

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Brilian Nisa'adah Winarso<sup>1</sup>, Kurnia Ningsih<sup>2</sup>, Anisyah Yuniarti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Biologi, Universitas Tanjungpura, Jl. Prof.Dr.H.Hadari Nawawi/ Jendral Ahmad  
Yani, Pontianak – Kalimantan Barat (78124)

<sup>2</sup>e-mail: kurnia.ningsih@fkip.untan.ac.id

Submitted  
2024--09-16

Accepted  
2025-12-25

Published  
2025-12-31

OPEN ACCESS



### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah paradigma pembelajaran berbasis pengalaman meningkatkan capaian belajar siswa dalam materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Pendekatan penelitian ini dikenal sebagai Penelitian Tindakan Kelas, dan dirancang untuk dilakukan dalam tiga siklus, dengan dua sesi setiap siklus. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi adalah empat fase yang membentuk satu siklus. Siswa kelas tujuh SMP Negeri Pontianak (n=36) berpartisipasi dalam riset ini. Lembar observasi pembelajaran dan ujian pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data. Data tersebut dianalisis dengan menentukan proporsi keterlaksanaan proses pembelajaran dan persentase siswa yang memenuhi nilai kelulusan minimal 76. Siklus I menunjukkan persentase pencapaian belajar siswa sebesar 75%, siklus II bertambah menjadi 80,55%, dan siklus III kembali meningkat hingga 87,50%. Penelitian ini menemukan bahwa proporsi siswa kelas tujuh yang menguasai materi berhasil meningkat dari siklus I-III sebagai efek penerapan paradigma pembelajaran pengalaman.

**Kata Kunci:** peningkatan; hasil belajar; *experiential learning*; klasifikasi makhluk hidup

### Abstract

The purpose of this study was to determine whether the experiential learning paradigm improves student learning outcomes in the subject of Classification of Living Things. This research approach is known as Classroom Action Research, and was designed to be conducted in three cycles, with two sessions in each cycle. Planning, implementation, observation, and reflection are the four phases that make up one cycle. Seventh-grade students at Pontianak State Junior High School (n=36) participated in this study. Learning observation sheets and multiple-choice tests were used to collect data. The data were analyzed by determining the proportion of learning process implementation and the percentage of students who met the minimum passing grade of 76. Cycle I showed a student learning achievement percentage of 75%, cycle II increased to 80.55%, and cycle III increased again to 87.50%. This study found that the proportion of seventh-grade students who mastered the material increased from cycles I to III as a result of applying the experiential learning paradigm.

**Keywords:** improvement; learning outcomes; *experiential learning*; classification of living organism

## PENDAHULUAN

Ketika kita mempelajari sesuatu yang baru, perilaku kita berubah dalam kaitannya dengan diri pribadi, pihak lain, dan lingkup sekitar. Proses dan aktivitas ini melibatkan semua indra kita. Hasil belajar siswa tercermin dalam nilai mereka (Sapitri, Ningsih, & Titin, 2022). Sekolah memiliki tanggung jawab untuk menawarkan siswa kesempatan belajar yang bermakna karena kualitas pengajaran di kelas memiliki dampak signifikan pada nilai akhir siswa. Aktif, konstruktif, dan sepenuhnya menarik, pembelajaran bermakna berupaya mengembangkan pengetahuan konseptual tentang konten yang dipelajari (Purnawanto, 2022). Guru dapat memfasilitasi pembelajaran bermakna dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Menciptakan pelajaran yang melibatkan kreativitas siswa, mendorong pembelajaran aktif, dan membuat pembelajaran menyenangkan adalah tanggung jawab pendidik (Zuhryzal & Fatimah, 2019). Satu diantara paradigma pembelajaran yang mampu menyediakan pembelajaran bermakna ialah paradigma pembelajaran berbasis pengalaman (Sunarti, 2020).

