Penerapan Model Experiential Learning Berbasis Pengalaman Nyata dalam Mendorong Keaktifan Murid pada Pembelajaran Daring di SDN 2 Palangka

Khoirul Anwar Sholeh[1]*; Roso Sugiyanto[2];

[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia
[2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

*Email penulis korespondensasi : Anwarsholeh888@gmail.com

ABSTRAK

Keaktifan murid merupakan aspek penting dalam pembelajaran daring yang perlu didukung melalui kegiatan belajar yang kontekstual dan bermakna. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Experiential Learning* berbasis pengalaman nyata dalam mendorong keaktifan murid pada pembelajaran daring di SDN 2 Palangka. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 14 murid kelas V B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi berupa hasil Lembar Kerja Murid (LKM) serta evaluasi pembelajaran. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Model diterapkan dalam dua percobaan, yaitu pembelajaran IPAS tentang makanan, minuman, dan kandungan zat gizi serta pembelajaran Bahasa Indonesia tentang teks prosedur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor keaktifan murid mencapai 3,00 pada Percobaan I dan 3,30 pada Percobaan II, sedangkan rata-rata nilai LKM masing-masing percobaan sebesar 85,71. Rata-rata nilai evaluasi mencapai 86,43 pada Percobaan I dan 90,71 pada Percobaan II. Hasil wawancara menunjukkan bahwa murid dapat menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari serta menerapkan pemahaman melalui kegiatan pengamatan dan praktik. Secara keseluruhan, observasi, wawancara, LKM, dan evaluasi memberikan gambaran yang saling melengkapi mengenai keterlibatan murid dan capaian pemahaman mereka. Model *Experiential Learning* berbasis pengalaman nyata dapat menjadi alternatif untuk mendorong keaktifan murid dalam pembelajaran daring melalui aktivitas kontekstual.

Kata kunci: *Experiential Learning*, keaktifan murid, pembelajaran daring, pengalaman nyata.

ABSTRACT

Student engagement is an important aspect of online learning that needs to be supported through contextual and meaningful learning activities. This study aims to describe the implementation of the Experiential Learning model based on real-life experiences to

encourage student engagement in online learning at SDN 2 Palangka. This study employed a descriptive qualitative approach involving 14 students from Class V B. Data were collected through observation, interviews, and documentation of student worksheets and learning evaluations. The data were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, comprising data condensation, data display, and conclusion drawing. The model was implemented in two trials: an IPAS lesson on food, drinks, and nutrients, and an Indonesian language lesson on procedural texts. The results showed that the average student engagement score was 3.00 in Trial I and 3.30 in Trial II, while the average worksheet score was 85.71 in both trials. The average evaluation scores were 86.43 in Trial I and 90.71 in Trial II. Interview findings indicated that students could connect learning materials with everyday experiences and apply their understanding through observation and practical activities. Overall, observation, interviews, worksheets, and evaluations provided complementary information about student engagement and learning achievement. The Experiential Learning model based on real-life experiences can serve as an alternative for encouraging student engagement in online learning through contextual activities.

Keywords: *Experiential Learning, student engagement, online learning, real-life experiences.*

1 PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru dan murid melaksanakan kegiatan belajar tanpa harus berada di ruang kelas yang sama. Pelaksanaannya tidak hanya membutuhkan teknologi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan murid secara aktif. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pemahaman dan menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

Keaktifan murid merupakan aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran. Keaktifan tidak hanya ditunjukkan melalui kehadiran dan penyelesaian tugas, tetapi juga melalui kegiatan bertanya, menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan, dan melakukan refleksi. Yuwono dan Andriani (2021) menjelaskan bahwa keaktifan murid dalam pembelajaran daring dipengaruhi oleh faktor guru, orang tua, dan murid itu sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, Nuravipah dan Supriatna (2021) menunjukkan bahwa keaktifan dalam pembelajaran daring dapat dilihat melalui kemampuan murid mengemukakan pendapat, memberikan respons, dan mengajukan pertanyaan. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya strategi pembelajaran yang mendorong interaksi dan partisipasi murid.

