	
Kegiatan Inti	Fase 1 : Concrete Experience (pengalaman nyata) 1. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil. 2. Guru mengajak siswa memperhatikan es batu. 3. Guru meminta peserta didik untuk mengamati es batu yang baru dikeluarkan dari freezer. Fase 2 : Reflective Observation (refleksi pengalaman) 1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: a. Ada berapa karakteristik wujud benda? b. Bagaimana suatu zat dapat berubah?	1. Peserta didik mengamati perubahan yang terjadi dari es batu tersebut. 2. Peserta didik mengamati dan mencatat perubahan yang terjadi. 1. Peserta didik mendiskusikan pertanyaan dalam kelompok. 2. Peserta didik menjawab pertanyaan	5 menit 5 menit

	2. Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi mereka secara lisan.	pemantik secara lisan.	
	Fase 3: Abstract conceptualization (pembentukan konsep) 1. Guru menjelaskan konsep dengan menampilkan video pembelajaran: https://youtu.be/XY-go95DuOU?si=G7UxLhEYju9cgQip a. Pengertian zat padat, cair, dan gas. b. Jenis perubahan wujud zat (membeku, mencair, menguap, mengembun, menyublim, mengkristal) c. Mengaitkan pengalaman peserta didik dengan konsep ilmiah. 2. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran. 3. Guru mengajak siswa bermain game menggunakan kartu pertanyaan	1. Peserta didik menyimak video pembelajaran yang ditampilkan. 2. Peserta didik mencatat penjelasan guru. 3. Peserta didik menghubungkan pengalaman dengan teori. 4. Peserta didik bermain game kartu pertanyaan.	20 menit 
	Fase 4: Active experimentation (penerapan konsep) 1. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, serta membagikan	1. Peserta didik melakukan	20 menit 

	alat dan bahan untuk melakukan eksperimen. 2. Guru membimbing peserta didik untuk melakukan eksperimen sederhana. 3. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 4. Guru meminta kelompok lain menanggapi. 5. Guru memberikan apresiasi dan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok. 6. Guru memberikan lembar evaluasi individu berisi soal yang mengukur pemahaman siswa terhadap 'wujud zat dan perubahannya'. 7. Guru memberikan umpan balik, menilai hasil kerja kelompok dan individu, serta membimbing refleksi atas pembelajaran yang sudah dilakukan.	eksperimen yang sesuai dengan arahan guru. 2. Peserta didik membuat penjelasan dan kesimpulan percobaan dan pengamatan pada LKPD yang di sediakan. 3. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 4. Kelompok lainnya memberikan tanggapan tentang hasil kelompok yang telah presentasi. 5. Peserta didik menjawab lembar evaluasi yang diberikan guru.	
Kegiatan Penutup	1. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan guru memberikan penguatan.	1. Peserta didik menyimpulkan materi	10 menit

2. Kegiatan refleksi kegiatan pembelajaran, terkait senang tidak senang dan terkait bisa tidak bisa. 3. Evaluasi (bertanya secara lisan ketercapaian indikator dan siswa menjawab secara individu). 4. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik. 5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 6. Guru meminta peserta didik untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	pembelajaran hari ini. 2. Peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. 3. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 4. Peserta didik membaca doa bersama-sama dan menjawab salam.
---	---

L. REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran?
2. Apa kesulitan yang dialami peserta didik yang tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan Anda lakukan untuk membantu peserta didik?
3. Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara pendidik agar mereka fokus pada kegiatan berikutnya?

Refleksi Peserta didik

1. Apakah yang telah kalian pelajari hari ini?
2. Kegiatan pembelajaran mana yang paling menyenangkan?
3. Kegiatan pembelajaran yang mana paling sulit?

M. ASESMEN / PENILAIAN

❖ Asesmen Formatif:

Observasi Keterlibatan Siswa: Mengamati partisipasi siswa selama diskusi dan kegiatan kelompok.

Presentasi Kelompok: Menilai kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil Pengamatan.

❖ Asesmen Sumatif:

Tes: Soal pilihan ganda

PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Bentuk penilaian
 - a. Penilaian sikap
 - b. Penilaian pengetahuan
 - c. Penilaian keterampilan
2. Teknik penilaian
 - a. Penilaian sikap: observasi selama proses pembelajaran
 - b. Penilaian pengetahuan: lisan dan tulisan.
 - c. Penilaian keterampilan: Unjuk kerja mengisi LKPD dan saat melakukan eksperimen
3. Instrumen penilaian
 - a. Penilaian sikap: rubrik penilaian sikap (Terlampir)
 - b. Penilaian pengetahuan: rubrik penilaian pengetahuan (Terlampir)
 - c. Penilaian keterampilan: rubrik penilaian keterampilan (Terlampir)

N. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan remedial:

- Kepada peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target, guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

Kegiatan pengayaan:

- Kepada peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

O. SUMBER/REFERENSI/DAFTAR PUSTAKA

Kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia, 2021. *Buku siswa kelas IV SD ilmu pengetahuan alam dan sosial*. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia.

LAMPIRAN

PENILAIAN SIKAP Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu bimbingan (1)
Beriman	Menunjukkan sikap peduli dan kerjasama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tanpa bimbingan.	Menunjukkan sikap peduli dan kerjasama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu bimbingan.	Menunjukkan sikap peduli dan kerjasama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tapi perlu bimbingan.	Belum menunjukkan sikap peduli dan kerjasama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik dan perlu bimbingan.
Bernalar Kritis	Berpendapat dengan tanpa bimbingan.	Berpendapat dengan cukup ragu-ragu.	Berpendapat dengan ragu-ragu.	Tidak berani berpendapat.
Gotong Royong	Terlibat sangat aktif dalam berdiskusi.	Terlibat cukup aktif dalam berdiskusi.	Sesekali terlibat aktif dalam berdiskusi.	Tidak terlibat aktif dalam berdiskusi.