Observasi lapangan menunjukkan bahwasanya hasil belajar siswa, khususnya dalam pokok bahasan sains, masih buruk. Unit biologi tentang Klasifikasi Makhluk Hidup memiliki hasil terburuk, menurut wawancara dengan pengajar sains yang dilakukan pada Agustus 2023 di SMP Negeri Pontianak selama tahun ajaran 2022–2023. Rata-rata nilai hasil belajar kelas 7 G adalah yang terendah dari sembilan kelas dengan nilai 45,6, dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai minimum 76 untuk lulus kriteria ketuntasan minimum (KKM). Tabel 1 menampilkan rata-rata hasil belajar siswa dalam materi Klasifikasi Makhluk Hidup dari SMP Negeri Pontianak di kelas 7 A-I.

**Tabel 1 Nilai Rata-Rata Kelas 7 Tahun Ajaran 2022-2023**

<b>Kelas</b>	7A	7B	7C	7D	7E	7F	7G	7H	7I
<b>Nilai Rata-Rata</b>	72,6	72,3	60,0	60,9	49,6	71,8	45,6	58,2	51,9

Hasil wawancara dengan pendidik menunjukkan bahwa kurangnya capaian belajar siswa kelas 7 G dipengaruhi oleh luasnya cakupan materi Klasifikasi Makhluk Hidup, yang berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa.

Materi ini juga dipersepsikan sulit karena banyaknya penggunaan istilah dan nama latin. Selain itu, siswa umumnya hanya memahami tingkatan takson hingga tingkat kingdom dan filum, namun masih mengalami kesulitan dalam melakukan klasifikasi lebih lanjut sampai pada tingkat spesies (Ardiyanti, Budiman, Puspito, & Kahirani, 2022). Penguasaan konsep pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup penting untuk dikuasai karena berperan dalam membangun landasan pemahaman mengenai keanekaragaman, evolusi, serta hubungan antarmakhluk hidup, yang selanjutnya menjadi dasar bagi pembelajaran biologi pada materi-materi berikutnya (Sartika, 2022).

Memilih taktik pembelajaran yang tepat, seperti mengidentifikasi model pembelajaran yang sesuai dengan ciri materi, dapat membantu mengurangi masalah hasil belajar siswa yang buruk. Mengembangkan kemampuan proses dan sikap ilmiah siswa adalah fokus utama pendidikan sains di tingkat SMP (Rahayu, 2019). Mengejar pemahaman metodis tentang dunia alam merupakan inti dari metode ilmiah. Belajar tentang sains bukan hanya tentang menghafal informasi dan ide, tetapi juga tentang kemampuan untuk menerapkan apa yang telah dipelajari (Astuti, Idrus, & Yennita, 2018). Dengan menggunakan metode ilmiah dalam eksperimen mereka, siswa diarahkan untuk membandingkan dan membedakan ide dan hipotesis (Ayunda, 2022).

Pada bidang sains, paradigma pembelajaran berbasis pengalaman (model *experiential learning*) merupakan salah satu pilihan yang layak. Pengetahuan dapat lebih mudah dibentuk melalui transformasi peristiwa pembelajaran menggunakan paradigma ini. Alasan pemilihan pembelajaran berbasis pengalaman adalah karena memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan langsung saat mereka belajar. Ada empat langkah dalam model pembelajaran ini: pertama, pengalaman langsung; kedua, observasi reflektif; ketiga, berpikir abstrak; dan terakhir, eksperimen aktif (Sunarti, 2020). Keempat tahapan tersebut berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman materi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta mendorong kerja sama, dan dapat diterapkan secara efektif pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk tingkat SMP. Dengan demikian, model pembelajaran pengalaman atau

*experiential learning* dinilai tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA guna mendorong partisipasi aktif siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Rahmi, 2024).

