



Implementasi Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Sekolah Dasar

¹Tika Puspita Sari*, ²Yani Timor Prajawati, ³Indah Zulhidayati, ¹Lutfia Okta Riwayati

¹Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

²IAHN Gde Pudja Mataram, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

³Universitas Nahdatul Ulama NTB, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.70115/semesta.v4i2.498>

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: May 2, 2026 Accepted: June 8, 2026 Published: June 11, 2026</p> <p>Keywords Experiential Learning; learning outcomes; arts and culture</p>	<p>This study aims to improve the learning outcomes of Grade V students (n=49) in Cultural Arts, particularly dance, through the implementation of the Experiential Learning model at SD Negeri 16 Cakranegara. The low classical completeness rate of 37% in the pre-cycle stage served as the background of this study. The Experiential Learning model was selected because it emphasizes direct experience as the core of the learning process, which aligns with the students' dominant kinesthetic intelligence. This study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, learning outcome tests, motivation questionnaires, interviews, and documentation, then analyzed using descriptive statistics with a success indicator of $\geq 80\%$. The results demonstrated a consistent improvement from 37% in the pre-cycle to 69% in Cycle I, and 92% in Cycle II, indicating that the Experiential Learning model is effective in improving dance learning outcomes in elementary school in accordance with students' kinesthetic intelligence.</p>
Informasi Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci Experiential Learning; hasil belajar; seni budaya</p> <p>Corresponding Author Tika Puspita Sari Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta *E-mail: tikapusita@isi-ska.ac.id</p>	<p>Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V (n=49) pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya seni tari, melalui implementasi model Experiential Learning di SD Negeri 16 Cakranegara. Rendahnya ketuntasan klasikal sebesar 37% pada pra siklus melatarbelakangi penelitian ini. Model Experiential Learning dipilih karena menekankan pengalaman langsung sebagai inti proses belajar, selaras dengan dominasi kecerdasan kinestetik siswa. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, angket motivasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara statistik deskriptif dengan indikator keberhasilan $\geq 80\%$. Hasil menunjukkan peningkatan konsisten dari 37% pada pra siklus, menjadi 69% pada siklus I, dan 92% pada siklus II, mengindikasikan bahwa model Experiential Learning efektif meningkatkan hasil belajar seni tari di sekolah dasar selaras dengan kecerdasan kinestetik siswa.</p>
	<p>This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.</p>

Copyright ©2026 Tika Puspita Sari, et. al.

PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya memegang peran penting dalam pengembangan karakter dan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar. Selain melatih keterampilan seni seperti menggambar, menyanyi, dan menari, mata pelajaran ini turut membentuk karakter, kreativitas, serta identitas nasional siswa (Oktari et al., 2023). Budi Satria dan Eka Titi Andayani (2024) menegaskan bahwa pendidikan seni budaya di SD bertujuan mengembangkan kreativitas, ekspresi diri, dan pemahaman nilai budaya lokal maupun nasional sebagai fondasi karakter dan identitas siswa. Lebih lanjut, pembelajaran seni terbukti mendukung perkembangan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui penguatan berpikir kritis, apresiasi, dan keterampilan motorik bukan sekadar mencetak seniman (Muhammad & Eka Titi, 2022: 8). Oleh karena itu, pendidikan seni budaya bukan mata pelajaran pelengkap, melainkan komponen esensial dalam membentuk pribadi siswa yang berbudaya, berkarakter, dan berwawasan kebangsaan (Perwitasari, 2021: 15).

Data empiris menunjukkan bahwa hasil belajar seni budaya di jenjang sekolah dasar masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di berbagai SD, ketuntasan klasikal pada mata pelajaran Seni Budaya umumnya berada di bawah 60%, mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu memfasilitasi potensi siswa secara optimal (Alokafani et al., 2022; Bila, 2024). Kondisi ini terjadi karena dominasi metode konvensional yang bersifat pasif dan verbalistik, sehingga tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran seni yang pada hakikatnya bersifat ekspresif, kinestetik, dan berbasis pengalaman.