جامعة الرانري

AR - RANIRY

[illegible]

[illegible]



PERUBAHAN WUJUD ZAT

A. Wujud Zat

Wujud zat adalah cara kita menggambarkan atau mengklasifikasikan bagaimana partikel-partikel dalam suatu zat disusun dan berinteraksi satu sama lain. Terdapat tiga wujud zat utama:

1. Padat

Pada wujud padat, partikel-partikel dalam zat sangat rapat dan terkunci dalam posisi tetap. Ini menghasilkan bentuk dan volume yang tetap. Zat padat biasanya memiliki struktur yang teratur. Beberapa contoh zat padat adalah batu, kayu, besi, dan es.

Sifat Benda Padat :

- Bentuk dan volume tetap
- Memiliki masa
- Dapat berubah bentuk dengan cara tertentu. Misalnya di tekan, dipotong atau dipukul

2. Cair

Dalam wujud cair, partikel-partikel dalam zat masih berinteraksi satu sama lain, tetapi mereka lebih longgar dibandingkan dalam wujud padat. Ini menghasilkan bentuk yang tidak tetap dan volume yang tetap. Zat cair dapat mengalir. Beberapa contoh zat cair adalah air, minyak, dan susu.

Sifat Benda Cair :

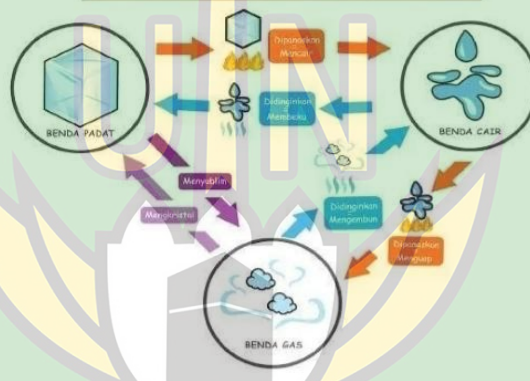
- Bentuk mengikuti bentuk wadahnya
- Menempati ruang dan memiliki massa
- Memiliki permukaan datar
- Mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat rendah
- Menekan ke segala arah
- Meresap melalui pipa kecil
- Dapat melarutkan zat tertentu

3. Gas

Wujud gas memiliki partikel-partikel yang sangat terpisah satu sama lain dan bergerak dengan kecepatan tinggi. Ini menghasilkan bentuk dan volume yang tidak tetap. Zat gas dapat mengisi ruang kosong. Beberapa contoh zat gas adalah udara, oksigen, dan uap air.

Sifat Benda Gas :

- a. Menempati ruang
- b. Bentuk tidak tetap
- c. Memiliki masa
- d. Menekan ke segala arah
- e. Dapat dimampatkan
- f. Tidak dapat dilihat tetapi dapat dirasakan

B. Perubahan Wujud Zat**Perubahan Wujud Benda**

Perubahan wujud benda merupakan salah satu gejala perubahan bentuk suatu benda atau zat dari satu jenis ke jenis yang lainnya.

جامعة الرانري

Benda dapat mengalami perubahan wujud yang disebabkan oleh :

1. Suhu, semakin tinggi suhu maka perubahan wujud zat akan berlangsung lebih cepat
2. Ukuran benda, benda berukuran kecil lebih mudah mengalami perubahan daripada benda berukuran besar
3. Jumlah zat, zat dengan jumlah lebih banyak akan lebih sulit mengalami perubahan

Macam-macam perubahan wujud benda antara lain:

1. Membeku.

Membeku adalah perubahan dari wujud cair menjadi wujud padat. Disebabkan karena adanya pendinginan atau penurunan suhu. Contohnya air berubah menjadi es apabila dimasukkan ke dalam lemari es dan logam cair yang dicetak menjadi kerajinan logam.

2. Mencair

Mencair adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi cair, disebabkan karena adanya pemanasan atau kenaikan suhu. Contohnya Es batu yang diletakan dimeja lama kelamaan akan mencair, coklat batangan meleleh saat dipanaskan, dan es krim yang mencair terkena suhu panas.

3. Menguap

Menguap adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi gas, disebabkan karena adanya pemanasan atau kenaikan suhu. Contohnya air dipanaskan menjadi uap air, alkohol menjadi gas saat terkena udara, dan air laut menguap menjadi uap air jika terkena sinar matahari.

4. Mengembun

Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi cair disebabkan karena adanya pendinginan suhu.. Contohnya adalah daun dipagi hari terdapat butiran air, pada luar gelas terdapat air ketika didalam gelas diisi air es.

5. Mengkristal

Mengkristal adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi padat. Proses perubahan wujud ini terjadi karena adanya pelepasan energi panas atau kalor pada suhu yang lebih rendah dari benda. Contohnya pada dinding kawah belerang dapat kita lihat gas belerang berubah menjadi kristal belerang, proses pembuatan garam dipantai.

6. Menyublim

Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Proses perubahan wujud dengan menyublim membutuhkan kalor atau energi panas agar benda padat tersebut bisa berubah menjadi molekul gas di udara. Contohnya kapur barus yang diletakan diruangan pasti akan habis.



Tujuan Pembelajaran

- ❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan wujud zat padat, cair, dan gas.
- ❖ Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana perubahan wujud benda dapat terjadi.
- ❖ Peserta didik mampu menyimpulkan apakah suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari merupakan zat padat, cair, dan gas dengan

Petunjuk kerja!

Lakukanlah observasi dan pengamatan bersama anggota kelompok tentang benda padat, cair, dan gas dengan memperhatikan petunjuk di bawah ini.

Alat dan bahan :

1. Batu/ kayu / besi
2. Kertas
3. Botol plastik
4. Gelas transparan
5. Wadah transparan
6. Pewarna makanan
7. Air
8. Balon
9. Plastik

LANGKAH PERCOBAAN BENDA PADAT

Ambillah batu/kayu/besi lalu tekan kemudian amati: apakah ada perubahan bentuk?

