

Efektivitas Model *Experiential Learning* Berbantuan *Flash Card* terhadap Hasil Belajar IPAS

Dita Damayanti¹, Chairul Amriyah², Nurul Hidayah³

^{1,2,3}UIN Raden Intan Lampung

¹ditady123@gmail.com, ²chairulamriyah@radenintan.ac.id,

³nurul.hidayah@radenintan.ac.id

Abstract: *This study was motivated by the low IPAS learning outcomes of third-grade students at MIN 2 Lampung Barat due to learning activities that lacked direct student involvement and learning experiences. This study aimed to determine the effectiveness of the experiential learning model assisted by flash card media on students' IPAS learning outcomes. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a non-equivalent control group design. The sample consisted of 25 students in the experimental class and 27 students in the control class. Data were collected through pretest and posttest instruments and analyzed using the independent sample t-test and N-Gain test. The results showed that the experiential learning model assisted by flash card media had a significant effect on students' learning outcomes, indicated by a significance value of $0.005 < 0.05$. The average N-Gain score of the experimental class was 73.6% in the high category. Therefore, the experiential learning model assisted by flash card media was effective in improving students' IPAS learning outcomes.*

Keywords: *experiential learning, flash card, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran peserta didik. Hasil belajar mencerminkan perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Kulsum, 2023:9). Pada jenjang sekolah dasar, hasil belajar menjadi landasan penting dalam membangun pemahaman konsep dasar peserta didik untuk jenjang pendidikan berikutnya. Pemahaman konsep yang kuat pada jenjang SD akan memudahkan peserta didik dalam menghadapi materi yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya karena pembelajaran di SD bersifat fondasional (Soesena dkk., 2023:45). Tanpa penguasaan konsep dasar yang baik, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi lanjutan, terutama pada mata pelajaran sains yang bersifat hierarkis dan saling berkaitan.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS. Pembelajaran IPAS mengintegrasikan konsep alam dan sosial sehingga peserta didik dapat memahami keterkaitan antara manusia, lingkungan, dan teknologi. Melalui IPAS, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, analitis, dan sistematis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Suhelayanti dkk., 2023:12). Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan kemampuan peserta didik dalam memahami fenomena alam dan sosial melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Pendekatan kontekstual ini bertujuan agar pembelajaran tidak terlepas dari realitas kehidupan peserta didik, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami (Sugiono, 2022:78).

Namun, implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak. Banyak guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan buku paket yang membuat pembelajaran menjadi berpusat pada guru dan kurang melibatkan keaktifan siswa (Widodo dkk., 2023:56). Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan sulit mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Padahal, karakteristik siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret menuntut pembelajaran yang bersifat nyata dan dapat diamati langsung. Ketika pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik siswa, maka tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal (Muin, 2023:34).

Berdasarkan hasil pra penelitian di MIN 2 Lampung Barat, diketahui bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas III masih tergolong rendah. Dari 105 peserta didik, hanya 45 peserta didik yang mencapai KKTP, sedangkan 60 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan adanya masalah dalam proses pembelajaran yang perlu segera diatasi. Jika dibiarkan, kondisi ini akan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dasar IPAS pada jenjang selanjutnya dan dapat memengaruhi motivasi belajar siswa secara keseluruhan (Muin, 2023:35).

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang melibatkan pengalaman langsung peserta didik. Pembelajaran yang bersifat abstrak dan tidak dikaitkan dengan lingkungan sekitar membuat siswa kesulitan memahami materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran (Yaniawati dan Indrawan 2024:89). Kondisi ini diperparah dengan kurangnya variasi metode mengajar yang digunakan guru, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kehilangan

motivasi belajar. Motivasi belajar yang rendah akan berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa (Sarwono, 2022:67).

Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitar (Purwati dkk., 2024:4262). Teori ini menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Dalam konteks ini, siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai subjek yang aktif dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengeksplorasi, berdiskusi, dan menemukan konsep secara mandiri (Zulfikar dkk., 2024:112).