Model *Experiential Learning* yang dikembangkan oleh Kolb (1984) menawarkan kerangka teoretis yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Model ini didasarkan pada premis bahwa pengetahuan tercipta melalui transformasi pengalaman (Kolb, 1984). Dalam konteks pembelajaran seni tari, *Experiential Learning* memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui gerak, merasakan, dan merefleksikan pengalaman berkesenian secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan modalitas belajar kinestetik siswa (Syafriani et al., 2025). Relevansi model ini diperkuat oleh teori kecerdasan majemuk Howard Gardner, yang menegaskan bahwa siswa dengan dominasi kecerdasan kinestetik-jasmani memproses informasi paling optimal melalui aktivitas fisik dan gerak (Armstrong, 2009).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas model *Experiential Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Alokafani, Muhsam, dan Arifin (2022) membuktikan melalui penelitian tindakan kelas bahwa penerapan model *Experiential Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V, dengan capaian rata-rata siklus I sebesar 66,9% yang meningkat menjadi 80% pada siklus II. Senada dengan itu, Bila (2024) menemukan bahwa model *Experiential Learning* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar, dengan peningkatan nilai rata-rata kelas dari 53,57 pada pra siklus menjadi 83,75 pada siklus II, serta persentase ketuntasan belajar dari 28,57% menjadi 89,29%. Sementara itu, Sumarno (2021) telah mengkaji penerapan model *Experiential Learning* secara khusus pada pembelajaran Seni Budaya, yakni pada materi teknik olah tubuh, olah suara, dan

olah rasa dalam konteks teater di jenjang menengah. Adapun dari perspektif motivasi, Kong (2021) menegaskan bahwa *Experiential Learning* sebagai pendekatan yang berpusat pada peserta didik terbukti berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum menyentuh konteks spesifik penerapan *Experiential Learning* pada pembelajaran seni budaya, khususnya seni tari, di sekolah dasar dengan mempertimbangkan dominasi kecerdasan kinestetik sebagai basis pengembangan potensi dan peningkatan hasil belajar siswa.

Kondisi di SD Negeri 16 Cakranegara mencerminkan gambaran nyata tentang urgensi penyelarasan antara karakteristik siswa dengan pendekatan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan lapangan, siswa-siswa di sekolah ini memiliki potensi psikomotorik yang menonjol, sebagaimana dipertegas oleh Kepala Sekolah yang menyatakan bahwa kemampuan kinestetik siswa jauh lebih menonjol dibandingkan kemampuan kognitif (Sriasih, wawancara, 24 Januari 2025). Namun ironisnya, guru Seni Budaya melaporkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini justru mengalami penurunan. Kondisi ini terkonfirmasi dalam data penilaian, di mana ketuntasan klasikal pada mata pelajaran Seni Budaya hanya mencapai 37% pada tahap pra siklus jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 76) yang ditetapkan.

Berdasarkan kesenjangan antara potensi kinestetik yang tinggi, rendahnya motivasi belajar, dan capaian hasil belajar yang belum optimal, penelitian ini bertujuan mengkaji bagaimana implementasi model *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya di SD Negeri 16 Cakranegara. Secara spesifik, kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian pendekatan berbasis kecerdasan kinestetik sebagai kerangka strategis dalam implementasi *Experiential Learning* pada pembelajaran seni tari di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang dipilih karena mampu menjawab permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas secara sistematis dan reflektif. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus hingga indikator keberhasilan tercapai.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa Kelas V SD Negeri 16 Cakranegara yang berjumlah 49 siswa (25 laki-laki dan 24 perempuan). Peneliti bertindak sebagai perancang dan penganalisis tindakan, sementara Tubagus selaku guru Seni Budaya berperan sebagai kolaborator pelaksana tindakan di kelas.

Model pembelajaran yang diimplementasikan adalah *Experiential Learning* (Zakaria, 2024) dengan empat tahap siklus belajar: (1) *concrete experience*, siswa mengamati dan mempraktikkan gerakan tari secara langsung; (2) *reflective observation*, siswa mendiskusikan pengalaman gerak yang baru dilakukan; (3) *abstract conceptualization*, guru memandu siswa

memahami konsep dan teknik tari; serta (4) *active experimentation*, siswa berlatih secara mandiri dan berkelompok untuk mengeksplorasi gerak.