Ambillah kertas, kemudian coba robek/gunting kertas tersebut kemudian amati: apakah ada perubahan bentuk?

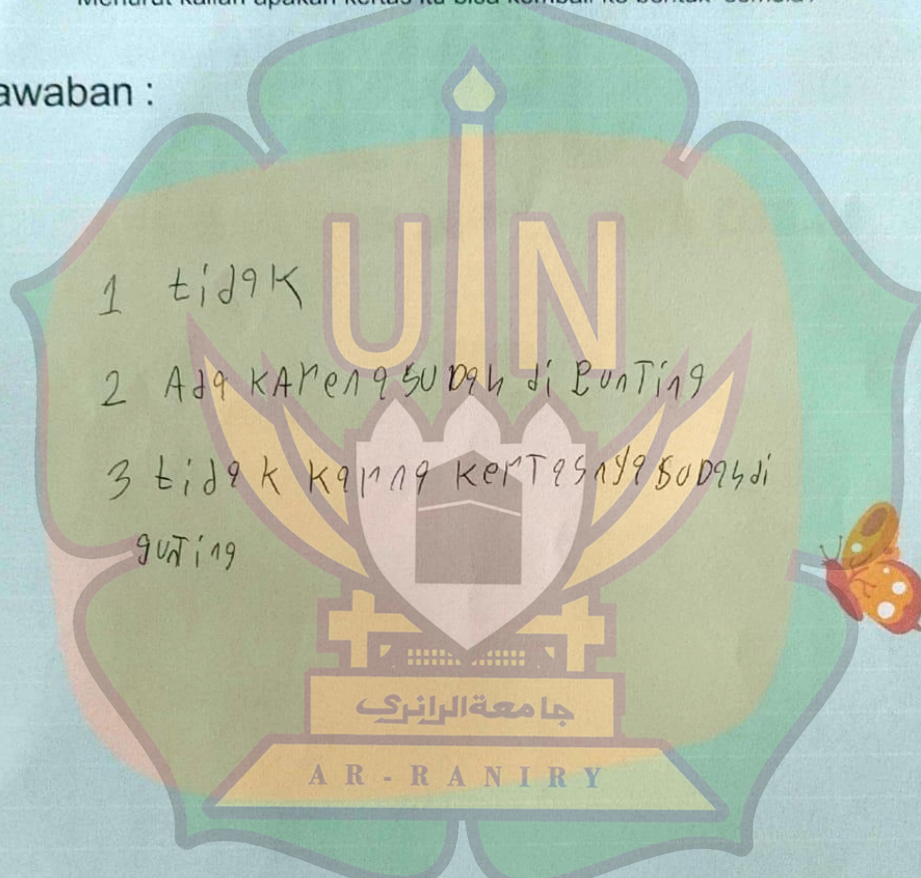
Menurut kalian apakah kertas itu bisa kembali ke bentuk semula?

Jawaban :

1 tidak

2 Ada karena sudah di puntin

3 tidak karena kertas sudah di
gunting



Lampiran 8: Soal Evaluasi Siklus I

SOAL EVALUASI

Nama : Akhas
Kelas : 4
Tanggal :

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat.

- Benda- benda dapat dikelompokkan berdasarkan wujudnya menjadi berikut ini...
 - Padat, cair dan gas
 - Cair, es dan keras
 - ☒ Padat, cair dan uap
 - Keras, lunak dan sangat keras
- Zat gas berbeda dengan zat padat karena zat gas ...
 - ☒ Memiliki massa
 - Tidak dapat dilihat
 - Mudah berubah bentuk dan volume
 - Tidak menempati ruang
- Kesimpulan bahwa "panas dapat mengubah wujud zat" paling tepat dibuktikan oleh peristiwa ...
 - Air dimasukkan ke freezer
 - ☒ Es dipanaskan hingga mencair
 - Embun di pagi hari
 - Hujan turun
- 

Benda pada gambar diatas termasuk materi yang berwujud...

 - Padat
 - Cair
 - ☒ Gas
 - Kaku
- Air tetap berjumlah sama meskipun dipindahkan ke wadah lain. Hal ini menunjukkan bahwa zat cair memiliki ...
 - Bentuk tetap
 - Volume tetap
 - ☒ Massa berubah
 - Tidak menempati ruang

6. Benda-benda yang terdapat pada gambar dibawah termasuk dalam wujud benda...



- a. Cair
- b. Gas
- c. Membeku
- ☒ d. Padat

7. Bentuknya menyerupai wadahnya dan mengalir dari tempat tinggi ke tempat rendah merupakan sifat dari wujud benda...

- a. Padat
- ☒ b. Cair
- c. Gas
- d. Menguap

8. Doni ingin memindahkan minyak goreng ke botol yang lebih kecil. Cara yang paling tepat dilakukan adalah

- a. Dipotong-potong
- ☒ b. Dituangkan ke dalam botol
- c. Dipukul hingga hancur
- d. Dipanaskan sampai menguap

9. Saat membuka botol parfum, aroma parfum dapat tercium di seluruh ruangan. Peristiwa ini terjadi karena

- a. Gas memiliki bentuk tetap
- b. Partikel gas bergerak bebas dan menyebar ke segala arah
- ☒ c. Cairan selalu berubah menjadi padat
- d. Udara tidak menempati ruang

10. Air jika dimasukkan kedalam ember maka bentuknya akan menjadi seperti...

- a. Datar
- ☒ b. Ember
- c. Bulat
- d. Pipih

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 9: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Nama Penyusun : Dara Adilla
 Nama Sekolah : SDN 46 Banda Aceh
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Fase B, Kelas : IV (Empat)
 Materi : Wujud zat dan Perubahannya
 (Topik B: Memangnya Wujud Materi Seperti Apa?)
 Nama Pengamat : Nuvazizah S.Pd
 Petunjuk :
 Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara.
 Dengan kriteria (bobot) sebagai berikut:
 1 = Gagal
 2 = Kurang
 3 = Cukup
 4 = Baik

