



Efektivitas Model *Experiential Learning* terhadap Pemahaman Warisan Budaya Pencak Silat pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Banaran 02 di Kabupaten Madiun

Nia Nur Laila^{1*}, Roni Rodiyana²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*nia.22204@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 02-01-2026 Accepted: 15-04-2026 Published: 29-04-2026

ABSTRAK

Pemahaman siswa sekolah dasar terhadap warisan budaya masih tergolong rendah karena pembelajaran bersifat konvensional, bersifat teoritis dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Upaya penanganan permasalahan dilakukan melalui penerapan *Experiential Learning*. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji tingkat pemahaman siswa terhadap warisan budaya, proses penerapan dan efektivitas model *experiential learning*. Kuantitatif adalah model yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimen berupa *one group pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *experiential learning* mampu mendorong pemahaman siswa hal ini dinilai dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dan hasil uji *Paired Sample t-test* mengindikasikan nilai signifikansi ($p < 0,05$) dan perhitungan *N-gain* mencapai 0,90 dimana nilai tersebut berada pada interval 0,70 dan 1,00 sehingga termasuk dalam kategori tinggi, hasil tersebut menunjukkan peningkatan secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa model *Experiential Learning* dinilai "efektif" terhadap pemahaman warisan budaya Pencak Silat di Kabupaten Madiun.

Kata kunci: Efektivitas, *Experiential Learning*, Warisan Budaya, Pencak Silat

ABSTRACT

Elementary school students' understanding of cultural heritage is still relatively low because learning is conventional, theoretical, and learning takes place without active student involvement. Efforts to address this problem are carried out through the application of Experiential Learning. This study was conducted to assess the level of students' understanding of cultural heritage, the process of implementation, and the effectiveness of the experiential learning model. Quantitative is the model used in this study using a pre-experimental design in the form of one group pretest and posttest. The results of the study indicate that experiential learning is able to encourage student understanding. This is assessed by comparing the pretest and posttest scores and the results of the Paired Sample t-test indicate a significance value ($p < 0.05$) and the N-gain calculation reaches 0.90 where the value is in the interval of 0.70 and 1.00 so it is included in the high category, these results show a significant increase. This proves that the Experiential Learning model is considered "effective" for understanding the cultural heritage of Pencak Silat in Madiun Regency.

Keywords: Effectiveness, *Experiential Learning*, Cultural Heritage, Pencak Silat

Pengutipan APA:

Laila, N.N., & Rodiyana, R. (2026). Efektivitas Model *Experiential Learning* terhadap Pemahaman Warisan Budaya Pencak Silat pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Banaran 02 di Kabupaten Madiun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4),



PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan keragaman budaya, meliputi berbagai aspek kehidupan. Salah satu warisan budaya yang sangat berharga dan diakui secara internasional adalah Pencak Silat, yang pada tahun 2019 diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Dunia. Pencak Silat bukan hanya merupakan seni bela diri, namun juga menjadi cerminan nilai-nilai budaya yang luhur seperti budaya, keberanian, rasa percaya diri, disiplin, tanggung jawab, dan solidaritas, yang merupakan bagian dari identitas nasional (UNESCO, 2019). Meskipun Pencak Silat memperoleh pengakuan sebagai Warisan Budaya Dunia oleh UNESCO dan Madiun dikenal sebagai “Kampung Pesilat”, pemahaman siswa sekolah dasar terhadap prinsip dan maknanya sebagai warisan budaya masih perlu ditingkatkan. Pemerintah Kabupaten Madiun telah berkomitmen melestarikan Pencak Silat melalui program pembudayaan Senam Seni Pencak Silat IPSI di sekolah dasar (Hendra, 2023), sebagai upaya mengenalkan sejak usia dini. Pengenalan Pencak Silat tidak hanya mendukung pelestarian budaya tak benda, namun juga berperan dalam pengembangan karakter serta penanaman nilai moral, sosial, dan spiritual siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya memperoleh pembelajaran teknik gerak, melainkan juga memahami makna, simbol, dan filosofi di dalamnya (Rizal et al., 2021).