Pengumpulan data dilakukan melalui lima instrumen: (1) lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk memantau keterlaksanaan model; (2) tes hasil belajar berbentuk praktik unjuk kerja dengan rubrik penilaian berdasarkan aspek wiraga, wirama, dan wirasa; (3) angket motivasi belajar dengan skala Likert 4 poin (sangat setuju hingga tidak setuju); (4) wawancara tidak terstruktur kepada guru dan siswa terpilih; serta (5) dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Validitas instrumen diuji melalui expert judgment oleh dua dosen pembimbing, sedangkan reliabilitas lembar observasi diuji menggunakan koefisien kesepakatan antar-pengamat (interrater reliability).

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Data hasil belajar dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan klasikal dengan formula: Ketuntasan Klasikal = $(\text{Jumlah Siswa Tuntas} / \text{Total Siswa}) \times 100\%$. Data observasi aktivitas siswa dianalisis menggunakan kriteria: 80–100% = Sangat Baik; 60–79% = Baik; 45–59% = Cukup Baik; 0–44% = Tidak Baik. Data angket motivasi dianalisis menggunakan skor rata-rata per indikator, sedangkan data wawancara dianalisis secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila ketuntasan klasikal mencapai $\geq 80\%$ dan rata-rata skor observasi aktivitas siswa minimal berada pada kategori Baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Sebelum penerapan model Experiential Learning, pembelajaran Seni Budaya di Kelas V SD Negeri 16 Cakranegara dilaksanakan dengan metode konvensional berupa ceramah dan demonstrasi tanpa struktur pengalaman yang terencana. Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada 24 Juli 2024 dengan alokasi waktu 2×35 menit. Jadwal pelaksanaan penelitian secara keseluruhan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

WAKTU	KEGIATAN
24 Juli 2024	Pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya materi seni tari
30 Juli 2024	Pelaksanaan siklus I pertemuan ke 1
6 Agustus 2024	Pelaksanaan siklus I pertemuan ke 2
13 Agustus 2024	Pelaksanaan siklus II pertemuan ke 3
20 Agustus 2024	Pelaksanaan siklus II pertemuan ke 4
21 Agustus-31 Januari 2025	Analisis dan Menyusun hasil penelitian

Hasil penilaian pra siklus menunjukkan bahwa dari 49 siswa, hanya 18 siswa (37%) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 76), sementara 31 siswa (63%) lainnya memperoleh nilai di bawah standar yang ditetapkan. Data lengkap hasil belajar pra siklus disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Pra Siklus

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan Nilai
1	AL	32,50	Tidak Tuntas
2	APA	87,50	Tuntas
3	AS	30,00	Tidak Tuntas
4	AD	80,00	Tuntas
5	AN	40,00	Tidak Tuntas
6	DA	77,50	Tuntas
7	DSPV	85,00	Tuntas
8	DAP	80,00	Tuntas
9	DP	77,50	Tuntas
10	DL	77,50	Tuntas
11	EE	70,00	Tidak Tuntas
12	ECKS	77,50	Tuntas
13	EM	72,50	Tidak Tuntas
14	ER	60,00	Tidak Tuntas
15	EK	75,00	Tidak Tuntas
16	FB	80,00	Tuntas
17	FAC	52,50	Tidak Tuntas
18	LS	77,50	Tuntas
19	MP	75,00	Tuntas
20	MS	70,00	Tidak Tuntas
21	NW	77,50	Tuntas
22	NJ	77,50	Tuntas
23	PT	65,00	Tidak Tuntas
24	QF	60,00	Tidak Tuntas
25	RA	57,50	Tidak Tuntas
26	RN	30,00	Tidak Tuntas
27	RK	80,00	Tuntas
28	SL	45,00	Tidak Tuntas
29	SJA	80,00	Tuntas
30	SAF	40,00	Tidak Tuntas
31	WY	65,00	Tidak Tuntas
32	WA	37,50	Tidak Tuntas
33	YP	67,50	Tidak Tuntas
34	YI	40,00	Tidak Tuntas
35	YDP	60,00	Tidak Tuntas
36	ZA	55,00	Tidak Tuntas
37	ZF	72,50	Tidak Tuntas
38	ZR	42,50	Tidak Tuntas
39	AA	77,50	Tuntas
40	AB	65,00	Tidak Tuntas
41	AC	30,00	Tidak Tuntas
42	AF	80,00	Tuntas
43	AG	47,50	Tidak Tuntas
44	AH	75,00	Tidak Tuntas