Kegiatan Model Experiential Learning	Aspek yang diamati	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
	1. Guru memberi salam dan menyapa peserta didik.	✓			
	2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. (Beriman)		✓		
	3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.		✓		
	4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap	✓			

	memulai pembelajaran.				
	5. Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi dengan mengaitkan materi pada pengalaman siswa. "Apakah kalian pernah melihat es krim yang meleleh?" (Bernalar Kritis)	✓			
	6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.	✓			
Kegiatan Inti					
Pengalaman Nyata	1. Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang.	✓			
	2. Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang.		✓		
	3. Guru memberikan wujud benda (padat, cair, gas) kepada setiap kelompok.		✓		
Refleksi Pengalaman Peserta Didik	1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: a. Ada berapa karakteristik wujud benda? b. Bagaimana sifat dan karakteristik dari masing-masing wujud benda?			✓	

	2. Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi mereka secara lisan.		✓		
Pembentukan Konsep	1. Guru menjelaskan konsep dengan menampilkan video pembelajaran: a. Pengertian zat padat, cair, dan gas. b. Jenis perubahan wujud zat (membeku, mencair, menguap, mengembun, menyublim, mengkristal) c. Mengaitkan pengalaman peserta didik dengan konsep ilmiah.		✓		
	3. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran.		✓		
	4. Guru mengajak peserta didik bermain game menggunakan kartu pertanyaan.		✓		
Penerapan Konsep	1. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, serta membagikan alat dan bahan untuk melakukan eksperimen.		✓		
	2. Guru membimbing peserta didik untuk melakukan eksperimen sederhana.		✓		

3. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	✓				
4. Guru meminta kelompok lain menanggapinya.	✓				
5. Guru memberikan apresiasi dan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok.			✓		
6. Guru memberikan lembar evaluasi individu berisi soal yang mengukur pemahaman siswa terhadap 'wujud benda'.		✓			
7. Guru memberikan umpan balik, menilai hasil kerja kelompok dan individu, serta membimbing refleksi atas pembelajaran yang sudah dilakukan.		✓			
Kegiatan Penutup					
1. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang baru dipelajari.		✓			
2. Guru memberikan remedial/pengayaan kepada peserta didik.	✓				
3. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. a. Bagaimana perasaan kamu hari ini?		✓			

	b. Apakah kalian suka pembelajaran hari ini?				
	c. Jika kalian diminta bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian beri untuk pembelajaran hari ini?				
4.	Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.	✓			
5.	Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik.		✓		
6.	Guru meminta salah satu siswa memimpin kegiatan berdoa untuk menutup pembelajaran hari ini.	✓	✓		
7.	Guru mengucapkan salam.	✓			
Jumlah Skor yang diperoleh					
Jumlah Skor Maksimal					
Hasil					

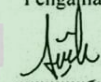
Komentar/saran

.....

.....

.....

Banda Aceh,
Pengamat


Nurazizah S.Pd

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 10: Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik Siklus I

HASIL OLAH DATA SIKLUS I AKTIVITAS PESERTA DIDIK

No.	Pengamat 1	Pengamat 2	Pengamat 3	Hasil Skor Rata-Rata
1.	3	3	3	3
2.	4	4	4	4
3.	3	3	3	3
4.	2	2	2	2
5.	2	2	2	2
6.	2	2	2	2
7.	3	3	3	3
8.	3	3	3	3
9.	3	3	3	3
10.	4	3	3	3,33
11.	3	3	3	3
12.	3	3	3	3
13.	3	3	3	3
14.	3	3	3	3
15.	3	3	3	3
16.	3	3	3	3
17.	2	2	2	2
18.	3	3	3	3
19.	4	3	3	3,33
20.	3	3	3	3
21.	3	3	3	3
22.	3	3	3	3
23.	3	3	3	3
24.	2	2	2	2
25.	3	3	3	3
26.	4	4	4	4
27.	2	2	2	2
28.	3	3	3	3

Lampiran 11: Lembar Validasi Instrumen Penelitian Siklus II

**LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SDN 46 Banda Aceh
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Materi Pokok : Wujud Zat dan Perubahannya
Kelas/Semester : IV (Empat)
Kurikulum : Kurikulum Merdeka
Penulis : Dara Adilla
Nama Validator : Nurazizah, S.Pd.
Profesi : Guru

A. Pengantar
Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen yang telah saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar evaluasi ini.

B. Petunjuk
Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan:

4 = Baik Sekali	3 = Baik	2 = Cukup	1 = Kurang
-----------------	----------	-----------	------------

C. Penilaian

NO	Aspek yang di nilai	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
Modul Ajar (Kelengkapan Komponen Identitas dan Informasi Umum)					
1.	Identitas Modul Ajar	✓			

2.	Kompetensi awal memuat informasi pengetahuan yang perlu dimiliki peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya.	✓			
3.	Kesesuaian pemilihan profil pelajar pancasila dengan kegiatan pembelajaran	✓			
4.	Sarana dan Prasarana	✓			
5.	Target peserta didik	✓			
6.	Model pembelajaran yang digunakan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan menumbuhkan keaktifan peserta didik	✓			
Modul Ajar (Komponen Inti)					
7.	Rumusan tujuan pembelajaran	✓			
8.	Pemahaman bermakna menginformasikan tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran	✓			
9.	Pertanyaan pemantik dapat menumbuhkan rasa ingin tau dan kemampuan berpikir dalam diri peserta didik.		✓		
10.	Kegiatan pembelajaran disusun dengan 3 tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup	✓			
11.	Kegiatan pendahuluan: • Penyiapan peserta didik untuk belajar • Melakukan apersepsi • Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓			
12.	Kegiatan Inti: • Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan ingin dicapai • Merumuskan fase sesuai dengan model pembelajaran	✓			
13.	Kegiatan Penutup: • Menyimpulkan materi • Melakukan refleksi • Penyampaian materi pertemuan berikutnya	✓			
14.	Refleksi untuk guru dan peserta didik		✓		