Setiap tahapan dalam model pembelajaran *experiential learning* disusun secara sistematis. Tahap pertama, yaitu *concrete experience* (pengalaman nyata), merupakan tahap awal pemahaman konsep siswa yang diperoleh melalui aktivitas yang umum terjadi di keseharian (Tarida, Sastromihardjo, & Cahyani, 2022). Pada tahapan ini, siswa dipandu untuk mengerjakan aktivitas yang relevan dengan pokok materi bahasan, sehingga memperoleh pengalaman nyata dalam menemukan konsep (Rodliyah, Saraswati & Sa'adah, 2018).

Tahap kedua, yaitu *reflective observation* (observasi refleksi), merupakan tahap ketika siswa mendeskripsikan serta mengomunikasikan pengalaman yang telah diperoleh (Sunarti, 2020). Kegiatan refleksi bertujuan untuk membantu siswa memaknai pengalaman yang telah dilakukan (Tarida et al., 2022). Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran sebelumnya melalui pertanyaan-pertanyaan reflektif yang membantu siswa memahami makna dari pengalaman tersebut. Refleksi berfungsi sebagai dasar dalam memahami pengalaman belajar sehingga dapat diaplikasikan dalam menghadapi permasalahan baru (Tarida et al., 2022).

Tahap ketiga, yaitu *abstract conceptualization*, merupakan tahap penyusunan konsep atau teori berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengalaman belajar. Pada tahap ini, siswa mengintegrasikan hasil observasi menjadi suatu konsep atau teori. Pengalaman nyata yang telah diperoleh dijadikan sebagai landasan untuk mengonstruksi pemahaman konseptual (Sunarti, 2020). Tahapan ini menjadi penting karena siswa merumuskan konsep yang dapat dipahami dan diterapkan pada konteks yang berbeda (Asmahasanah, Nurma, & Mulyadi, 2023).

Tahap terakhir dalam model pembelajaran *experiential learning* adalah *active experimentation* atau implementasi. Pada tahap ini, siswa menerapkan teori yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan pada situasi atau konteks yang berbeda serta menarik keputusan berdasarkan pengalaman yang telah diperoleh (Tarida et al., 2022).

Penerapan metodologi pembelajaran berbasis pengalaman meningkatkan hasil belajar siswa dalam sains, menurut beberapa riset sebelumnya. Hasil dari siklus I implementasi model ini menunjukkan kemajuan pemahaman siswa kelas lima topik panas dan perpindahannya dari 66,9% menjadi 80% di siklus II (Alokafani, Muhsam, & Arifin, 2022). Siswa-siswa tersebut bersekolah di SD Muhammadiyah 1 di Kota Kupang. Lebih lanjut, siswa kelas empat di SDN 1 Jatirejo Ngantuk mampu meningkatkan hasil belajar mereka melalui penggunaan lembar kerja siswa sains berbasis pembelajaran pengalaman. Rata-rata hasil belajar mengalami kemajuan dari 52% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II (Sulasriani, Samawi, Sunarti, & Laksanawati, 2023). Siswa kelas 7 B SMPN 21 Surabaya di kelas eksperimen, memiliki tingkat pemahaman konsep lebih tinggi dibandingkan siswa kelas 7 C di kelas kontrol, pada materi pemanasan global. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran pengalaman, dengan N-gain 0,75 dan berkategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,62 dan berkategori sedang (Mufida & Qosyim, 2020). Selanjutnya, siswa kelas sebelas SMA Jaya Negara, Makassar yang menggunakan metodologi pembelajaran pengalaman mengalami peningkatan rata-rata nilai biologi dari 64,53 di siklus I menjadi 76,93 di siklus II (Amaliah & Marut, 2022).

Berdasarkan latar belakang, riset ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa kelas tujuh SMP Negeri Pontianak dapat memperoleh manfaat, berupa meningkatnya hasil belajar dari penggunaan model pembelajaran pengalaman atau *experiential learning*, pada pokok bahasan Klasifikasi Makhluk Hidup. Harapannya, riset ini dapat memberi kontribusi bagi siswa kelas tujuh untuk lebih berprestasi di kelas IPA.

