

**PEMBELAJARAN MENYENANGKAN BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING*
DALAM MEWUJUDKAN OPTIMALISASI KOLABORASI SISWA
SEKOLAH DASAR**

Sava Dewnie Zada Ulima¹, Dwi Anggraeni Siwi²

^{1,2} Universitas Veteran Bangun Nusantara

[1dewniezu2014@gmail.com](mailto:dewniezu2014@gmail.com) [2deanggraenny89@gmail.com](mailto:deanggraenny89@gmail.com)

ABSTRACT

Collaboration skills are one of the important competencies that need to be developed in elementary school learning. However, the learning process requires approaches that actively engage students and provide meaningful learning experiences. This study aimed to describe the implementation of joyful learning based on Experiential Learning and its impact on optimizing the collaboration skills of fifth-grade students at SD Negeri Mertan 03. This study employed a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects consisted of the fifth-grade teacher and fifth-grade students of SD Negeri Mertan 03. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The validity of the data was tested using source triangulation and technique triangulation. The results showed that joyful learning based on Experiential Learning was systematically implemented through four stages, namely concrete experience, reflection, concept formation, and application. The implementation of this learning approach demonstrated the optimization of students' collaboration skills, which were reflected in students' contributions within groups, responsibility in completing tasks, and the ability to work cooperatively with group members. Therefore, joyful learning based on Experiential Learning is able to create meaningful learning experiences while supporting the development of collaboration skills among elementary school students.

Keywords: *Joyful Learning, Experiential Learning, Collaboration Skills, Elementary School*

ABSTRAK

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Namun proses pembelajaran memerlukan pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* serta dampaknya dalam mengoptimalkan keterampilan kolaborasi siswa kelas V SD Negeri Mertan 03. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas V dan siswa kelas V SD Negeri Mertan 03. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* telah dilaksanakan secara

sistematis melalui empat tahapan, yaitu pengalaman nyata, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan. Penerapan pembelajaran tersebut menunjukkan adanya optimalisasi keterampilan kolaborasi siswa yang ditandai dengan kontribusi siswa dalam kelompok, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok. Dengan demikian, pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mendukung perkembangan keterampilan siswa kolaborasi sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran Menyenangkan, *Experiential Learning*, Keterampilan Kolaborasi, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam proses pendidikan, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga perlu memiliki berbagai keterampilan yang mendukung kehidupan pada abad ke-21. Salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan adalah keterampilan kolaborasi. Keterampilan ini diperlukan agar siswa mampu bekerja sama, berinteraksi, bertanggung jawab, serta berkontribusi dalam mencapai tujuan bersama selama proses pembelajaran berlangsung.

Akbar (2022) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam menyelesaikan tugas atau

mencapai tujuan tertentu. Melalui keterampilan kolaborasi, siswa dapat belajar menghargai pendapat orang lain, membangun komunikasi yang baik, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara bersama-sama. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan kolaborasi perlu dilakukan sejak jenjang sekolah dasar sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran maupun kehidupan sosial.

Namun demikian, proses pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa. Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penerapan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pencapaian materi,

tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Bhakti et al. (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, menarik, dan tidak menimbulkan tekanan bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Amelia (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui berbagai aktivitas yang menarik sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran menyenangkan adalah *Experiential Learning*. Model ini menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung sehingga siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dialaminya sendiri. Kolb (1984) mengemukakan bahwa *Experiential Learning* terdiri atas empat tahapan,

yaitu pengalaman nyata (*pengalaman konkrit*), refleksi (*pengamatan reflektif*), pembentukan konsep (*konseptualisasi abstrak*), dan penerapan (*eksperimen aktif*). Melalui tahapan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Nasution & Sari (2024) yang menyatakan bahwa penerapan *Experiential Learning* dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pengalaman yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan pemecahan masalah secara bersama-sama. Dengan demikian, *Experiential Learning* berpotensi mendukung perkembangan keterampilan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Nurhayati (2025) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan antusiasme

siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* serta mendeskripsikan dampaknya dalam mewujudkan optimalisasi kolaborasi siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* serta dampaknya dalam mewujudkan optimalisasi kolaborasi siswa sekolah dasar. Penelitian

dilaksanakan di SD Negeri Mertan 03, Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo.