15.	Asesmen/penilaian: kelengkapan pedoman penskoran (Rubrik)	☒	☐	☐	☐
Materi Ajar					
16.	Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	☒	☐	☐	☐
LKPD (Siklus II)					
17.	Petunjuk jelas	☒	☐	☐	☐
18.	Materi LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran	☒	☐	☐	☐
19.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	☒	☐	☐	☐
20.	Kesederhanaan struktur kalimat	☐	☒	☐	☐
Soal tes (Siklus II)					
21.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	☒	☐	☐	☐
22.	Butir soal berkaitan dengan tujuan pembelajaran	☐	☒	☐	☐
23.	Pokok soal menggunakan kata tanya/ perintah	☒	☐	☐	☐
24.	Pokok soal merumuskan dengan jelas	☐	☒	☐	☐
25.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	☒	☐	☐	☐
26.	Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	☐	☒	☐	☐

D. Kesimpulan Penilaian

1. Instrument ini dinyatakan:
2. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ④ Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

*) Lingkirlah nomor/angka sesuai penilaian bapak/ibu

E. Komentar dan saran perbaikan

AR-RANIRY

Banda Aceh, Juli 2026

Validator

Nurazizah
Nurazizah S.Pd

Lampiran 12: Modul Ajar siklus II

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dara Adilla
Sekolah	: SDN 46 Banda Aceh
Tahun penyusunan	: 2026
Jenjang sekolah	: Sekolah Dasar
Mata pelajaran	: IPAS
Fase/kelas	: B/IV
Bab 2	: wujud zat dan perubahannya
Topik	: B. Memangnya wujud materi seperti apa?
Alokasi waktu	: 1 x pertemuan (2x35 menit)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
❖ Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan wujud zat padat, cair, dan gas.	
❖ Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana perubahan wujud benda dapat terjadi.	
❖ Peserta didik mampu menyimpulkan apakah suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari merupakan zat padat, cair, dan gas dengan tepat.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	
2) Bergotong-royong	
3) Bermalar kritis	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1) Peserta didik regular/ tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
2) Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai ketrampilan berfikir arah tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
29 orang	

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARANModel : *Experiential Learning*.

Metode : ceramah, tanya jawab, demonstrasi, penugasan, diskusi.

H. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan karakteristik wujud zat padat, cair, dan gas. Mengidentifikasi apakah suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari merupakan wujud zat padat, cair, dan gas. Dan membedakan perubahan wujud zat.

I. PERTANYAAN PEMANTIK

- 1) Ada berapa wujud zat dan perubahannya?
- 2) Bagaimana suatu zat bisa berubah?

J. SARANA DAN PRASARANA

- 1) Media: video pembelajaran.
- 2) Alat: kartu pertanyaan, proyektor, laptop, dan alat tulis.
- 3) Lingkungan belajar: Ruang kelas.
- 4) Bahan ajar: Wujud zat dan perubahannya.

K. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	1. Guru memberi salam dan menyapa peserta didik. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a belajar. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru memberikan apersepsi dan motivasi dengan memberikan pertanyaan tentang wujud zat dan perubahannya.	1. Peserta didik menjawab salam dan sapaan guru. 2. Peserta didik berdoa Bersama-sama. 3. Peserta didik menjawab kehadiran dari guru. 4. Peserta didik mendengarkan apersepsi dan	10 menit

	5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.	menjawab pertanyaan dari guru.	
		5. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	
Kegiatan Inti	Fase 1 : Concrete Experience (pengalaman nyata) 1. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil. 2. Guru mengajak siswa memperhatikan es batu. 3. Guru meminta peserta didik untuk mengamati es batu yang baru dikeluarkan dari freezer. Fase 2 : Reflective Observation (refleksi pengalaman) 1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: a. Ada berapa karakteristik wujud benda? b. Bagaimana suatu zat dapat berubah?	1. Peserta didik mengamati perubahan yang terjadi dari es batu tersebut. 2. Peserta didik mengamati dan mencatat perubahan yang terjadi. 1. Peserta didik mendiskusikan pertanyaan dalam kelompok. 2. Peserta didik menjawab pertanyaan	5 menit 5 menit

2. Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi mereka secara lisan.	pemantik secara lisan.	
Fase 3: Abstract conceptualization (pembentukan konsep)		
1. Guru menjelaskan konsep dengan menampilkan video pembelajaran: https://youtu.be/XY-go95DuOU?si=G7UxLhEYiu9egQin Qin a. Pengertian zat padat, cair, dan gas. b. Jenis perubahan wujud zat (membeku, mencair, menguap, mengembun, menyublim, mengkristal) c. Mengaitkan pengalaman peserta didik dengan konsep ilmiah. 2. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran. 3. Guru mengajak siswa bermain game menggunakan kartu pertanyaan	1. Peserta didik menyimak video pembelajaran yang ditampilkan. 2. Peserta didik mencatat penjelasan guru. 3. Peserta didik menghubungkan pengalaman dengan teori. 4. Peserta didik bermain game kartu pertanyaan.	20 menit
Fase 4 : Active experimentation (penerapan konsep)		
1. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, serta membagikan	1. Peserta didik melakukan	20 menit

	alat dan bahan untuk melakukan eksperimen. 2. Guru membimbing peserta didik untuk melakukan eksperimen sederhana. 3. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 4. Guru meminta kelompok lain menanggapi. 5. Guru memberikan apresiasi dan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok. 6. Guru memberikan lembar evaluasi individu berisi soal yang mengukur pemahaman siswa terhadap 'wujud zat dan perubahannya'. 7. Guru memberikan umpan balik, menilai hasil kerja kelompok dan individu, serta membimbing refleksi atas pembelajaran yang sudah dilakukan.	eksperimen yang sesuai dengan arahan guru. 2. Peserta didik membuat penjelasan dan kesimpulan percobaan dan pengamatan pada LKPD yang di sediakan. 3. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 4. Kelompok lainnya memberikan tanggapan tentang hasil kelompok yang telah presentasi. 5. Peserta didik menjawab lembar evaluasi yang diberikan guru.	
Kegiatan Penutup	1. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan guru memberikan penguatan.	1. Peserta didik menyimpulkan materi	10 menit