45	AI	35.00	Tidak Tuntas
46	AJ	70.00	Tidak Tuntas
47	AK	60.00	Tidak Tuntas
48	AM	77.50	Tuntas
49	AO	50.00	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa Tuntas		18 Siswa	
Prosentase Klasikal		37%	

Rendahnya capaian ini mengindikasikan bahwa metode konvensional tidak memfasilitasi modalitas belajar kinestetik yang dominan pada siswa kelas V SD Negeri 16 Cakranegara. Pembelajaran berbasis ceramah menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif, sehingga pengembangan kompetensi psikomotorik—yang justru merupakan inti dari pembelajaran seni tari—tidak dapat berlangsung secara optimal.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi pra siklus, peneliti dan guru kolaborator merancang tindakan perbaikan dengan mengimplementasikan model Experiential Learning. Perencanaan meliputi penyusunan Modul Ajar yang selaras dengan sintaks Experiential Learning, penyiapan media dan alat peraga konkrit untuk pembelajaran seni tari, perancangan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta penyusunan instrumen tes formatif siklus I berupa rubrik penilaian unjuk kerja.

b. Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan (30 Juli dan 6 Agustus 2024) dengan alokasi waktu 2×35 menit per pertemuan. Pembelajaran dirancang mengikuti empat tahap siklus Experiential Learning (Zakaria, 2024): (1) concrete experience siswa mengamati dan mempraktikkan gerakan tari secara langsung; (2) reflective observation siswa mendiskusikan pengalaman gerak yang baru dilakukan bersama kelompok; (3) abstract conceptualization, guru memandu siswa memahami konsep dan teknik tari melalui demonstrasi dan penjelasan teoritis; serta (4) active experimentation, siswa berlatih secara mandiri dan berkelompok untuk mengeksplorasi variasi gerak.

c. Pengamatan dan Hasil

Hasil tes akhir siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan pra siklus. Perbandingan lengkap disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus I

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I
Jumlah Siswa	49 siswa	49 siswa
Siswa Tuntas	18 siswa	34 siswa
Siswa Tidak Tuntas	31 siswa	15 siswa
Persentase Ketuntasan	37%	69%
Peningkatan	—	+32 poin persentase

Ketuntasan klasikal meningkat dari 37% menjadi 69%, atau terjadi kenaikan sebesar 32 poin persentase. Meskipun demikian, capaian 69% belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar $\geq 80\%$, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan analisis data siklus I, ditemukan beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki: (1) sejumlah siswa masih pasif pada tahap reflective observation karena belum terbiasa dengan diskusi terstruktur; (2) scaffolding guru pada tahap abstract conceptualization belum optimal; dan (3) waktu untuk tahap active experimentation dirasa kurang sehingga eksplorasi gerak mandiri tidak maksimal. Temuan refleksi ini menjadi dasar perbaikan rancangan siklus II.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi siklus I, perbaikan yang dirancang meliputi: (1) penguatan umpan balik individual pada tahap reflective observation; (2) peningkatan intensitas eksplorasi gerak tari secara kelompok pada tahap active experimentation; (3) penyesuaian media pembelajaran agar lebih kontekstual dengan pengalaman sehari-hari siswa; serta (4) penambahan alokasi waktu untuk tahap active experimentation.

b. Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan (13 dan 20 Agustus 2024) dengan struktur pembelajaran yang sama seperti siklus I, namun dengan penyempurnaan pada kualitas interaksi guru-siswa, kedalaman proses refleksi, dan intensitas eksplorasi gerak kreatif.

c. Pengamatan dan Hasil

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan profil keterlibatan yang cukup beragam. Dari total 35 siswa yang diamati, sebanyak 2 siswa (10%) berada pada kategori Sangat Baik, 12 siswa (37%) masuk dalam kategori Baik, 13 siswa (45%) tergolong Cukup Baik, dan 4 siswa (8%) masih berada pada kategori Tidak Baik. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa, yakni sekitar 92%, telah menunjukkan tingkat keterlibatan yang positif selama proses pembelajaran berlangsung, meskipun masih terdapat sebagian kecil siswa yang belum optimal dalam berpartisipasi aktif. Secara keseluruhan, hasil observasi ini mencerminkan adanya peningkatan kondusifitas belajar dibandingkan siklus sebelumnya, sekaligus menjadi dasar refleksi bagi guru untuk terus mendorong keterlibatan seluruh siswa secara merata dalam penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning.