## **METODE**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebuah versi dari model Kemmis dan McTaggart merupakan metode penelitian yang digunakan (Aliyyah, Ayuntina, Herawati, Suhardi, & Ismail, 2020). Empat fase dalam penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu: persiapan, aktivitas, pengamatan, dan refleksi (Aliyyah et al., 2020).

Tiga siklus dan dua pertemuan digunakan untuk melakukan penelitian ini, dengan satu pertemuan berdurasi 3x40 menit.

Penelitian ini diselenggarakan di SMP Negeri Pontianak dari tanggal 15 hingga 30 Januari 2024, pada semester genap tahun ajaran 2023–2024. Sebanyak 36 siswa kelas 7 G, terdiri dari 18 laki-laki dan 18 perempuan, menjadi subjek penelitian. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup dipilih dengan alasan memiliki hasil belajar yang kurang memadai. Kelas 7 G sendiri memperoleh nilai rata-rata 45,6. Namun, untuk dinyatakan lulus, diperlukan nilai minimal 76 dalam mata pelajaran IPA.

Penelitian ini mengandalkan tes dan observasi untuk mendapatkan hasilnya. Alat evaluasi yang digunakan yaitu, soal *multiple choice* dengan empat opsi jawaban. Siswa diminta untuk menyelesaikan penilaian di akhir setiap pertemuan siklus untuk mengukur kemajuan belajar mereka. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, *observer* dapat melihat seberapa baik paradigma pembelajaran pengalaman terlaksana sesuai modul ajar. Analisis ketercapaian pelaksanaan pembelajaran bergantung pada kolom pernyataan “ya” dan “tidak” yang diceklis oleh *observer* di lembar pengamatan, sesuai dengan tahapan pembelajaran yang terlaksana. Sebelum penelitian dilaksanakan, perangkat pembelajaran diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan valid dan reliabel, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan dengan menelaah hasil pengamatan prosedur pembelajaran pada lembar pengamatan dan menganalisis hasil dari tes siswa. Analisis persentase skor keterlaksanaan prosedur pembelajaran, dengan mengaplikasikan model *experiential learning* yang tercantum di lembar pengamatan dihitung dengan rumus berikut (Sapitri et al., 2022):

$$X\% = \frac{\Sigma \text{skor hasil pengamatan}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

**Tabel 2 Kriteria penilaian proses pembelajaran**

Persentase	Kategori
75% – 100%	Baik
50% - 74,9%	Sedang
25% - 49,9%	Kurang
0,0% - 24,9%	Sangat Kurang

(Arikunto dalam Agustina & Rudi, 2025)

Hasil dari keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *experiential learning* diharapkan terlaksana minimal 75% dan berkategori baik. Hasil belajar siswa dianalisis dengan pemberian skor hasil tes. Pertanyaan yang dijawab benar berskor 1 dan yang kurang tepat atau tidak dijawab berskor 0. Selanjutnya, untuk mengetahui nilai tes, skor perolehan dihitung dengan rumus berikut ini (Sapitri et al., 2022).

$$N = \frac{SP}{S.Maks} \times 100$$

Nilai yang diperoleh dikatakan tuntas jika nilai  $\geq 76$ . Penarikan kesimpulan didasarkan oleh hasil belajar dengan ketuntasan minimal 75% di siklus I, 80% di siklus II, dan 85% di siklus III.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning* dilaksanakan dengan berpedoman pada lembar pengamatan, dengan tujuan mengetahui keterlaksanaan setiap langkah pembelajaran. Hasil pengamatan prosedur pelaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3 Hasil Observasi Proses Pelaksanaan Pembelajaran**

Proses Pelaksanaan Pembelajaran	Persentase Keterlaksanaan	Kriteria
---------------------------------	---------------------------	----------

Siklus I	97%	Baik
Siklus II	100%	Baik
Siklus III	100%	Baik

Berdasarkan Tabel 3, proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I terlaksana 97% dan termasuk kategori baik. Perolehan persentase ini berdasarkan pada jumlah keterlaksanaan dari poin-poin tahapan prosedur pembelajaran, dengan mengaplikasikan paradigma pembelajaran *experiential learning* di lembar pengamatan. Prosedur pembelajaran terurai menjadi tiga bagian besar, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun tahapan-tahapan model pembelajaran *experiential learning* terdapat pada bagian kegiatan inti.