Subjek penelitian terdiri atas guru kelas V dan siswa kelas V SD Negeri Mertan 03. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam pelaksanaan pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning*. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dan aktivitas kolaborasi siswa. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan

hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak pengumpulan data hingga diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan fokus penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan Pembelajaran **Menyenangkan Berbasis** ***Experiential Learning***

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* di kelas V SD Negeri Mertan 03 telah terlaksana melalui empat tahapan, yaitu pengalaman nyata (*pengalaman konkrit*), refleksi (*pengamatan reflektif*), pembentukan konsep (*konseptualisasi abstrak*), dan penerapan (*eksperimen aktif*). Pada tahap pengalaman nyata, siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui pembuatan alat sistem pernapasan secara berkelompok. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung

serta berinteraksi dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selanjutnya pada tahap refleksi siswa melakukan diskusi dan memahami hasil kegiatan yang telah dilakukan. Melalui kegiatan tersebut siswa menyampaikan pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap pembentukan konsep, guru membimbing siswa untuk menghubungkan pengalaman yang diperoleh dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat membangun pemahaman berdasarkan pengalaman yang telah dialami. Setelah itu, pada tahap penerapan siswa menerapkan pemahaman yang diperoleh melalui penyelesaian tugas kelompok dan kegiatan pembelajaran lainnya yang melibatkan kerja sama antar anggota kelompok.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan berbasis *Experiential Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui

berbagai aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan Kolb (1984) yang menyatakan bahwa *Experiential Learning* terdiri atas empat tahapan, yaitu pengalaman nyata, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan. Melalui tahapan tersebut siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dialaminya secara langsung.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Bhakti et al. (2018) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, menarik, dan mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Amelia (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Optimalisasi Keterampilan Kolaborasi Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* memberikan dampak terhadap optimalisasi keterampilan kolaborasi siswa. Optimalisasi tersebut terlihat dari kontribusi siswa dalam kelompok, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Pada saat kegiatan pembuatan alat peraga sistem pernapasan, siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, menyampaikan ide, serta membantu anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selain kontribusi dalam kelompok, siswa juga menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas yang telah dibagikan. Setiap anggota kelompok berusaha menyelesaikan tugas sesuai peran dan tanggung jawab masing-masing sehingga kegiatan kelompok dapat berjalan dengan baik. Siswa juga menunjukkan kemampuan bekerja sama melalui komunikasi yang baik, saling membantu ketika mengalami kesulitan, serta menghargai pendapat

anggota kelompok lain selama proses diskusi berlangsung.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran. *Experiential Learning* tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan ketrampilan kolaborasi. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Iksannudhin & Siwi (2026) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan partisipasi, komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan kepercayaan diri siswa.

Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran berbasis *Experiential Learning* tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan kolaborasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Akbar (2022) yang menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Melalui kegiatan kelompok yang dilakukan selama pembelajaran,

siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berbagi tanggung jawab, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Halimah et al. (2019) yang menjelaskan bahwa keterampilan kolaborasi dapat berkembang melalui aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok. Penerapan pembelajaran yang menyenangkan berbasis *Experiential Learning* memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas kelompok sehingga keterampilan kolaborasi dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian, pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* di kelas V SD Negeri Mertan 03 telah

dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu pengalaman nyata (*concrete experience*), refleksi (*reflective observation*), pembentukan konsep (*abstract conceptualization*), dan penerapan (*active experimentation*). Penerapan pembelajaran tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* menunjukkan adanya optimalisasi keterampilan kolaborasi siswa yang ditandai dengan kontribusi siswa dalam kelompok, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, guru dapat mempertahankan dan mengembangkan penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential Learning* sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif dan keterampilan kolaborasi siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis *Experiential*

Learning pada jenjang, mata pelajaran, atau keterampilan abad ke-21 lainnya sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas penerapan model tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, K. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw. *Jurnal PAKAR GURU: Pembelajaran Dan Karya Guru*, 2(2), 189–195.
- Amelia, L. (2023). Pemanfaatan Strategi Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 18(2). <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>
- Bhakti, C. P., Alfarizqi, M., Ghiffari, N., & Salsabila, K. (2018). Joyful Learning: Alternative Learning Models to Improving Student's Happiness. *Varia Pendidikan*, 30(2), 30–35.
- Halimah, Mawardi, & Krisma Widi Wardani. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SDN Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 46–52.
- Handayani, R. D. S., & Nurhayati. (2025). Penerapan joyfull learning untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran ips di era digital. *Jurnal Kependidikan Dan Ilmu Sosial*, 20(1), 23–32.

- Iksannudhin, W., & Siwi, D. A. (2026). Implementasi Joyful Learning dalam Menumbuhkan Kolaborasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 211–222.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Experiential learning: experience as the source of learning and development*.
- Nasution, A. R., & Sari, D. P. (2024). Analisis Gaya Belajar Siswa Dalam Persiapan Menghadapi (PAS) Penilaian Akhir Sekolah Terhadap Siswa Kelas VI Di SDIT Rabbani Muara Enim. *JlPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23, 481–488.