Gambar 1. Diskusi Siswa Mendiskusikan Ide Gerakan

Tabel 4. Hasil Observasi Siklus 2 Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran

No	Kode Siswa	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Total	%	Status
1	AA	3	3	2	3	11	75	Baik
2	AB	2	2	2	1	7	35	Tidak Baik
3	AC	1	2	2	2	7	44	Cukup Baik
4	AF	3	3	3	2	11	75	Baik
5	AG	2	2	2	2	8	56	Cukup Baik
6	AH	2	3	2	2	9	63	Baik
7	AI	1	2	1	2	6	25	Tidak Baik
8	AJ	2	2	2	3	9	56	Cukup Baik
9	AK	2	2	2	2	8	63	Baik
10	AM	3	2	3	2	10	75	Baik
11	AO	2	2	2	1	7	44	Cukup Baik
12	AL	3	2	3	2	10	65	Baik
13	APA	2	3	2	2	9	85	Sangat Baik
14	AS	3	3	2	3	10	63	Baik
15	AD	2	2	2	2	8	60	Cukup Baik
16	AN	2	3	3	2	10	87	Sangat Baik
17	DA	2	2	2	2	8	59	Cukup Baik
18	DSPV	2	3	3	1	7	60	Baik

19	DAP	2	2	2	2	8	44	Cukup Baik
20	DP	2	3	2	2	9	56	Cukup Baik
21	DL	1	3	2	1	7	48	Cukup Baik
22	EE	3	3	2	2	10	56	Cukup Baik
23	ECKS	1	3	1	2	8	25	Tidak Baik
34	EM	3	2	2	2	9	56	Cukup Baik
25	ER	2	3	2	2	9	44	Cukup Baik
26	EK	3	3	3	3	12	69	Baik
27	FB	3	3	3	3	12	69	Baik
28	FAC	3	3	3	3	12	75	Baik
29	LS	2	2	2	3	9	56	Cukup Baik
30	MP	2	2	2	2	8	44	Cukup Baik
31	MS	2	2	2	1	7	35	Tidak Baik
32	NW	3	2	2	3	10	63	Baik
33	NJ	2	1	1	3	7	50	Cukup Baik
34	PT	3	2	2	2	9	60	Baik
35	QF	3	3	2	3	10	63	Baik
36	RA	2	2	2	2	8	60	Cukup Baik
37	RN	2	3	3	2	10	87	Sangat Baik
38	RK	1	3	1	2	8	25	Tidak Baik
39	SL	3	2	2	2	9	56	Cukup Baik
40	SJA	2	3	2	2	9	44	Cukup Baik
41	SAF	3	3	3	3	12	69	Baik
42	WY	3	3	3	3	12	69	Baik
43	WA	3	3	3	3	12	75	Baik
44	YP	3	2	3	2	10	65	Baik
45	YI	2	3	2	2	9	85	Sangat Baik
46	YDP	3	3	2	3	11	63	Baik
47	ZA	2	2	2	2	8	56	Cukup Baik
48	ZF	2	3	2	3	10	69	Baik

49	ZR	2	2	1	2	7	44	Cukup Baik
----	----	---	---	---	---	---	----	------------

Kriteria Skor:

- 1 = Siswa tidak aktif
- 2 = Siswa jarang aktif (1 - 2 kali)
- 3 = Siswa sering aktif (3 kali)
- 4 = Siswa selalu aktif (4 kali)

Kriteria Penilaian:

- 80-100% = Sangat Baik (SB)
- 60-79% = Baik (B)
- 45-59% = Cukup Baik (C)
- 0-39% = Tidak Baik (KB)

Hasil Observasi:

- Sangat Baik : 4 siswa (8%)
- Baik : 20 siswa (41%)
- Cukup Baik : 20 siswa (41%)
- Tidak Baik : 5 siswa (10%)