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah *experiential learning*. Model ini menekankan proses belajar melalui pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif (Susanti dan Indrajit 2022:7). *Experiential learning* memiliki keunggulan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna karena siswa belajar melalui pengalaman nyata yang dialaminya sendiri.

Siklus belajar Kolb yang menjadi dasar model ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa (Faishal dkk., 2024:42). Model ini sangat relevan diterapkan pada pembelajaran IPAS karena materi IPAS banyak berkaitan dengan fenomena yang dapat diamati dan dialami langsung oleh siswa di lingkungan sekitarnya.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga penting dalam membantu peserta didik memahami materi abstrak. *Flash card* merupakan media visual yang dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik (Akbar, 2022:4). *Flash card* memiliki kelebihan praktis, murah, mudah dibuat, dan efektif untuk merangsang daya ingat serta konsentrasi siswa SD. Dengan menggunakan *flash card*, guru dapat menyajikan materi secara visual sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep yang dipelajari (Qodir, 2024:1456). Kombinasi antara model *experiential learning* dan media *flash card* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. *Flash card* dapat digunakan untuk memandu observasi lapangan, memicu pertanyaan pemantik, dan membantu siswa menyusun konsep secara sistematis.

Meskipun model *Experiential Learning* dan media *Flash Card* telah banyak diteliti secara terpisah, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi keduanya dalam konteks pembelajaran IPAS materi “Energi di Sekitar Kita” pada peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Sebagian besar penelitian

sebelumnya berfokus pada IPA terpisah atau jenjang SD umum, sedangkan implementasi pada ranah IPAS Kurikulum Merdeka di madrasah masih sangat terbatas. Urgensi penelitian ini adalah untuk menjawab tantangan pembelajaran konsep energi yang abstrak bagi peserta didik usia 8-9 tahun yang berada pada tahap operasional konkret. Dengan mengkombinasikan pengalaman langsung melalui *Experiential Learning* dan visualisasi konkret melalui *Flash Card*, diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik madrasah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Experiential Learning* berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPAS di MIN 2 Lampung Barat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *experiential learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar, keterampilan proses sains, dan hasil belajar peserta didik (Wadu dkk., 2024:568; Putra dan Pebriana 2022:222; Dewi dkk., 2024:1–12; Ropinis, Madjid, dan Hamsiah 2024:50–5; Arifah 2023:223). Namun, penelitian mengenai penerapan *experiential learning* berbantuan *flash card* pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *experiential learning* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III di MIN 2 Lampung Barat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yaitu melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa pengacakan subjek secara acak. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di MIN 2 Lampung Barat. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 105 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga diperoleh kelas III D sebagai kelas eksperimen berjumlah 25 peserta didik dan kelas III B sebagai kelas kontrol berjumlah 27 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil uji menunjukkan bahwa instrumen memenuhi kriteria layak digunakan dalam penelitian dengan nilai reliabilitas

pretest sebesar 0,748 dan *posttest* sebesar 0,776 yang termasuk kategori tinggi. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan penelitian dan data sekolah.

Teknik analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene Test*. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan uji homogenitas menunjukkan varians data homogen. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan uji normalized gain (N-Gain). Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* berbantuan media *flash card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III di MIN 2 Lampung Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Lampung Barat pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan dua kelas, yaitu kelas III D sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 peserta didik. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *flash card*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *flash card*.

Penelitian dilakukan sebanyak lima kali pertemuan di luar pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Materi yang diajarkan yaitu energi di sekitar kita pada mata pelajaran IPAS. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah perlakuan selesai, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar akhir.

a. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	71	100
Nilai Terendah	35	69
Jumlah Nilai	1325	2160
Jumlah Sampel	25	25
Rata-Rata	53	86,4

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 53 dan mengalami peningkatan pada *posttest* menjadi 86,4. Nilai tertinggi

meningkat dari 71 menjadi 100, sedangkan nilai terendah meningkat dari 35 menjadi 69. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *flash card*.

b. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	71	94
Nilai Terendah	41	62
Jumlah Nilai	1491	2140
Jumlah Sampel	27	27
Rata-rata	55,2	79,2

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 55,2 dan meningkat pada *posttest* menjadi 79,2. Nilai tertinggi meningkat dari 71 menjadi 94, sedangkan nilai terendah meningkat dari 41 menjadi 62. Meskipun mengalami peningkatan, rata-rata hasil belajar kelas kontrol masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

2. Hasil Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakana instrumen penelitian. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan program SPSS 25 terhadap 25 butir soal yang diujicobakan pada 27 peserta didik kelas III A MIN 2 Lampung Barat. Kriteria pengujian yaitu apabila nilai r hitung $> r$ tabel (0,381), maka soal dinyatakan valid. Hasil uji validitas pretest menunjukkan bahwa terdapat 17 soal valid dan 8 soal tidak valid. Adapun hasil uji validitas posttest menunjukkan terdapat 16 soal valid dan 9 soal tidak valid. Soal yang valid digunakan sebagai instrumen penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian. Pengujian menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan SPSS 25. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* $> 0,600$.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Jenis Tes	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Pretest	0,748	Reliabel
Posttest	0,776	Reliabel

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* pretest sebesar 0,748 dan *posttest* sebesar 0,776. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui kategori soal mudah, sedang, atau sulit. Hasil analisis menunjukkan bahwa soal *pretest* didominasi kategori sedang, sedangkan soal *posttest* didominasi kategori mudah dan sedang.

d. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda bertujuan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori cukup dan baik, sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan SPSS 25. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.
Pretest Kontrol	0,135
Posttest Kontrol	0,179
Pretest Eksperimen	0,354
Posttest Eksperimen	0,069

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4, seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig.
Pretest	0,245
Posttest	0,245

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,245 > 0,05$. Dengan demikian, data kedua kelas memiliki varians yang homogen.

4. Uji Hipotesis

a. Uji-T

Uji hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample T-Test untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 6. Hasil Uji-T

Data	Sig. (2-tailed)
Posttest Eksperimen dan Kontrol	0,005

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *experiential learning* berbantuan *media flash card* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III di MIN 2 Lampung Barat.

b. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Mean N-Gain	Kategori
Kontrol	54,433	Sedang
Eksperimen	73,694	Tinggi

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 73,694 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 54,433 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media *Flash Card* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi “Energi di Sekitar Kita”. Hal ini dibuktikan dengan nilai posttest kelas eksperimen sebesar 86,4, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 79,2, serta nilai sig. $0,005 < 0,05$ dan N-Gain kelas eksperimen 73,694 kategori tinggi.

Secara teoritis, keunggulan kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui empat tahap siklus Kolb. Pertama, pada tahap *Concrete Experience*, peserta didik kelas III usia 8-9 tahun yang berada pada tahap operasional konkret Piaget, diajak berinteraksi langsung dengan *Flash Card* bergambar sumber energi. Hal ini menurunkan beban kognitif karena konsep energi yang abstrak divisualisasikan secara konkret. Kedua, tahap *Reflective Observation* melalui diskusi kelompok memfasilitasi peserta didik untuk mempertanyakan dan mengaitkan gambar dengan pengalaman sehari-hari, seperti lampu menyala

atau kipas bergerak. Ketiga, pada *Abstract Conceptualization*, pendidik membimbing peserta didik merumuskan konsep perubahan energi kinetik menjadi potensial. Keempat, *Active Experimentation* memungkinkan peserta didik menerapkan konsep tersebut pada contoh baru. Siklus ini membuat peserta didik membangun pengetahuannya sendiri, sejalan dengan teori Konstruktivisme, sehingga pemahaman tidak bersifat hafalan.