Kondisi tersebut relevan dengan pembelajaran daring di SDN 2 Palangka yang cenderung menggunakan PowerPoint untuk menyampaikan materi dan dilanjutkan dengan pemberian tugas. Meskipun membantu penyampaian informasi, kegiatan tersebut masih perlu divariasikan agar murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang memberikan kesempatan kepada murid untuk mengalami, mengamati, merefleksikan, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model *Experiential Learning*. Kolb (1984) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman terdiri atas empat tahapan, yaitu *Concrete Experience* (pengalaman konkret), *Reflective Observation* (pengamatan reflektif), *Abstract Conceptualization* (konseptualisasi abstrak), dan *Active Experimentation* (eksperimen aktif). Melalui tahapan tersebut, murid dapat membangun pemahaman berdasarkan pengalaman, melakukan refleksi, memahami konsep, dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini juga sejalan dengan pemikiran John Dewey melalui konsep *learning by doing*, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan model *Experiential Learning* berbasis pengalaman nyata untuk mendorong keaktifan murid dalam pembelajaran daring di SDN 2 Palangka. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan setiap tahapan *Experiential Learning* serta bentuk keaktifan murid selama pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran daring yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna.

2 METODE

2.1 Desain dan konteks penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan penerapan model *Experiential Learning* berbasis pengalaman nyata dalam mendorong keaktifan murid pada pembelajaran daring. Penelitian tidak berfokus pada pengujian hipotesis, tetapi pada proses pembelajaran, keterlibatan, dan respons murid selama kegiatan berlangsung.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 di SDN 2 Palangka, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, selama kurang lebih tiga minggu. Kegiatan meliputi persiapan, penerapan model *Experiential Learning*, pengamatan keaktifan murid, serta pengumpulan dan pengolahan data.

2.2 Partisipan dan sumber data

Subjek dalam penelitian ini adalah 14 murid kelas V B SDN 2 Palangka. Subjek tersebut dipilih karena penelitian diarahkan untuk mendeskripsikan penerapan model *experiential learning* berbasis pengalaman nyata dan keaktifan murid selama pembelajaran daring di kelas tersebut.

dan membuat video sebagai bentuk penerapan pemahaman. Kegiatan ini menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan murid, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk berpartisipasi melalui pengamatan dan penyampaian hasil belajar.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa murid dapat menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Beberapa murid mampu menyebutkan jenis zat gizi, seperti karbohidrat, protein, dan vitamin, serta menjelaskan manfaatnya bagi tubuh. Kegiatan pengamatan dan pembuatan video turut memberikan kesempatan kepada murid untuk menunjukkan pemahamannya melalui aktivitas konkret. Pelaksanaan kegiatan didukung oleh arahan guru, mulai dari pengenalan materi hingga penyelesaian tugas.

Pada Percobaan II, model diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks prosedur. Murid mengamati video pembuatan makanan atau minuman, seperti mi instan, teh, dan susu, kemudian mengidentifikasi urutan langkah, mengerjakan LKM, dan mempraktikkan kegiatan yang diamati melalui video. Aktivitas tersebut membantu menghubungkan pemahaman mengenai teks prosedur dengan kegiatan yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengamatan dan praktik memberikan pengalaman bagi murid untuk memahami pentingnya urutan langkah dalam teks prosedur. Murid dapat menghubungkan tayangan dengan pengalaman membuat makanan atau minuman di rumah, kemudian menerapkan pemahamannya dalam pengerjaan tugas. Hasil LKM juga menunjukkan bahwa murid memperoleh nilai pada aspek partisipasi diskusi, pemahaman dan penerapan materi, serta tanggung jawab individu. Temuan ini melengkapi hasil observasi mengenai keterlibatan murid selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, kedua percobaan memperlihatkan bahwa model Experiential Learning dapat diterapkan dalam pembelajaran daring melalui aktivitas yang kontekstual dan terarah. Guru memfasilitasi murid untuk mengamati, menghubungkan pengalaman dengan konsep, dan menerapkan pengetahuan melalui tugas nyata. Walaupun interaksi berlangsung secara daring, kegiatan tersebut tetap memberikan ruang bagi murid untuk terlibat dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk partisipasi.