Tabel 5. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa	49	49	49
Siswa Tuntas	18 siswa	34 siswa	45 siswa
Siswa Tidak Tuntas	31 siswa	15 siswa	4 siswa
Persentase Ketuntasan	37%	69%	92%
Peningkatan Indikator Keberhasilan ($\geq 80\%$)	—	+32%	+23%
	Belum Tercapai	Belum Tercapai	Tercapai

d. Refleksi

Ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 92%, melampaui indikator keberhasilan sebesar $\geq 80\%$. Peningkatan total sebesar 55 poin persentase dari pra siklus ke siklus II mengonfirmasi bahwa model Experiential Learning efektif diterapkan dalam pembelajaran seni tari di Kelas V SD Negeri 16 Cakranegara. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, penelitian dinyatakan selesai pada siklus II.

B. Pembahasan**1. Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Experiential Learning**

Temuan utama penelitian ini adalah bahwa implementasi model Experiential Learning secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya (seni tari) di SD Negeri 16 Cakranegara. Peningkatan total sebesar 55 poin persentase dari pra siklus (37%) ke siklus II (92%) membuktikan bahwa hipotesis penelitian terkonfirmasi.

Peningkatan yang bersifat bertahap ini secara ilmiah dapat dijelaskan melalui mekanisme experiential learning cycle yang dikembangkan Kolb (1984). Pada siklus I, siswa memasuki fase concrete experience dan reflective observation, di mana mereka memperoleh pengalaman gerak secara langsung dan mulai membangun kesadaran kinestetik. Namun

konsolidasi konsep (abstract conceptualization) dan aplikasi mandiri (active experimentation) belum sepenuhnya optimal karena siswa masih beradaptasi dengan pendekatan baru hal ini menjelaskan ketuntasan siklus I yang baru mencapai 69%. Pada siklus II, setelah penguatan scaffolding dan intensifikasi eksplorasi gerak berkelompok, siklus belajar Kolb berjalan lebih utuh. Siswa tidak lagi sekadar meniru gerakan, tetapi mampu merefleksikan, memahami pola, dan mengeksperimentasi variasi gerak secara mandiri. Proses ini dikonfirmasi oleh Immordino-Yang dan Damasio (2007) sebagai embodied learning belajar melalui tubuh mengaktifkan jaringan saraf motorik dan kognitif secara bersamaan, sehingga memori gerak terbentuk lebih kuat dan tahan lama.

2. Kesesuaian Model *Experiential Learning* bagi Siswa dengan Kecerdasan Kinestetik Dominan

Keberhasilan model ini di SD Negeri 16 Cakranegara tidak terlepas dari kesesuaiannya dengan karakteristik siswa yang memiliki kecerdasan kinestetik dominan. Siswa dengan kecerdasan kinestetik tinggi memproses informasi secara optimal melalui aktivitas fisik, sentuhan, dan gerak—bukan melalui instruksi verbal semata (Armstrong, 2009). Metode konvensional yang diterapkan sebelumnya justru bertolak belakang dengan modalitas belajar ini, sehingga wajar apabila capaian pra siklus hanya 37%.

Model *Experiential Learning* secara struktural menjembatani kesenjangan ini karena setiap tahapannya, mulai dari eksplorasi gerak konkret hingga refleksi dan eksperimentasi menempatkan tubuh sebagai media utama belajar. Selaras dengan Armstrong (2009), pendekatan berbasis gerak dan pengalaman fisik merupakan strategi paling efektif untuk mengembangkan potensi siswa berkecerdasan kinestetik. Peningkatan hasil belajar yang signifikan bukan kebetulan, melainkan konsekuensi logis dari penyelarasan antara model pembelajaran dan karakteristik dominan siswa.



Gambar 2. Suasana Pembelajaran Seni Budaya dengan Model *Experiential Learning*

Model *Experiential Learning* secara struktural menjembatani kesenjangan ini karena setiap tahapannya, mulai dari eksplorasi gerak konkret hingga refleksi dan eksperimentasi menempatkan tubuh sebagai media utama belajar. Selaras dengan pandangan Armstrong

(2009), pendekatan pembelajaran berbasis gerak dan pengalaman fisik merupakan strategi paling efektif untuk mengembangkan potensi siswa berkecerdasan kinestetik, sehingga peningkatan hasil belajar yang signifikan pada penelitian ini bukan sebuah kebetulan, melainkan konsekuensi logis dari penyelarasan antara model pembelajaran dan karakteristik dominan siswa.