Pencak Silat telah mendapat dukungan pemerintah sebagai upaya pelestarian warisan budaya takbenda. Namun, dalam praktiknya masih terdapat permasalahan dalam pengajaran di sekolah dasar, khususnya di Kabupaten Madiun (Alzana et al., 2024). Metode yang digunakan cenderung konvensional, berfokus pada teori dan kurang kontekstual, sehingga pembelajaran kurang menarik dan menurunkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Rakhman et al., 2023). Keterbatasan sumber belajar dan kurangnya pengalaman guru juga menghambat pemahaman mendalam, sehingga pembelajaran cenderung pasif (Asyhari et al., 2025).

Berdasarkan asistensi mengajar di SDN Banaran 02, ditemukan bahwa meskipun Pencak Silat menjadi identitas lokal, pemahaman siswa terhadap makna dan nilainya masih rendah, sejalan dengan temuan (Akbar & Hariyanto, 2022). Siswa cenderung hanya mengenal aspek fisik tanpa memahami nilai budaya, sportivitas, dan moral. Minat belajar juga rendah, terlihat dari hanya sekitar 30% siswa yang antusias saat senam Kampung Pesilat. Kondisi ini dipengaruhi globalisasi yang menurunkan minat terhadap budaya lokal (Sangapan et al., 2025), sehingga nilai luhur berisiko terpinggirkan. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual agar siswa dapat memahami nilai budaya Pencak Silat secara mendalam (Nurhidayat et al., 2025).

Penelitian terdahulu mengenai pembelajaran Pencak Silat di sekolah dasar umumnya masih terbatas pada peningkatan kemampuan fisik dan keterampilan gerak siswa. Sementara itu, penerapan model *Experiential Learning* juga lebih sering diteliti pada mata pelajaran umum, serta belum banyak dikaitkan dengan pembelajaran berbasis budaya lokal seperti Pencak Silat. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran Pencak Silat. Selain itu, kebaruan pada penelitian ini terletak pada gabungan kognitif dan motorik, dimana siswa

tidak hanya mempelajari warisan budaya saja namun juga menkan aspek motorik yaitu ketrampilan gerak dari Pencak Silat. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap nilai budaya, moral, dan filosofi Pencak Silat sebagai identitas Lokal daerah “Kampung Pesilat”.

Model *Experiential Learning* menjadi solusi relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap warisan budaya Pencak Silat. Pendekatan ini menekankan pembelajaran melalui keterlibatan secara langsung, sehingga siswa tidak hanya melihat atau mendengar, namun juga melakukan, merasakan, dan merefleksikan (Kolb, 1984). Dengan keterlibatan aktif, siswa dapat memahami filosofi serta menginternalisasi nilai disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab secara lebih mendalam (Darmawan et al., 2023). Pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena pengetahuan dibangun dari pengalaman langsung, sehingga menjembatani kesenjangan teori dan praktik (Dewey, 1938). Penerapan model ini diharapkan mengatasi pembelajaran pasif dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa secara menyeluruh. Hasil penelitian diharapkan memberi dasar pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran berbasis budaya yang adaptif (Calvino et al., 2020), sekaligus mendukung pelestarian Pencak Silat sebagai identitas “Kampung Pesilat”. Temuan ini juga dapat menjadi panduan bagi pemerintah, lembaga pendidikan, dan organisasi Pencak Silat dalam merancang program yang selaras dengan nilai budaya lokal. Selain itu, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pendidikan berbasis budaya dan pelestarian warisan budaya takbenda melalui proses pembelajaran yang bermakna (Jannah, 2020), serta mendukung pengembangan karakter disiplin, tanggung jawab, dan rasa hormat sesuai tujuan pendidikan nasional.

Tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas 5 SDN Banaran 02 terhadap warisan budaya Pencak Silat sebelum penerapan model *Experiential Learning*, Mengetahui proses penerapan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran warisan budaya Pencak Silat pada siswa kelas 5 SDN Banaran 02, Mengetahui efektivitas model *Experiential Learning* terhadap pemahaman warisan budaya Pencak Silat pada siswa kelas 5 SDN Banaran 02

METODE

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan desain pre-eksperimen yang menggunakan satu kelompok melalui *pretest* dan *posttest*. Pendekatan kuantitatif digunakan karena selaras dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap pemahaman warisan budaya Pencak Silat siswa kelas V SDN Banaran 2. Pada desain ini memiliki keterbatasan karena subjek penelitian terdiri dari satu kelompok saja tanpa disertai kelompok kontrol. Populasi yang digunakan mencakup seluruh siswa kelas 5 SDN Banaran 02. Sampel yang digunakan berjumlah 12 siswa dengan teknik *purposive sampling*, karena dipilih berdasarkan kriteria telah mengikuti pembelajaran IPAS dan sesuai dengan tujuan penelitian, serta jumlah populasi yang terbatas memungkinkan seluruh siswa dijadikan sampel (Syarifudin et al., 2023).