2. Hasil Observasi Keaktifan Murid dan Pelaksanaan Pembelajaran

Observasi dilakukan untuk menggambarkan keaktifan murid dan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru selama penerapan model *Experiential Learning.*

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Murid dan Pelaksanaan Pembelajaran

Aspek yang diamati	Percobaan I	Percobaan II
Skor keaktifan murid	30/40	33/40

Rata-rata keaktifan murid	3,00	3,30
Skor pelaksanaan pembelajaran oleh guru	30/40	33/40
Rata-rata pelaksanaan pembelajaran	3,00	3,30

Sumber: Data observasi penelitian.

Berdasarkan Tabel 1, keaktifan murid pada Percobaan I memperoleh skor 30 dari skor maksimum 40, dengan rata-rata 3,00 pada skala 4. Keterlibatan murid terlihat melalui kegiatan mengamati makanan dan minuman, menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, serta menyelesaikan tugas video. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada Percobaan I juga memperoleh rata-rata 3,00. Hasil ini menggambarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui pengamatan, pertanyaan pemantik, penjelasan konsep, dan penerapan pemahaman. Guru memfasilitasi kegiatan agar murid dapat menghubungkan materi dengan pengalaman mereka dan menyelesaikan tugas sesuai arahan.

Pada Percobaan II, rata-rata keaktifan murid mencapai 3,30 dengan skor 33 dari 40. Murid terlibat dalam kegiatan mengamati video, mengidentifikasi urutan langkah, mengerjakan LKM, dan mempraktikkan teks prosedur. Aktivitas yang memberikan kesempatan kepada murid untuk mengamati serta melakukan praktik menjadi bagian penting dalam mendorong keterlibatan selama pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran oleh guru juga memperoleh rata-rata 3,30, yang menunjukkan hasil observasi lebih tinggi dibandingkan Percobaan I.

Secara deskriptif, rata-rata keaktifan murid pada Percobaan II meningkat sebesar 0,30 poin dibandingkan Percobaan I. Perbedaan ini memberikan gambaran bahwa keterlibatan murid yang teramati pada kedua pelaksanaan pembelajaran menunjukkan hasil yang berbeda. Temuan tersebut perlu dipahami sesuai konteks setiap percobaan karena materi dan aktivitas pembelajaran yang digunakan tidak sama. Oleh sebab itu, perbedaan skor tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa model pembelajaran merupakan satu-satunya faktor yang menyebabkan perubahan keaktifan.

Dalam pelaksanaan PJJ melalui Zoom, keaktifan murid diamati melalui respons selama pembelajaran, partisipasi dalam kegiatan, penyampaian hasil pengamatan, dan penyelesaian tugas. Pembelajaran daring memiliki karakteristik interaksi yang berbeda dari pembelajaran tatap muka, sehingga guru perlu memberikan arahan yang jelas serta menyediakan variasi kegiatan agar murid tetap memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Dalam penelitian ini, observasi dilengkapi dengan wawancara, LKM, dan evaluasi agar gambaran keterlibatan murid dapat dipahami secara lebih menyeluruh.

3. Hasil LKM sebagai Data Pendukung Keaktifan Murid

Hasil LKM digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan keterlibatan murid dalam menyelesaikan tugas dan menerapkan materi pembelajaran. LKM tidak diposisikan sebagai ukuran tunggal keaktifan, tetapi melengkapi observasi dan wawancara dengan informasi mengenai partisipasi diskusi, pemahaman materi, penerapan konsep, serta tanggung jawab dalam pengerjaan tugas.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai LKM pada Kedua Percobaan

Keterangan	Percobaan I	Percobaan II
Jumlah murid	14	14
Rata-rata nilai LKM	85,71	85,71
Nilai terendah	80	80
Nilai tertinggi	95	95

Sumber: Dokumentasi hasil LKM penelitian.

Pada Percobaan I, rata-rata nilai LKM dari 14 murid adalah 85,71, dengan rentang nilai 80–95. LKM mencakup aspek partisipasi diskusi, kemampuan memahami dan menerapkan materi, serta kemampuan mengomunikasikan hasil melalui video. Hasil ini memberikan gambaran bahwa murid dapat menyelesaikan tugas yang menghubungkan materi IPAS mengenai makanan dan zat gizi dengan pengalaman sehari-hari.