2. Kegiatan refleksi kegiatan pembelajaran, terkait senang tidak senang dan terkait bisa tidak bisa. 3. Evaluasi (bertanya secara lisan ketercapaian indikator dan siswa menjawab secara individu). 4. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik. 5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 6. Guru meminta peserta didik untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	pembelajaran hari ini. 2. Peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. 3. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 4. Peserta didik membaca doa bersama-sama dan menjawab salam.
---	---

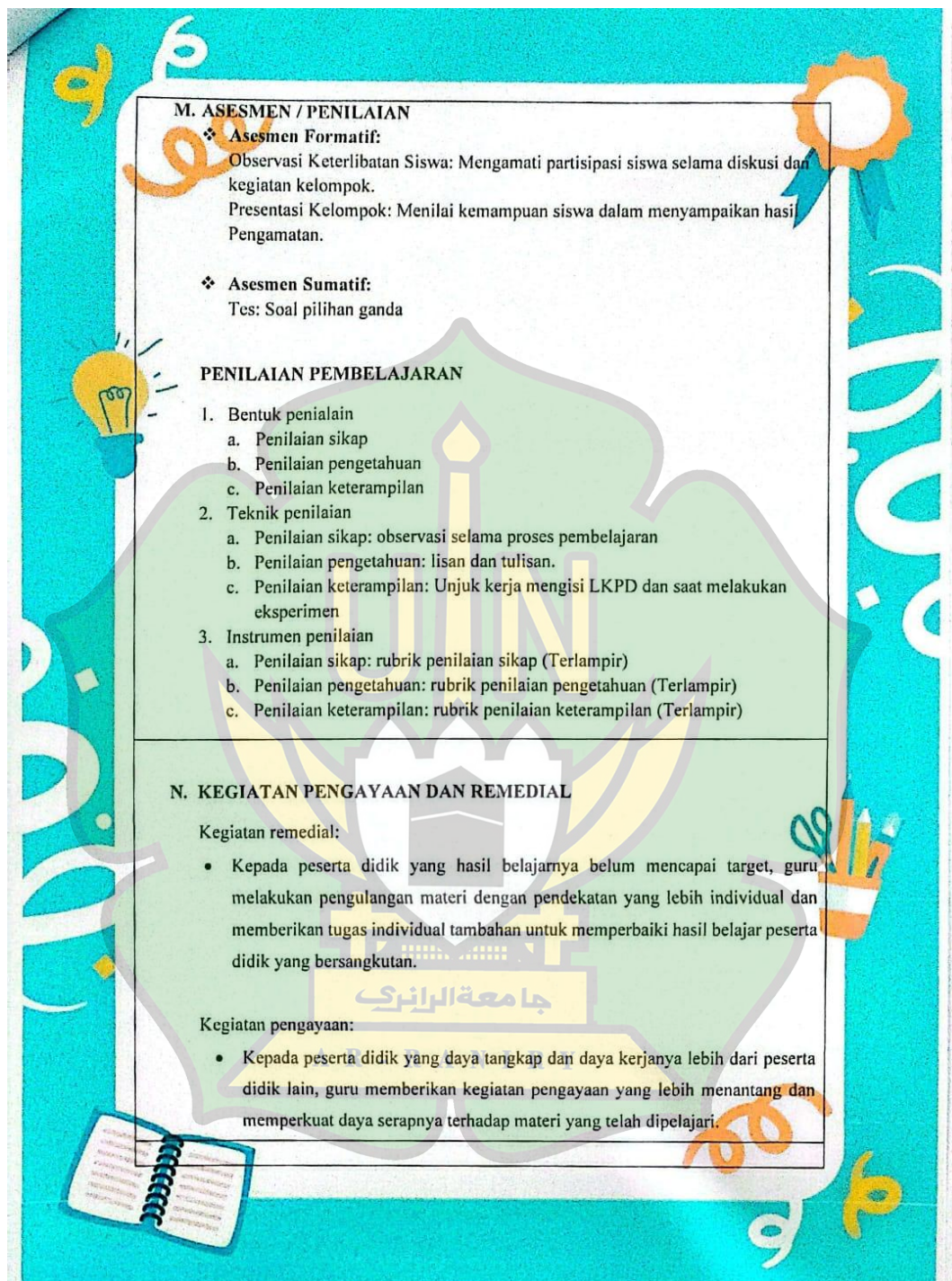
L. REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran?
2. Apa kesulitan yang dialami peserta didik yang tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan Anda lakukan untuk membantu peserta didik?
3. Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara pendidik agar mereka fokus pada kegiatan berikutnya?

Refleksi Peserta didik

1. Apakah yang telah kalian pelajari hari ini?
2. Kegiatan pembelajaran mana yang paling menyenangkan?
3. Kegiatan pembelajaran yang mana paling sulit?



O. SUMBER/REFERENSI/DAFTAR PUSTAKA

Kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia, 2021. *Buku siswa kelas IV SD ilmu pengetahuan alam dan sosial*. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia.