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penggunaan instrumen yang meliputi dari tiga aspek utama, yaitu Kuesioner, tes tulis yang berisi soal *pretest* dan *posttest* yang masing masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. dan pedoman observasi yang berisi 4 tahapan dari treatment *Experiential Learning*. Pengujian validitas dalam penelitian ini meliputi validitas isi (*Content Validity*) dan validitas konstruk (*Construct Validity*). Validitas isi dinilai oleh para ahli sebelum digunakan ke siswa (*expert judgment*). Validitas konstruk yang digunakan adalah dengan *product moment person*, untuk menguji apakah instrument yang digunakan sesuai dengan indicator konstruk penelitian.

Analisis data yang diterapkan mencakup uji prasyarat analisis, pengujian hipotesis, dan analisis deskriptif efektivitas. Pada uji prasyarat mengenakan *Uji Shapiro-Wilk* karena cocok untuk sampel kecil yaitu $n < 50$. *Paired sample t-test* digunakan pada uji hipotesis untuk melihat perbedaan rata-rata pada dua data yang saling berhubungan, berasal dari *sample* yang sama namun diukur pada dua tahap berbeda yaitu *pretest* dan *posttest*. Tahap terakhir yaitu menggunakan uji deskriptif efektivitas dengan uji *N-Gain* dimanfaatkan untuk mengukur kenaikan hasil belajar siswa berdasarkan selisih hasil *pretest* dan *posttest*.

HASIL

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN Banaran 02 yang berada di Kecamatan Geger, Kabupaten Madiun yang terdiri dari 12 siswa. Penelitian ini menggunakan model *Experiential Learning* mencakup 4 fase yakni *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstrac Conceptualization*, *Active Experimentation*. Hasil yang diperoleh dari keempat tahapan tersebut yakni.

Concrete Experience

Dalam fase *Concrete Experience*, siswa diperkenalkan dengan Pencak Silat sebagai warisan budaya melalui gambar, video, serta demonstrasi langsung oleh atlet. Kegiatan ini memberikan pengalaman awal yang konkret bagi siswa sehingga dapat melihat dan memahami bentuk nyata dari pembelajaran yang diberikan. Selanjutnya, siswa juga dilibatkan dalam praktik gerakan dasar secara langsung di lapangan, dengan demikian proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Praktik tahapan ini dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Pengenalan Warisan Budaya



Gambar 2. Pengenalan Atribut Silat



Gambar 3. Demonstrasi Gerak Silat



Gambar 4. Gerak Silat oleh Siswa

Gambar tersebut menunjukkan rangkaian kegiatan pada tahap *Concrete Experience*, yang meliputi pengenalan budaya melalui media visual, penjelasan atribut dan nilai Pencak Silat, demonstrasi gerakan oleh atlet, serta praktik langsung oleh siswa. Dalam gambar tersebut terlihat siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib, memperhatikan demonstrasi, serta aktif menirukan gerakan dasar seperti sikap pasang, kuda-kuda, dan serangan. Kegiatan ini menggambarkan keterlibatan aktif siswa dalam memperoleh pengalaman nyata, disamping itu membantu siswa mengetahui Pencak Silat bukan sekedar pelajaran, namun sebagai bagian dari budaya yang memiliki nilai disiplin, keberanian, dan saling menghormati.

Reflective Observation

Tahap *Reflective Observation* siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman belajar yang telah dilakukan siswa. Refleksi dilakukan melalui diskusi kelas dan penulisan pengalaman pribadi. Dalam kegiatan diskusi, siswa menyampaikan pengalamannya selama praktik, termasuk kesulitan yang dihadapi serta nilai-nilai yang dirasakan, seperti pentingnya disiplin dan kerja sama. Selain itu, demonstran juga memberikan penjelasan berdasarkan pengalaman siswa sebagai atlet, sehingga siswa mendapatkan wawasan yang komperhensif dan kontekstual. Tahap ini dilakukan seperti gambar berikut.