Pada Percobaan II, rata-rata nilai LKM dari 14 murid juga mencapai 85,71, dengan rentang nilai 80–95. LKM pada percobaan ini mencakup partisipasi diskusi, kemampuan memahami dan menerapkan teks prosedur, serta tanggung jawab individu. Seluruh murid memperoleh skor 12 dari skor maksimum 12 pada ketiga aspek yang tercantum dalam tabel penilaian. Hasil tersebut menunjukkan ketercapaian skor maksimal pada aspek proses yang dinilai dalam LKM Percobaan II.

Kesamaan rata-rata nilai LKM pada kedua percobaan memperlihatkan bahwa capaian tugas murid secara umum berada pada tingkat yang relatif sama berdasarkan instrumen masing-masing. Hasil tersebut tidak berarti bahwa keaktifan murid pada kedua percobaan identik, sebab keaktifan juga mencakup perilaku selama pembelajaran, seperti mengamati, merespons pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan melakukan refleksi. Oleh karena itu, nilai LKM lebih tepat digunakan untuk memperkuat gambaran mengenai keterlibatan murid dalam pengerjaan tugas dan penerapan pengetahuan.

Jika dikaitkan dengan hasil observasi, LKM memberikan bukti pendukung bahwa kegiatan pembelajaran tidak berhenti pada penyampaian materi melalui Zoom. Murid juga diarahkan untuk menyelesaikan aktivitas sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada Percobaan I, aktivitas berkaitan dengan pemahaman tentang zat gizi, sedangkan pada Percobaan II aktivitas difokuskan pada pemahaman dan penerapan urutan langkah dalam teks prosedur. Dengan demikian, LKM melengkapi gambaran mengenai bagaimana pengalaman nyata diterapkan dalam kegiatan belajar.

4. Hasil Evaluasi Pembelajaran sebagai Penguatan Temuan

Selain LKM, hasil evaluasi digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan capaian pemahaman murid setelah mengikuti pembelajaran. Evaluasi melengkapi hasil observasi yang berfokus pada proses dan wawancara yang menggali pengalaman murid. Rekapitulasi nilai evaluasi pada kedua percobaan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Evaluasi pada Kedua Percobaan

Keterangan	**Percobaan I**	**Percobaan II**
Jumlah murid	14	14
Rata-rata nilai evaluasi	86,43	90,71
Nilai terendah	60	60
Nilai tertinggi	100	100

Sumber: Dokumentasi hasil evaluasi penelitian.

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata nilai evaluasi pada Percobaan I mencapai 86,43, dengan rentang nilai 60–100. Hasil ini menggambarkan capaian murid setelah mengikuti pembelajaran IPAS mengenai makanan, minuman, dan kandungan zat gizi. Jika dikaitkan dengan hasil wawancara, nilai evaluasi melengkapi temuan bahwa murid dapat menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari serta menyebutkan beberapa jenis zat gizi dan manfaatnya bagi tubuh.

Pada Percobaan II, rata-rata nilai evaluasi mencapai 90,71, dengan rentang nilai 60–100. Hasil tersebut memberikan gambaran mengenai capaian murid setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia tentang teks prosedur. Temuan ini dapat dibaca bersama hasil wawancara yang menunjukkan bahwa pengamatan dan praktik membantu murid memahami urutan langkah serta tujuan teks prosedur.

Secara deskriptif, rata-rata nilai evaluasi pada Percobaan II lebih tinggi 4,28 poin dibandingkan Percobaan I. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh murid pada evaluasi Percobaan II lebih tinggi secara rata-rata. Namun, kedua percobaan menggunakan materi dan instrumen evaluasi yang berbeda, sehingga selisih tersebut tidak dapat langsung diartikan sebagai bukti peningkatan kemampuan yang semata-mata disebabkan oleh model Experiential Learning.

Dalam kaitannya dengan fokus penelitian, evaluasi bukan ukuran langsung keaktifan murid. Data ini berfungsi sebagai penguatan untuk memperlihatkan capaian pemahaman materi yang menyertai proses pembelajaran. Jika dipertimbangkan bersama observasi, wawancara, dan LKM, hasil evaluasi membantu memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai proses dan hasil pembelajaran berbasis pengalaman nyata.