Kegiatan pendahuluan terdiri dari lima aktivitas; kegiatan inti terdapat delapan aktivitas; dan kegiatan penutup terdapat empat aktivitas. Secara umum, aktivitas pembelajaran terlaksana dengan baik. Namun terdapat satu aktivitas yang tidak terlaksana, yaitu aktivitas pertama pada kegiatan inti, tepatnya di tahap awal *concrete experience*. Pada tahap ini, seharusnya peneliti yang berperan sebagai guru menstimulus siswa untuk menggali ingatan mengenai pengalaman yang relevan dengan materi pembelajaran. Akan tetapi, tahapan tersebut tidak terlaksana akibat kurangnya ketelitian peneliti.

Pada siklus II, terjadi peningkatan keterlaksanaan proses pembelajaran hingga mencapai 100% dengan kategori baik. Hal ini mengindikasikan, adanya usaha untuk memperbaiki kinerja mengajar oleh peneliti yang berperan sebagai guru, yang memberikan pengajaran di kelas. Hasil setara juga diperoleh dari siklus III, dimana seluruh proses pembelajaran terlaksana 100% sesuai modul ajar dan berkategori baik. Peningkatan keterlaksanaan proses pembelajaran dari siklus I hingga siklus III dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Alokafani et al., 2022).

Pada proses pembelajaran, secara umum siswa kurang aktif dalam merespon pertanyaan-pertanyaan peneliti yang bertindak sebagai guru pada siklus I. Siswa cenderung pasif dan tidak percaya diri untuk berbicara di kelas. Penyebabnya adalah siswa takut membuat kesalahan dan masih berusaha beradaptasi dengan model

pembelajaran yang diterapkan (Yenni & Febriani, 2025). Dampaknya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dikarenakan peneliti butuh beberapa kali pancingan agar siswa berani berbicara, baik itu untuk menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan hasil refleksi dan menyusun konsep materi. Akan tetapi, terjadi kemajuan pada siklus II. Siswa mulai paham dan berusaha aktif mengikuti pembelajaran di setiap tahapan model pembelajaran *experiential learning*. Selanjutnya, pada siklus III siswa sudah terbiasa dengan alur pembelajaran dan mengerti semua tahapan pembelajaran. Keaktifan dan partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat dibandingkan siklus II. Siswa aktif dan interaktif, serta lancar dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan, menyampaikan hasil refleksi kegiatan, dan merumuskan konsep materi bersama. Perkembangan yang terjadi pada siklus II dan III menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran pengalaman atau *experiential learning* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas (Asmahasanah et al., 2023).

### **Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa didapatkan dari nilai tes di siklus I, II, dan III, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *experiential learning* pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Perolehan nilai hasil tes disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Tes Belajar Siswa**

<b>Hasil Tes</b>	<b>KKM</b>	<b>Tuntas (%)</b>	<b>Jumlah Siswa (n)</b>	<b>Tidak Tuntas (%)</b>	<b>Jumlah Siswa (n)</b>	<b>Nilai Rata-Rata</b>
Siklus I		75%	27	25%	9	83,75
Siklus II	78	80,55%	29	19,45%	7	84,72
Siklus III		87,50%	32	12,50%	4	85,00

Berdasarkan Tabel 4, tampak bahwa jumlah siswa yang mencapai hasil tes tuntas, bertambah dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I sebanyak 27 siswa