LAMPIRAN

PENILAIAN SIKAP Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu bimbingan (1)
Beriman	Menunjukkan sikap peduli dan kerjasama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tanpa bimbingan.	Menunjukkan sikap peduli dan kerjasama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu bimbingan.	Menunjukkan sikap peduli dan kerjasama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik tapi perlu bimbingan.	Belum menunjukkan sikap peduli dan kerjasama sebagai implementasi pemahaman beriman dengan baik dan perlu bimbingan.
Bernalar Kritis	Berpendapat dengan tanpa bimbingan.	Berpendapat dengan cukup ragu-ragu.	Berpendapat dengan ragu-ragu.	Tidak berani berpendapat.
Gotong Royong	Terlibat sangat aktif dalam berdiskusi.	Terlibat cukup aktif dalam berdiskusi.	Sesekali terlibat aktif dalam berdiskusi.	Tidak terlibat aktif dalam berdiskusi.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

[illegible]

[illegible]

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

KELOMPOK

Nama Anggota:

1. Athih
2. Aziz
3. Aska
4. Hadi
5. Riky
6. Indera

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan wujud zat padat, cair, dan gas.
2. Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana perubahan wujud zat dapat terjadi.
3. Peserta didik mampu menyimpulkan apakah suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari merupakan zat padat, cair, dan gas dengan tepat.

PETUNJUK KERJA

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan kegiatan
2. Tuliskan identitas kalian secara lengkap dan jelas
3. Diskusikan dan jawabanlah pertanyaan dengan cermat bersama kelompok
4. Baca Petunjuk LKPD dan langkah-langkah kegiatan dengan teliti!
5. Lakukan kegiatan percobaan sesuai langkah kerja pada LKPD
6. Kumpulkan Tugas

kegiatan I

Membuktikan Perubahan Wujud Zat yang Terjadi !

Alat dan Bahan

1. Es batu
2. Gelas
3. Sendok Logam
4. Air panas
5. Lilin
6. Korek Api
7. Aqua gelas
8. Baskom

percobaan 1:

- ambil beberapa es batu dan letakkan di gelas bening
- amati dalam beberapa menit
- kemudian tulislah perubahan apa yang akan terjadi
- mengapa es batu dapat mencair?

Jawaban:

1. Mencair
2. Kering pgnas



percobaan 2:

- tuangkan sedikit air ke dalam baskom, letakkan dibawah sinar matahari
- amatilah setelah beberapa menit
- kemudian tulislah hasil dari pengamatan yang kalian lakukan
- perubahan wujud apa yang terjadi?
- mengapa jumlah air berkurang?

Jawaban:

menyusut karena air di dalam baskom terkena sinar matahari

Percobaan 3:

- nyalakan lilin dan teteskan di sendok logam
- amatilah lilin tersebut
- kemudian tulislah perubahan apa yang akan terjadi pada lilin tersebut
- bagaimana keadaan lilin setelah mendingin?

Jawaban:

mencair lilin akan keras kembali

AR - RANIRY

kegiatan 2

Isilah Tabel di Bawah Ini Dengan Tepat Kemudian
Buatlah Kesimpulan Pada Kolom yang Tersedia !

Gambar wujud zat	Perubahan yang terjadi	Dari zat menjadi zat
	mengembun	gas $\rightarrow$ cair
	membeku menyublim	padat $\rightarrow$ gas
	melebur mencair mengukus	cair $\rightarrow$ gas
	mencair menyublim	padat $\rightarrow$ cair cair $\rightarrow$ padat
	mencair	padat $\rightarrow$ cair

Lampiran 13: Lembar Evaluasi Siklus II

SOAL EVALUASI

Nama : SHAIRY BILAL KHALIFIZANI

Kelas : IV CEMPAK

Tanggal :

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat.

- Perubahan wujud benda dari padat ke cair disebut...
 - ☐ a. Membeku
 - ☒ b. Mencair
 - ☐ c. Menguap
 - ☐ d. Menyublim
- Benda cair yang didinginkan akan...
 - ☒ a. Membeku
 - ☐ b. Menguap
 - ☐ c. Deposisi
 - ☐ d. Menyublim
- Berikut ini adalah contoh benda cair, kecuali...
 - ☒ a. Agar-agar
 - ☐ b. Minyak
 - ☐ c. Air
 - ☐ d. Susu
- Perhatikan gambar berikut!



Kamper yang diletakkan di dalam lemari makin lama makin habis. Hal ini menunjukkan perubahan wujud benda dari...

 - ☒ a. Padat menjadi cair
 - ☐ b. Air menjadi gas
 - ☐ c. Padat menjadi uap
 - ☐ d. Padat menjadi gas
- Perubahan wujud benda dari gas menjadi padat disebut...
 - ☒ a. Deposisi
 - ☐ b. Menyublim
 - ☐ c. Membeku
 - ☐ d. Menguap

6. Perhatikan gambar di bawah ini!



Andika memasukkan es kedalam air minumnya. Kemudian muncul butiran air di bagian dinding gelas. Perubahan tersebut dinamakan...

- a. Mencair
- b. Menguap
- ☒ c. Mengembun
- d. Menyublim

7. Peristiwa yang paling menunjukkan pengaruh panas adalah ...

- a. Es di freezer menjadi padat
- b. Hujan turun dari awan
- ☒ c. Pakaian kering saat dijemur
- d. Embun di pagi hari

8. Peristiwa yang menunjukkan perubahan wujud gas menjadi cair adalah ...

- a. Es mencair
- b. Air mendidih
- ☒ c. Embun pada kaca
- d. Kapur barus habis

9. Agar es batu tidak cepat mencair, tindakan terbaik adalah ...

- a. Meletakkannya di bawah matahari
- b. Menyimpannya di tempat panas
- ☒ c. Menyimpannya di termos es
- d. Meletakkannya di piring terbuka

10. Benda-benda yang terdapat pada gambar dibawah termasuk dalam wujud benda...



- a. Cair
- b. Gas
- ☒ c. Membeku
- d. Padat

Lampiran 14: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 2

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 2

Nama Penyusun : Dara Adilla
 Nama Sekolah : SDN 46 Banda Aceh
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Fase B, Kelas : IV (Empat)
 Materi : Wujud zat dan Perubahannya
 (Topik B: Memangnya Wujud Materi Seperti Apa?)
 Nama Pengamat : Nurazizah S.Pd

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan saudara.