5. Hasil Wawancara Murid

Wawancara dilakukan untuk melengkapi hasil observasi dengan menggali pengalaman murid selama mengikuti pembelajaran berbasis pengalaman nyata. Informasi yang

diperoleh mencakup cara murid memahami materi, menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, serta merespons kegiatan yang dilakukan melalui Zoom.

Pada Percobaan I, murid dapat menceritakan makanan dan minuman yang biasa dikonsumsi di rumah serta menghubungkannya dengan materi mengenai kebutuhan zat gizi. Beberapa murid mampu menyebutkan karbohidrat, protein, dan vitamin serta menjelaskan manfaatnya bagi tubuh. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman mengamati makanan sehari-hari dapat menjadi penghubung antara konsep yang dipelajari dan situasi yang dikenal murid.

Pembuatan video memberikan kesempatan kepada murid untuk mengomunikasikan pemahamannya melalui aktivitas yang berbeda dari menjawab pertanyaan secara langsung. Guru memberikan arahan mengenai materi dan tugas yang perlu diselesaikan. Dalam pelaksanaan melalui Zoom, beberapa murid masih memerlukan bantuan saat proses perekaman atau merasa gugup ketika menjelaskan materi di depan kamera. Hal ini menjadi salah satu karakteristik pembelajaran jarak jauh yang perlu diperhatikan ketika merancang aktivitas yang melibatkan penampilan dan komunikasi melalui media digital.

Pada Percobaan II, wawancara menunjukkan bahwa pengamatan video dan praktik membuat makanan atau minuman membantu murid memahami urutan langkah dalam teks prosedur. Beberapa murid mampu menjelaskan bahwa teks prosedur memuat langkah-langkah untuk melakukan atau membuat sesuatu secara berurutan. Murid juga dapat menghubungkan tayangan dengan pengalaman yang pernah mereka lakukan di rumah.

Temuan wawancara tersebut sejalan dengan data LKM dan evaluasi Percobaan II. Murid memperoleh kesempatan untuk mengamati dan mempraktikkan materi, mengerjakan tugas, serta menunjukkan capaian pemahaman melalui evaluasi. Walaupun cara menyampaikan pemahaman dan tingkat kepercayaan diri murid tidak selalu sama, kegiatan yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata memberikan ruang bagi murid untuk berpartisipasi dalam proses belajar.

Pembelajaran melalui Zoom memiliki keterbatasan dalam interaksi langsung, terutama ketika guru perlu mengamati respons setiap murid, memfasilitasi penyampaian pendapat, dan mengatur kegiatan refleksi. Oleh karena itu, guru perlu mengelola kesempatan berbicara dan memberikan petunjuk yang jelas agar kegiatan dapat diikuti. Dalam penelitian ini, pengamatan, pengerjaan LKM, dan pembuatan video menjadi bentuk aktivitas yang membantu murid tetap terlibat meskipun pembelajaran berlangsung dari tempat yang berbeda.

Secara keseluruhan, wawancara melengkapi data observasi dengan menjelaskan pengalaman murid ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Jika observasi

memperlihatkan perilaku yang tampak selama kegiatan berlangsung, wawancara memberikan gambaran mengenai bagaimana murid menghubungkan pengalaman dengan materi dan memaknai aktivitas yang dilakukan. Kedua sumber tersebut diperkuat oleh hasil LKM dan evaluasi yang mendokumentasikan penyelesaian tugas serta capaian pemahaman murid.

4 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, LKM, dan evaluasi, penerapan model *Experiential Learning* berbasis pengalaman nyata memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam pembelajaran daring melalui aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Keaktifan murid tampak dalam kegiatan mengamati, menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi, mengerjakan tugas, mempraktikkan pengetahuan, dan mengomunikasikan hasil belajar. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat menjadi alternatif untuk mendorong keterlibatan murid ketika pembelajaran dilaksanakan melalui media digital.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep *Experiential Learning* yang dikemukakan Kolb (1984), yaitu proses pembentukan pengetahuan melalui pengalaman dan refleksi. Dalam penelitian ini, pengalaman konkret muncul ketika murid mengamati makanan dan minuman atau menyaksikan proses pembuatan suatu produk. Pengamatan reflektif difasilitasi melalui pertanyaan dan pembahasan mengenai hal-hal yang diamati. Pembentukan konsep terjadi ketika murid menghubungkan pengalaman dengan materi zat gizi atau teks prosedur, sedangkan eksperimen aktif terlihat ketika murid menerapkan pemahaman melalui tugas dan praktik yang didokumentasikan dalam video.