3. Komparasi dengan Hasil Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini sejalan dengan dan sekaligus memperluas hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Alokafani et al. (2022) melaporkan peningkatan ketuntasan dari 66,9% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II dalam penerapan Experiential Learning di kelas V SD pada konteks mata pelajaran umum. Penelitian ini membuktikan pola peningkatan yang serupa, bahkan dengan capaian akhir lebih tinggi (92%), yang dapat dijelaskan oleh faktor kesesuaian antara model dan karakteristik kinestetik siswa. Variabel yang tidak dikontrol dalam penelitian Alokafani et al. Bila (2024) mencatat ketuntasan akhir 89,29% dengan konteks yang serupa, sementara penelitian ini menghasilkan ketuntasan 92% dengan tambahan dimensi baru: efektivitas Experiential Learning pada domain psikomotorik seni tari yang menuntut integrasi antara kognisi, afeksi, dan koordinasi gerak. Data observasi siklus II yang menunjukkan 49% siswa pada kategori Baik dan Sangat Baik juga sejalan dengan temuan Kong (2021) bahwa Experiential Learning berkontribusi signifikan terhadap keterlibatan aktif peserta didik.

4. Transfer Kompetensi ke Konteks di Luar Kelas

Selain peningkatan hasil belajar formal, ditemukan pula dampak lanjutan yang secara ilmiah dapat dijelaskan sebagai *transfer of learning* (Perkins & Salomon, 1992): sejumlah siswa berhasil meraih prestasi dalam lomba seni tingkat kecamatan dan kota, serta tampil dalam pertunjukan budaya pada peringatan Hari Pendidikan Nasional. Fenomena ini mengindikasikan bahwa *Experiential Learning* tidak hanya meningkatkan penguasaan kompetensi dalam konteks penilaian kelas, tetapi juga memfasilitasi terbentuknya keterampilan yang dapat ditransfer ke konteks nyata di luar sekolah. Hal ini konsisten dengan prinsip dasar *Experiential Learning* yang menekankan bahwa pengalaman belajar yang autentik menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan kemampuan aplikasi yang lebih luas (Ghorai, 2025). Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa model *Experiential Learning* bukan sekadar strategi pedagogis untuk meningkatkan angka ketuntasan, melainkan sebuah pendekatan yang secara ilmiah kompatibel dengan karakteristik perkembangan siswa kelas V yang memiliki dominasi kecerdasan kinestetik, sekaligus mampu membangun kompetensi seni tari secara holistik dan berkelanjutan.



Gambar 3. Perwakilan SDN 16 Cakranegara Memenangkan Juara 1 Lomba Tari Kreasi

KESIMPULAN

Model Experiential Learning terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya di SD Negeri 16 Cakranegara. Ketuntasan klasikal meningkat signifikan dari 37% (pra siklus) menjadi 92% (siklus II), melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar $\geq 80\%$. Peningkatan ini terjadi karena model Experiential Learning menempatkan pengalaman gerak langsung sebagai inti proses belajar, sehingga kompatibel dengan modalitas kinestetik siswa dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna, aplikatif, serta berkelanjutan hingga konteks di luar kelas.

Secara teoretis, penelitian ini mengonfirmasi relevansi experiential learning cycle Kolb (1984) dalam konteks pembelajaran psikomotorik seni tari di sekolah dasar, sekaligus memperkuat argumentasi teoritis bahwa penyelarasan model pembelajaran dengan kecerdasan majemuk dominan siswa merupakan faktor determinan keberhasilan pembelajaran. Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi langsung bagi guru Seni Budaya di sekolah dasar untuk mengadopsi model Experiential Learning sebagai pendekatan utama, terutama pada kelas dengan dominasi siswa berkecerdasan kinestetik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui: (1) dilaksanakan hanya di satu sekolah sehingga generalisabilitas temuan perlu dikaji ulang; (2) faktor-faktor kontekstual seperti latar belakang sosial-ekonomi siswa dan pengalaman berkesenian sebelumnya tidak dikontrol; dan (3) durasi penelitian yang relatif singkat (dua siklus) belum memungkinkan pengukuran dampak jangka panjang. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas model ini pada konteks seni budaya lainnya (seni rupa, seni musik) dan pada jenjang pendidikan yang berbeda, serta menggunakan desain quasi-eksperimen untuk memperkuat validitas internal temuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 16 Cakranegara, Ibu Ni Wayan Sriasih Artini, atas izin, dukungan, dan keterbukaan dalam memberikan informasi selama pelaksanaan penelitian. Apresiasi yang sama disampaikan kepada Bapak I Putu Gede