Hasil penelitian ini memperkuat dan memperluas temuan penelitian terdahulu. Studi (Dewi et al. 2024) membuktikan bahwa *Experiential Learning* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas V SD. Sementara itu, penelitian (Sari et al. 2026) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Flash Card* berbasis media *Augmented Reality* efektif meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. Berbeda dengan kedua penelitian tersebut, studi ini menunjukkan bahwa integrasi *Flash Card* ke dalam siklus *Concrete Experience* menghasilkan N-Gain kategori "Tinggi" sebesar 73,694, yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan model atau media secara terpisah. Hal ini mengindikasikan adanya efek sinergis antara model dan media yang selaras dengan karakteristik kognitif peserta didik kelas III.

Keunggulan model ini dibandingkan *Discovery Learning* pada kelas kontrol terletak pada urutan penyajian pengalaman. Model *Discovery Learning* menuntut peserta didik untuk menemukan konsep terlebih dahulu melalui buku atau teks, yang menuntut kemampuan berpikir abstrak. Sementara itu, *Experiential Learning* membalik urutannya: memberikan pengalaman konkret melalui *Flash Card* terlebih dahulu, baru mengarahkan ke abstraksi konsep. Bagi peserta didik madrasah ibtidaiyah kelas III, pendekatan ini lebih sesuai karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, N-Gain kelas eksperimen 73,694 kategori tinggi lebih unggul signifikan dibandingkan kelas kontrol 54,433 kategori sedang.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada dua hal. Pertama, secara teoretis, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas integrasi *Experiential Learning* dan *Flash Card* secara spesifik pada mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di konteks Madrasah Ibtidaiyah. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada IPA terpisah atau SD umum, sehingga studi ini mengisi celah penelitian di madrasah. Kedua, secara praktis, penelitian ini menawarkan desain pembelajaran alternatif yang dapat diadopsi pendidik MI untuk mengajarkan konsep abstrak seperti "Energi" melalui pendekatan pengalaman langsung dan visual yang kontekstual, sehingga sesuai dengan usia peserta didik 8-9 tahun.

Peran media *Flash Card* menjadi penguat krusial dalam proses tersebut. Sebagai media visual, *Flash Card* berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman konkret dan konsep abstrak. Gambar yang menarik perhatian meningkatkan motivasi dan memori jangka panjang peserta didik, sebagaimana dikemukakan (Akbar 2022:4). Namun, implementasi model ini memiliki beberapa keterbatasan di lapangan. Pertama, pembuatan *Flash Card* yang kontekstual dengan materi "Energi" membutuhkan waktu persiapan pendidik yang lebih lama. Kedua, pelaksanaan seluruh tahap Kolb dalam alokasi 2 x 35 menit menuntut manajemen kelas yang baik agar tahap *Reflection* tidak terlewat. Ketiga, keberhasilan model sangat bergantung pada

keterampilan pendidik memfasilitasi diskusi reflektif, bukan sekadar menampilkan media. Jika tiga hal ini tidak diatasi, efektivitas model dapat berkurang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* berbantuan media *Flash Card* efektif meningkatkan hasil belajar IPAS karena selaras dengan karakteristik kognitif peserta didik kelas III. Model ini memposisikan peserta didik sebagai subjek aktif yang mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung, bukan penerima informasi pasif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media *Flash Card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III MIN 2 Lampung Barat pada materi energi di sekitar kita. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji *Independent Sample T-Test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media *Flash Card* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih baik dibandingkan model *Discovery Learning* berbantuan media *Flash Card*. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 86,4 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 79,2. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 73,694, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 54,433.

Model *Experiential Learning* berbantuan media *Flash Card* juga mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar secara langsung, diskusi kelompok, observasi, serta penggunaan media visual yang menarik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media *Flash Card* sebagai alternatif pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pengalaman langsung agar pemahaman konsep menjadi lebih optimal.
3. Sekolah dapat mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

4. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, muh. rijalul. 2022. *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. cetakan I. edited by M. Nasrudin. sukabumi: CV haura utama.
- Arifah, Diah Mazroatul. 2023. "Pengaruh Model Experiential Learning Berbantuan Team Quiz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri Gili Barat." *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1(5):223–34. doi: <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i5.364>.
- Dewi, Sukma, Budi Prabaningrum, Octarina Hidayatus Sholikhah, Erna Ratnawati, Kota Madiun, and Jawa Timur. 2024a. "Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2(11):1–12. doi: 10.62281.
- Dewi, Sukma, Budi Prabaningrum, Octarina Hidayatus Sholikhah, Erna Ratnawati, Kota Madiun, Jawa Timur. 2024. "Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2(11).
- Faishal, Ahmad, bondan hari Mukti, izul hana Maulida, najwa kuntum Ardhisa, and sabrina idamatus Silmi. 2024. *Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Generasi Alpha*. cetakan pe. edited by bayu wijayama. semarang: cahya ghani recovery.
- Kulsum, Umi. 2023. *Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik*. cetakan pe. edited by M. Hidayat and Miskadi. NTB.
- Muin, Abdul. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*. 1st ed. edited by A. Maulana. malang: CV. Literasi nusantara abadi.
- Purwati, panca dewi, Astrid Azzahra, sila karisma Bestari, nova laurina Ramadhani, and danun reyhan Ardiansyah. 2024. *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*. edited by B. Wijayama. semarang: cahya ghani recovery.
- Putra, Muhammad Iqbal, and Putri Hana Pebriana. 2022. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Melalui Penerapan Model Pembelajaran (Experiential Learning) Pada Siswa Kelas III SDN 001 Bangkinang Kota." 2(1):222–33.
- Qodir, Abdul. 2024. "Analisis Butir Tes: Tingkat Kesukaran Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh." *Al Furqon: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 3(3):1450–67. doi: 2830-7755.
- Ropinis, Esther, Syahria Madjid, and A. Hamsiah. 2024. "Model Pembelajaran Experiential Learning Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Dan Minat Baca Siswa Kelas V SDN 1 Gandangbatu Sillanan Tana Toraja Experiential Learning Models in Learning Motivation and Increasing Reading Interest of Class V Students at SDN ." *Bosowa Journal of Education* 5(1):50–54. doi: 10.35965/bje.v5i1.5253.
- Sari, Desi Kornia, Febi Fajriah, Erwin Efendi Hutagalung, Muhammadin Al Fath, Universitas Jambi, Pgsd Fkip, and Universitas Jambi. 2026. "Analisis

- Pemanfaatan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Pendidikan* 11:232–43.
- Sarwono, Jonathan. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Menggunakan SPSS*. 1st ed. edited by Turiyanto. Yogyakarta: penerbit gava media.
- Soesena, Abigail, Hani Subakti, Karwanto, Anisa Fitri, and Sony Kuswandi. 2023. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. cetakan 1. yayasan kita menulis.
- Sugiono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. edited by setiyawami. bandung: alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, year rezeki patricia Tantu, wiwin rewini Kunusa, Nita Suleman, Hadi Nasbey, ulhim s. Tangio, and Dewi Anzelina. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Ips*. edited by R. Watrianthos and J. Simarmata. langsa: yayasan kita menulis.
- Susanti, ismijarti juni, and richardus eko Indrajit. 2022. *Experiential Based Learning*. edited by marcella kika. Yogyakarta: cv andi offset.
- Wadu, Enjel Novita, Yulsy Marselina Nitte, Kristina E. Noya Nahak, and Feberianus S. Tanggur. 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)* 4:660–72. doi: <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.568>.
- Widodo, Slamet, Festy Ladyanti, la ode Asrianto, and Rusdi. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*. cetakan pe. edited by S. Sudirman. pangkal pinang.
- Yaniawati, Poppy, and Rully Indrawan. 2024. *Metodologi Penelitian Konsep, Teknik, Dan Aplikasi*. edited by rachmi. bandung: pt refika aditama.
- Zulfikar, Rizka, fifian permata Sari, Anggi Fatmawati, Kartika Wandini, and Tati Haryati. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif Teori, Metode Dan Praktik*. cetakan pe. edited by E. Damayanti. bandung: widina media utama.