Penerapan tersebut juga relevan dengan gagasan *learning by doing* dari Dewey (1938), yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran. Murid memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman melalui kegiatan yang mereka kenal, bukan hanya menerima informasi dari guru. Pada pembelajaran IPAS, pengalaman mengamati makanan dan minuman membantu murid menghubungkan kebiasaan sehari-hari dengan kebutuhan zat gizi. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pengamatan dan praktik pembuatan makanan atau minuman membantu murid memahami bahwa teks prosedur berkaitan dengan urutan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan murid mencapai 3,00 pada Percobaan I dan 3,30 pada Percobaan II. Perbedaan skor sebesar 0,30 poin tersebut memberikan gambaran mengenai keaktifan yang teramati pada kedua pelaksanaan pembelajaran. Hasil ini diperkuat oleh wawancara yang menunjukkan bahwa murid dapat menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan materi dan menjelaskan hal-hal yang dipelajari. Dengan demikian, bukti mengenai keaktifan tidak hanya bersumber dari skor observasi, tetapi juga dari pengalaman murid selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Data LKM memperkuat gambaran tersebut melalui dokumentasi hasil pengerjaan tugas. Rata-rata nilai LKM pada Percobaan I dan Percobaan II sama-sama mencapai 85,71. Hasil ini menunjukkan bahwa murid memperoleh capaian yang relatif sama berdasarkan instrumen LKM pada masing-masing percobaan. Pada Percobaan I, tugas berfokus pada materi makanan dan zat gizi, sedangkan pada Percobaan II tugas berfokus pada pemahaman dan penerapan teks prosedur. Walaupun rata-rata nilai LKM tidak menunjukkan kenaikan, data tersebut tetap memberikan informasi pendukung mengenai penyelesaian tugas dan penerapan materi.

Sementara itu, rata-rata nilai evaluasi mencapai 86,43 pada Percobaan I dan 90,71 pada Percobaan II. Hasil tersebut melengkapi data proses pembelajaran dengan memberikan gambaran capaian pemahaman murid. Ketika dipertimbangkan bersama observasi dan wawancara, data LKM dan evaluasi membantu memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman tidak hanya memberikan ruang untuk berpartisipasi, tetapi juga disertai dengan pengerjaan tugas dan capaian evaluasi. Namun, karena kedua percobaan menggunakan materi dan instrumen yang berbeda, perbedaan nilai tidak dapat ditafsirkan sebagai bukti langsung bahwa model menjadi satu-satunya penyebab perbedaan capaian.

Pelaksanaan model melalui Zoom juga memperlihatkan pentingnya menyesuaikan aktivitas dengan karakteristik pembelajaran jarak jauh. Interaksi melalui media daring berbeda dari interaksi tatap muka, terutama ketika murid perlu menyampaikan pendapat, menunjukkan hasil praktik, atau melakukan refleksi secara langsung. Dalam konteks tersebut, guru perlu menyusun petunjuk yang jelas, mengatur kesempatan berpartisipasi, dan menyediakan kegiatan yang memungkinkan murid menerapkan materi dari rumah. Pada penelitian ini, pengamatan, pengerjaan LKM, dan pembuatan video menjadi bentuk aktivitas yang mendukung keterlibatan murid selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, tantangan yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian lebih tepat dipahami sebagai karakteristik PJJ melalui Zoom, bukan sebagai gambaran bahwa kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Aktivitas pembelajaran tetap dapat dilaksanakan melalui arahan guru dan tugas yang disesuaikan dengan konteks murid. Pengalaman ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring perlu dirancang dengan memperhatikan interaksi, komunikasi, dan kesempatan bagi murid untuk menunjukkan pemahamannya melalui beragam bentuk kegiatan.