Gambar 5. Diskusi Kelas



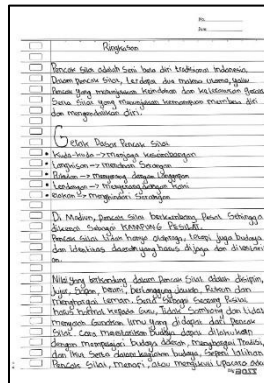
Gambar 6. Penguatan Guru

Gambar 5 dan 6 menggambarkan kegiatan refleksi yang dilakukan melalui diskusi kelas dan penguatan dari guru. Dalam gambar terlihat siswa aktif bertanya dan menyampaikan pendapat terkait pengalaman siswa selama praktik Pencak Silat, sementara guru dan demonstran memberikan penjelasan serta umpan balik. Interaksi ini menunjukkan bahwa siswa mulai memahami makna di balik setiap

gerakan, seperti pentingnya disiplin, keberanian, dan sikap saling menghormati. Kegiatan refleksi juga menjadikan proses belajar jadi bernilai dengan siswa mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari.

Abstract Conceptualization

Dalam fase ini, siswa mulai menghubungkan pengalaman yang telah diperoleh melalui konsep lebih terstruktur. Guru memberikan penjelasan mengenai definisi, tujuan, sejarah, serta nilai-nilai yang terkandung di Pencak Silat. Siswa kemudian mengolah pengalaman siswa melalui diskusi, membuat ringkasan, serta membandingkan antara praktik dan teori yang telah dipelajari. Praktik pada tahapan ini bisa dilihat gambar berikut ini.

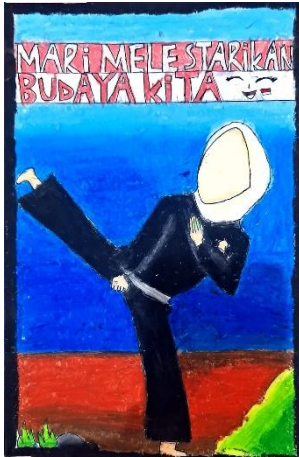


Gambar 7. Penjelasan Guru **Gambar 8.** Ringkasan Siswa **Gambar 9.** Diskusi Terbimbing

Gambar 7, 8, dan 9 menunjukkan proses pembentukan konsep melalui penjelasan guru, pembuatan ringkasan oleh siswa, dan diskusi terbimbing. Dalam gambar tersebut terlihat siswa mendengarkan penjelasan, menuliskan hasil pemahamannya, serta terlibat dalam diskusi untuk menghubungkan pengalaman praktik dengan konsep budaya Pencak Silat. Kegiatan ini menggambarkan bagaimana siswa tidak hanya memahami gerakannya, namun mampu memaparkan maknanya seperti nilai disiplin, persaudaraan, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Active Experimentation

Tahap eksperimen ini menjadi tahap terakhir, melalui penerapan pengetahuan dalam situasi nyata melalui kegiatan kreatif dan kolaboratif. Siswa membuat poster atau komik, melakukan demonstrasi gerakan, serta mengerjakan proyek kelompok berupa drama pendek yang mengangkat nilai persaudaraan dalam Pencak Silat. Kegiatan ini diakhiri dengan presentasi hasil dan penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Praktiknya dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 10. Hasil Poster Siswa



Gambar 11. Penampilan Drama Pendek

Gambar 10 dan 11 memperlihatkan hasil karya siswa berupa poster serta penampilan drama kelompok. Dalam gambar terlihat siswa mengekspresikan pemahamannya melalui media visual dan pertunjukan, serta menunjukkan kerja sama dalam kelompok. Kegiatan ini menggambarkan bahwa siswa mampu mengaplikasikan nilai-nilai seperti persaudaraan, sportivitas, dan tanggung jawab dalam bentuk nyata. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam presentasi juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan sosial.