(75%) dinyatakan tuntas, kemudian jumlahnya meningkat menjadi 29 siswa (80,55%) pada siklus II. Selanjutnya, total siswa yang memperoleh ketuntasan kembali bertambah menjadi 32 orang (87,50%) di siklus III. Jumlah siswa yang tuntas tersebut diperoleh dari rata-rata pertemuan pertama dan kedua di setiap siklus. Meskipun demikian, hingga siklus III masih terdapat empat siswa yang belum mencapai KKM. Kondisi ini dipengaruhi oleh rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta kesulitan dalam memahami konten materi. Peneliti yang berperan sebagai guru mengalami kendala dalam mendorong siswa yang kurang aktif untuk mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan, sehingga bagian materi yang belum dipahami siswa tidak dapat teridentifikasi secara optimal. Selain itu, pembelajaran pada siklus III berfokus pada submateri yang cukup kompleks, yaitu klasifikasi lima kingdom. Submateri klasifikasi lima kingdom, khususnya kingdom *Animalia*, tergolong sulit sebab melibatkan banyak istilah dan nama latin, mulai dari tingkat kingdom hingga spesies (Agustina, 2017).

Adanya kemajuan hasil belajar siswa sebagai efek dari implementasi model *experiential learning*, disebabkan karena model pembelajaran ini menjadikan pengalaman sebagai peran utama dalam proses belajar. Siswa belajar dari aktivitas yang dialami secara langsung, yang otomatis menjadi pengalaman bagi mereka, untuk kemudian direfleksikan bersama dan dianalisis maknanya. Pada prosesnya, pembelajaran dilaksanakan dengan melibatkan tubuh, pikiran, perasaan, dan tindakan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Darmayoga, 2023). Aktivitas yang dilakukan sepanjang pembelajaran dengan menerapkan model ini, mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan dan melatih rasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepada mereka (Amaliah & Marut, 2022).

Sepanjang proses pembelajaran, siswa dilatih untuk aktif terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari memperoleh pengalaman secara langsung pada tahap *concrete experience*, melakukan refleksi pada tahap *reflective observation*, mengkonseptualisasikan teori pada tahap *abstract conceptualization*, sampai menerapkan konsep materi di konteks yang baru pada tahap *active experimentation*. Serangkaian tahapan pembelajaran tersebut melatih siswa untuk belajar secara aktif

dan menggali potensi bakat yang mereka miliki, seperti kemampuan *problem solving*, *public speaking*, *teamwork*, dan *creative thinking*. Kemampuan siswa sepanjang prosedur pembelajaran, dapat berkontribusi untuk memahami kelemahan dan kelebihan mereka dalam mempelajari materi. Dengan demikian, guru dapat mengatur langkah untuk memaksimalkan potensi siswa pada siklus selanjutnya, agar tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat tercapai (Amaliah & Marut, 2022).

Model *experiential learning* dapat menjadi alternatif yang jitu untuk diimplementasikan di pembelajaran IPA dengan topik bahasan yang memerlukan praktek langsung. Tahapan *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation* dalam model pembelajaran ini, dapat memberikan siswa pengalaman belajar nyata, melatih siswa untuk merefleksikan aktivitas yang telah dilakukan, menyusun konsep dari pemahaman yang telah dibentuk, serta mengimplementasikannya kembali ke situasi atau konteks yang berbeda. Setiap tahapan saling mempengaruhi dan penting untuk keberhasilan dalam pembelajaran. Pengalaman konkret memberi bahan bagi refleksi, refleksi menghasilkan konsep abstrak, dan konsep itu diuji lewat eksperimen, sehingga setiap tahap menjadi syarat bagi tahap berikutnya. Pembelajaran tidak akan efektif apabila salah satu tahapan tidak terlaksana dengan baik (Morris, 2020).