Secara keseluruhan, keempat sumber data memberikan gambaran yang saling melengkapi. Observasi menunjukkan keterlibatan murid selama pembelajaran; wawancara menjelaskan pengalaman dan pemahaman yang mereka sampaikan; LKM memperlihatkan hasil pengerjaan tugas dan penerapan materi; sedangkan evaluasi memberikan gambaran capaian pemahaman. Penggunaan beberapa sumber data

tersebut membantu peneliti memahami keaktifan murid secara lebih menyeluruh daripada hanya mengandalkan satu jenis data.

Berdasarkan temuan penelitian, model *Experiential Learning* berbasis pengalaman nyata dapat menjadi alternatif untuk mendorong keaktifan murid dalam pembelajaran daring. Penerapannya memberikan kesempatan kepada murid untuk mengamati, menghubungkan pengalaman dengan konsep, dan menerapkan pengetahuan melalui aktivitas konkret. Oleh karena itu, pembelajaran daring tidak hanya perlu berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga perlu menyediakan kegiatan kontekstual yang memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

5 SIMPULAN

Penerapan model *Experiential Learning* berbasis pengalaman nyata dapat menjadi alternatif untuk mendorong keaktifan murid dalam pembelajaran daring di SDN 2 Palangka. Keaktifan murid terlihat melalui kegiatan mengamati, menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, menyampaikan hasil pengamatan, mengerjakan tugas, dan melakukan praktik. Hasil observasi menunjukkan rata-rata keaktifan murid sebesar 3,00 pada Percobaan I dan meningkat menjadi 3,30 pada Percobaan II.

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat menghadirkan kegiatan daring yang lebih kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan pengalaman nyata dalam pembelajaran, memberikan arahan yang jelas, serta menyediakan kesempatan kepada setiap murid untuk berpartisipasi dan menyampaikan pemahamannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Palangka Raya, SDN 2 Palangka, dosen pembimbing, guru pamong, serta seluruh murid kelas V B yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

PERNYATAAN PENULIS

Penelitian ini didanai secara mandiri tanpa bantuan pendanaan khusus dari lembaga atau pihak tertentu. Data penelitian yang meliputi hasil observasi, wawancara, LKM, dan evaluasi menjadi dasar penyusunan artikel serta dapat diperoleh melalui permintaan kepada penulis dengan tetap menjaga kerahasiaan identitas murid. Dalam proses penyusunan artikel, penulis menggunakan bantuan kecerdasan buatan (AI), yaitu ChatGPT, untuk membantu penyuntingan bahasa, perbaikan struktur kalimat, dan penyusunan naskah. Penulis bertanggung jawab sepenuhnya atas keakuratan data, analisis, hasil penelitian, dan isi artikel.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, W. F., Haifaturrahmah, & Fujiaturrahman, S. (2026). Profil Pelajar Pancasila (P5): Implementasi model pembelajaran Experiential Learning dalam meningkatkan kualitas belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Telaah, 11(1). https://doi.org/10.31764/telaah.v11i1.37170

Dewey, J. (1938). Experience and education. Macmillan.

Hasanah, H., & Ningsih, E. I. (2026). Analisis pengembangan dan implementasi model pembelajaran IPAS berbasis Experiential Learning untuk meningkatkan pemahaman siswa MI Miftahul Ulum. Ibtida'iy: Jurnal Prodi PGMI, 11(1), 19–29.

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice-Hall.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Muminin, N., Yurniati, Y., Perimasanti, R. D. A., & Syafitri, L. N. H. (2023). Pembelajaran berbasis pengalaman sebagai inti teori konstruktivisme John Dewey dalam perspektif psikologi pendidikan. Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat, 8(2). https://doi.org/10.47200/jnajpm.v8i2.3218

Nuravipah, I. S., & Supriatna, N. (2021). Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah daring melalui Zoom Meeting. FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 10(2), 163–172. https://ejournal-social.upi.edu/factum/article/view/80

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2, cetakan ke-29). Alfabeta.

Susiloningsih, E., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2023). Experiential learning model in science learning: Systematic literature review. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 9(9), 550–557. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4452

Wadu, E. N., Nitte, Y. M., Nahak, K. E. N., & Tanggur, F. S. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran Experiential Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4(2), 660–672. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.568

Yuwono, T., & Andriani, A. (2021). Activeness analysis learns elementary school student on online learning during the pandemic. Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 13(2), 93–96. https://doi.org/10.30595/dinamika.v13i2.11571