Sudarsana selaku guru Seni Budaya SD Negeri 16 Cakranegara atas kerja sama dan kontribusinya, serta kepada Ibu Sulistianti selaku Wakil Kepala Sekolah. Terima kasih juga kepada seluruh siswa Kelas V yang telah berpartisipasi aktif sebagai subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alokafani, Muhsam, & Arifin. (2022). Penerapan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–58.
- Andayani, dkk. (2009). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Bila, Y. (2024). Efektivitas Model *Experiential Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(2), 113–125.
- Budi Satria & Eka Titi Andayani. (2024). Pendidikan Seni Budaya di Sekolah Dasar: Kreativitas, Ekspresi Diri, dan Nilai Budaya. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(1), 22–34.
- Christopher, F. (n.d.). *Project life cycle : PROJECT IMPLEMENTATION PHASE*.
- Culp, B. (2019). *For P r R iew On ly*.
- Depdiknas. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gagne, R. M. (1977). *The Conditions of Learning* (3rd ed.). New York: Holt, Reinhart and Winston.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). New York: Pearson.
- Gay, L. R. (1987). *Educational Research: Competencies for Analysis and Application* (7th ed.). Columbus, Ohio: Merrill Publishing Company.
- Ghorai, B. (2025). *Learning Through Experience : A Practical Approach*. 7(5), 4–5.
- Immordino-Yang, M. H. & Damasio, A. (2007). We Feel, Therefore We Learn: The Relevance of Affective and Social Neuroscience to Education. *Mind, Brain, and Education*, 1(1), 3–10.
- Kolb, A. Y. & Kolb, D. A. (2005). Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education. *Academy of Management Learning & Education*, 4(2), 193–212.
- Muhammad & Eka Titi. (2022). *Perspektif Belajar dengan Seni di Sekolah Dasar*. Semarang: UNNES Press.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Oktari, S. T., Fkip, P., & Negeri, U. (2023). 1,2,3,4. 09.
- Perkins, D. N., & Salomon, G. (1992). *Transfer of Learning*. International Encyclopedia of Education, Second Edition Oxford, England: Pergamon Press
- Perwitasari, D. (2021). *Pendidikan Seni Budaya sebagai Komponen Esensial Pembentukan Karakter Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sumarno. (2021). Penerapan Model *Experiential Learning* pada Pembelajaran Seni Budaya Materi Teknik Olah Tubuh, Olah Suara, dan Olah Rasa. *Jurnal Seni dan Pembelajaran*, 9(2), 67–79.

- Syafriani, D., Suyanti, R. D., & Sutiani, A. (2025). *Systematic Literature Review : The Effect of Experiential Learning (EL) on Learning Outcomes*. 11(7), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i7.11274>
- Your, U., & Style, L. (n.d.). *Welcome to “Understanding Your Learning Style”*. This brief workshop is designed to help you gain a preliminary understanding of the different types of learning styles, and study techniques to help you optimize your own learning style. *Lets begin*. 1. 1–10.
- Zakaria, Masni. (2024). *Strategi Experiential untuk Pembelajaran Penerapan Pola Lantai Tari Paduppa di Kelas VIII SMP Negeri 2 Bolano Lambunu Kabupaten Parigi Moutong*. Masni375–384. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1568>

DAFTAR NARASUMBER

I Putu Gede Sudarsana, Guru Seni Budaya SDN 16 Cakranegara
Ni Wayan Sriasih Artini, Kepala Sekolah SDN. 16 Cakranegara
Sulistianti, Wakil Kepala Sekolah SDN 16 Cakranegara