Meskipun demikian, penerapan model pembelajaran *experiential learning* di kelas tetap ditemukan kendala. Kendala pertama yaitu, pada tahap *reflective observation*. Tidak semua siswa aktif dalam merefleksikan pengalaman nyata yang didapatkan dari tahap *concrete experience*. Permasalahan ini untungnya dapat teratasi oleh guru dengan memberikan pertanyaan rangsangan yang spesifik, sehingga siswa dapat mengutarakan gagasan dan pendapat mereka dengan jelas (Hannesia, Widyaningrum, & Khuzaimah, 2024). Kendala lainnya muncul pada pada tahap *active experimentation*. Pada tahap ini, siswa bekerja di dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas proyek dengan mengimplementasikan pengetahuan yang telah dibangun. Akan tetapi, dikarenakan waktu yang tersedia cukup terbatas, beberapa kelompok siswa kurang dapat memanfaatkan waktu dengan maksimal. Namun, kendala ini dapat teratasi dan tahap *active experimentation* tetap

berlangsung dengan lancar karena guru senantiasa membimbing dan mengarahkan siswa selama kegiatan, serta mengingatkan durasi waktu yang tersisa.

Model pembelajaran *experiential learning* berbasis *student centered*, sehingga memosisikan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru bertindak sebagai pembimbing yang mengatur jalannya kegiatan pembelajaran, dengan memberikan arahan dan perintah kepada siswa, sesuai dengan tahapan model pembelajaran. Meskipun begitu, penjelasan dari guru juga tetap dibutuhkan saat siswa menyampaikan konsep materi yang kurang tepat. Guru berperan dalam memberikan koreksi ataupun pembenaran kepada siswa, atas segala konsep teori yang terbentuk dan diutarakan siswa, yang pada akhirnya akan dipahami dan diimplementasikan di kehidupan nyata. Dengan demikian, model pembelajaran ini tentu dapat membantu guru dalam mengajarkan pembelajaran IPA di kelas dengan lebih efektif (Sthapak & Patidar, 2024).

Tercapainya kesuksesan dalam menerapkan model pembelajaran *experiential learning* di kelas dapat terjadi apabila guru dapat merancang rencana pembelajaran yang matang. Hal terpenting yang harus diperhatikan adalah merancang rencana pembelajaran yang mampu menumbuhkan keingintahuan siswa. Konsep teori dasar wajib disampaikan setelah memberikan contoh praktis di kehidupan nyata. Proses, fenomena, hipotesis, dan materi teks lainnya harus didemonstrasikan dengan bantuan presentasi visual. Pengaplikasian teori dalam kehidupan nyata juga harus diberikan dengan menggunakan contoh yang selaras. Sebaiknya, guru tidak berbicara monolog secara terus-menerus, melainkan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, dengan cara memantik rasa ingin tahu mereka. Pembelajaran menggunakan model *experiential learning* di kelas dapat dilaksanakan dalam bentuk yang bervariasi, seperti *role playing*, *games*, studi kasus, simulasi, presentasi, dan berbagai jenis kerja kelompok. Selain itu, guru perlu memerhatikan beberapa hal saat menerapkan pembelajaran di kelas, seperti: (1) merefleksikan pengalaman yang diperoleh selama mengajar dengan mengidentifikasi hal-hal yang berjalan sesuai rencana dan yang melenceng dari rencana awal; (2) menganalisis pengalaman mengajar tersebut; (3) merencanakan

tindakan selanjutnya dengan matang; serta (4) melaksanakan rencana tersebut pada sesi pembelajaran berikutnya (Sthapak & Patidar, 2024).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis, proses pembelajaran menggunakan paradigma pembelajaran pengalaman atau *experiential learning* terlaksana dengan kategori baik di siklus I-III. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga terdapat kenaikan, dengan perolehan 75% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 80,55% pada siklus II, dan meningkat kembali sebanyak 87,50% di siklus III. Namun, masih ada 4 siswa yang belum menjangkau KKM di siklus III, sebab kompleksnya materi dan kurangnya keaktifan siswa tersebut untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Diambil kesimpulan bahwa penerapan paradigma pembelajaran *experiential learning* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas 7 G SMP Negeri Pontianak. Akan tetapi, hasil penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan di satu kelas dengan waktu penelitian yang terbatas, serta penilaian yang menekankan pada aspek kognitif. Maka dari itu, hasil penelitian ini hanya dapat digeneralisasikan secara terbatas pada konteks penelitian, sehingga diperlukan riset lanjutan dengan subjek, materi, dan aspek penilaian yang lebih luas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, P. (2017). Persepsi guru biologi SMA tentang media pembelajaran materi kingdom animalia senior high scholl biology teacher perception about learning media for the subject of animals kingdom. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1).
- Agustina, T., & Rudi, L. (2025). Penerapan model pembelajaran project based learning pada materi koloid untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 10(1), 59–75.
- Aliyyah, R. R., Ayuntina, D. R., Herawati, E. S. B., Suhardi, M., & Ismail. (2020). Using of contextual teaching and learning models to improve students natural