Dengan kriteria (bobot) sebagai berikut:

1 = Gagal

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

Kegiatan Model Experiential Learning	Aspek yang diamati	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal					
	1. Guru memberi salam dan menyapa peserta didik.	✓			
	2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. (Beriman)	✓			
	3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.	✓			
	4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap	✓			

	memulai pembelajaran.				
	5. Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi dengan mengaitkan materi pada pengalaman siswa. "Apakah kalian pernah melihat es krim yang meleleh?" (Bernalar Kritis)	✓			
	6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.	✓			
Kegiatan Inti					
Pengalaman Nyata	1. Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang.	✓			
	2. Guru meminta siswa memperhatikan wujud zat yang ada didepan kelas.		✓		
	3. Guru meminta peserta didik untuk mengamati wujud zat tersebut.		✓		
Refleksi Pengalaman Peserta Didik	1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: a. Ada berapa karakteristik wujud benda? b. Bagaimana suatu zat dapat berubah?		✓		
	2. Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi mereka secara lisan.		✓		

4. Guru meminta kelompok lain menanggapi.		✓			
5. Guru memberikan apresiasi dan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok.		✓			
6. Guru memberikan lembar evaluasi individu berisi soal yang mengukur pemahaman siswa terhadap 'wujud zat dan perubahannya'.	✓				
7. Guru memberikan umpan balik, menilai hasil kerja kelompok dan individu, serta membimbing refleksi atas pembelajaran yang sudah dilakukan.		✓			
Kegiatan Penutup					
1. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang baru dipelajari.	✓				
2. Guru memberikan remedial/pengayaan kepada peserta didik.	✓				
3. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.					
a. Bagaimana perasaan kamu hari ini?		✓			
b. Apakah kalian suka pembelajaran hari ini?					
c. Jika kalian diminta bintang dari 1 sampai 5, berapa					

	bintang yang akan kalian beri untuk pembelajaran hari ini?				
4.	Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.	✓			
5.	Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik.	✓			
6.	Guru meminta salah satu siswa memimpin kegiatan berdoa untuk menutup pembelajaran hari ini.	✓			
7.	Guru mengucapkan salam.	✓			
Jumlah Skor yang diperoleh					
Jumlah Skor Maksimal					
Hasil					

Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,
Pengamat

Nurazizah

Nurazizah S.Pd

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 15: Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik di Siklus II

HASIL OLAH DATA SIKLUS II AKTIVITAS PESERTA DIDIK

No.	Pengamat 1	Pengamat 2	Pengamat 3	Hasil Skor Rata-Rata
1.	4	4	4	4
2.	4	4	4	4
3.	4	4	4	4
4.	3	3	3	3
5.	3	3	3	3
6.	3	3	3	3
7.	3	3	3	3
8.	4	4	4	4
9.	3	3	3	3
10.	4	4	4	4
11.	3	3	3	3
12.	4	4	4	4
13.	3	3	3	3
14.	3	3	3	3
15.	4	4	4	4
16.	3	4	3	3,33
17.	4	4	4	4
18.	4	4	4	4
19.	4	4	4	4
20.	4	4	4	4
21.	4	4	4	4
22.	3	3	3	3
23.	3	3	3	3
24.	4	4	4	4
25.	3	3	3	3
26.	3	3	3	3
27.	4	4	4	4
28.	4	4	4	4

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Dara Adilla
 Tempat/Tanggal Lahir : Banda Aceh, 29 April 2004
 NIM : 220209012
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama: : Islam
 Alamat : Jln. Laksamana Malahayati, Desa Baet, Dusun
 Payung, Kab. Aceh Besar
 Email : 220209012@student.ar-raniry.ac.id

pendidikan

SD/MI : MIN Tungkob
 SMP/MTs : MTsS Tgk. Chiek Oemar Diyan
 SMA/MA : MAS Tgk. Chiek Oemar Diyan
 Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Data Orang Tua

Nama Ayah : Maimun Dahlan
 Nama Ibu : Muliani
 Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
 Pekerjaan Ibu : PNS
 Alamat : Jln. Laksamana Malahayati, Desa Baet, Dusun
 Payung, Kab. Aceh Besar

Banda Aceh, 2 Agustus 2026
 Penulis,

Dara Adilla

Lampiran 16: Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Siklus I

Fase 1: Pengalaman Nyata



Gambar 1. Menanyakan Pertanyaan Berdasarkan Pengalaman Peserta Didik



Gambar 2. Mengamati Perubahan Wujud Benda

Fase 2: Refleksi Pengalaman



Gambar 3. Berdiskusi Menjawab pertanyaan

Fase 3: Pembentukan Konsep



Gambar 4. Menjelaskan Materi Wujud Benda



Gambar 5. Bermain *Game Question Card* (kartu pertanyaan)

Fase 4: Penerapan Konsep



Gambar 6. Mengerjakan LKPD



Gambar 7. Melakukan Eksperimen Sederhana



Gambar 8. Mempresentasikan Hasil Pengerjaan LKPD



Gambar 9. Membagikan Lembar Evaluasi

Dokumentasi Siklus II
Fase 1: Pengalaman Nyata



Gambar 10. Menanyakan Pertanyaan Berdasarkan Pengalaman Peserta Didik

Fase 2: Refleksi Pengalaman



Gambar 11. Berdiskusi Menjawab Pertanyaan

Fase 3: Pembentukan Konsep



Gambar 12. Menonton video pembelajaran wujud zat dan perubahannya



Gambar 13. Guru Menjelaskan Kembali Materi Wujud Zat Dan Perubahannya



Gambar 14. Bermain Game Question Card (kartu pertanyaan)



Gambar 15. Mengerjakan LKPD



Gambar 16. Melakukan Eksperimen Sederhana



Gambar 17. Mempresentasikan Hasil Pengerjaan LKPD



Gambar 18. Membagikan Lembar Evaluasi