- science learning outcomes. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 65–79.
- Alokafani, Y., Muhsam, J., & Arifin. (2022). Penerapan model pembelajaran *experiential learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 1 Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 308–313.
- Amaliah, R., & Marut, M. G. (2022). Hasil belajar biologi siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). *Cross-Border*, 5(1), 265–273.
- Ardiyanti, Y., Budiman, I., Puspito, H., & Kahirani, N. S. (2022). Analisis kesulitan siswa dalam menentukan klasifikasi ma-khluk hidup menggunakan kunci determinasi. *Journal of Research in Science and Mathematics Education (J-RSME)*, 1(1), 1–8.
- Asmahanah, S., Nurma, T., & Mulyadi, A. (2023). Studi deskriptif efektivitas pembelajaran model *experiential learning* pada pembelajaran IPA kelas III SDN Cibinong. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2).
- Astuti, T. I., Idrus, I., & Yennita. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar pada materi biologi siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 5–9.
- Ayunda, U. (2022). *Desain Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: CV Ananda Vidya.
- Darmayoga, I. W. (2023). Penerapan metode pembelajaran experiential learning berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–10.
- Hannesia, P. D., Widyaningrum, H. K., & Khuzaimah, S. (2024). Penerapan Model experiential learning berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 164–175.
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning—a systematic review and revision of Kolb’s model. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1064–1077.

- Mufida, A., & Qosyim, A. (2020). Implementasi experiential learning pada materi pemanasan global untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SMP. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 8(3), 307–314.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20, 75–94.
- Rahayu, S. (2019). *Problematika dalam Pembelajaran IPA*. Jakarta: Indocamp.
- Rahmi, W. (2024). Analytical study of experiential learning: experiential learning theory in learning activities. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 115–126.
- Rodliyah, I., Saraswati, S., & Sa'adah, N. (2018). Implementasi model *experiential learning* pada materi kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar kelas iv. *Jurnal Gantang*, 3(2), 143–151.
- Sapitri, F., Ningsih, K., & Titin, T. (2022). Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model inkuiri terbimbing pada materi klasifikasi makhluk hidup. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(1), 31–39.
- Sartika, E. A. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup melalui metode observasi dengan LKS *word square*. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 1–11.
- Sthapak, B. K., & Patidar, R. D. (2024). *Revolutionizing Indian Education Through Experiential Learning*. Gurgaon: Zoorba Books.
- Sulasriani, D., Samawi, A., Sunarti, L., & Laksanawati, E. (2023). Penggunaan LKPD IPAS berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan hasil belajar materi pengaruh gaya terhadap benda peserta didik kelas IV SD. *Jurnal Ilmial Pendidikan Dasar*, 8(1), 5077–5092.
- Sunarti, S. (2020). Metode mengajar kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 157–164.
- Tarida, E., Sastromihardjo, A., & Cahyani, I. (2022). Implementasi model pembelajaran experiential learning dalam menulis teks puisi. *Riksa Bahasa XVI*.
- Yenni, F., & Febriani, E. A. (2025). Penerapan model experiential learning dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sosiologi

kelas XI fase f di SMA Pertiwi 1 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(2), 286–292.

Zuhryzal, A., & Fatimah, M. (2019). Keefektifan model experiential learning terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. *Indonesian Journal of Conservation*, 8(02), 95–102.