Setelah seluruh tahapan pembelajaran dilaksanakan, data dianalisis untuk mengkaji efektivitas model *Experiential Learning* terhadap pemahaman siswa. Langkah awal dalam analisis data dilakukan dengan uji validitas isi (*content validity*) yaitu penilaian oleh ahli materi yang bertujuan untuk menilai kesesuaian butir instrumen dengan indikator, kejelasan redaksi, serta kelayakan penggunaan instrumen dalam penelitian sebelum soal diuji cobakan ke siswa. Setelah itu uji validitas konstruk (*construct validity*) menggunakan *product moment person* yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel data berjenis interval atau rasio dengan membandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} . Setelah uji validitas dilanjutkan dengan uji normalitas guna memastikan data yang didapatkan menunjukkan distribusi normal. Pengujian ini mengenakan metode *Shapiro-Wilk* sebab sampel dibawah 50. Hasil Uji Normalitas ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Pretest	0,639	Normal
Posttest	0,060	Normal

Pengujian tersebut memperlihatkan tingkat signifikansi *pretest* 0,639 dan *posttest* 0,060, yang keduanya memiliki nilai yang melebihi 0,05. Kondisi tersebut ini mengindikasikan data telah dan menunjukkan distribusi normal untuk dilakukan uji statistik. Setelah dinyatakan normal, kemudian

selanjutnya menggunakan uji hipotesis dengan *paired sample t-test* untuk melihat adanya ketidak samaan hasil belajar sebelum dan setelah penerapan model *Experiential Learning*. Hasil pengujian *paired sample t-test* ditampilkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Variabel	Mean Difference	t- hitung	df	Signifikansi	Keterangan
Pretest-Posttest	-52,167	-21,116	11	<0,001	Signifikan

Berdasarkan tabel 2 di atas, signifikansi (p) < 0,05 diperoleh, mengindikasikan adanya perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Perbedaan ini menandakan terjadi peningkatan capaian belajar siswa setelah pembelajaran dengan model *Experiential Learning*. Dengan demikian, model yang diterapkan memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya Pencak Silat.

Untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah treatment dengan membandingkan skor pretest dan posttest maka perlu menggunakan uji *N-Gain* untuk mengevaluasi epektifitas model pembelajaran *Experiential Learning*. Berikut merupakan hasil perhitunganya.

Tabel 3. Hasil Nilai Siswa

No	Nama Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest	N-Gain	Keterangan
1	Ahlam	32	89	0,84	Tinggi
2	Alvis	28	90	0,86	Tinggi
3	Berlin	40	92	0,87	Tinggi
4	Avicha	52	100	1,00	Tinggi
5	Clara	52	96	0,92	Tinggi
6	Valen	60	100	1,00	Tinggi
7	Kinara	48	94	0,88	Tinggi
8	Seno	22	89	0,86	Tinggi
9	Daffa	38	90	0,84	Tinggi
10	Rokim	26	92	0,89	Tinggi
11	Renata	54	100	1,00	Tinggi
12	Sahila	46	94	0,89	Tinggi
Rata Rata		41,5	93,8	0,90	Tinggi

Melalui data diatas, nilai *N-Gain* rata rata siswa sebesar 0,90 dimana nilai tersebut berada pada interval 0,70 dan 1,00 sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Ini berarti bahwa sebagian besar

perbedaan antara *pretest* dan nilai maksimum telah berhasil dicapai pada nilai akhir yaitu *posttest*. Dengan kata lain, peningkatan tersebut signifikan dan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sangat efektif terhadap pemahaman siswa

PEMBAHASAN

Implementasi model *Experiential Learning* memberikan perubahan pada proses pembelajaran melalui tahapan yang sistematis menurut Kolb, yaitu pengalaman langsung, refleksi pengalaman, pembentukan konsep serta tahap mencoba dan menjelaskan. Pada fase pengalaman langsung, siswa terlibat dalam praktik dan demonstrasi, kemudian dilanjutkan dengan refleksi melalui diskusi dan pencatatan pengalaman. Proses ini membantu siswa mengaitkan pengalaman dengan konsep budaya Pencak Silat hingga mampu menerapkannya dalam kegiatan nyata seperti proyek kelompok. Keaktifan peserta didik dalam setiap tahapan mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan pengalaman mampu mendorong pemahaman siswa mengenai materi secara lebih mendalam dan kontekstual., sebagaimana dijelaskan dalam teori *Experiential Learning* yang menempatkan pengalaman sebagai fondasi utama dalam membangun pengetahuan (Salsa Bila et al., 2024).

Pelaksanaan pembelajaran menggambarkan bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan, baik saat praktik, diskusi, maupun kerja kelompok. Aktivitas tersebut membuka peluang bagi siswa untuk belajar secara langsung, bekerja sama, serta mengembangkan pemahaman melalui interaksi sosial. Kondisi ini membuat pembelajaran menjadi lebih berkesan karena siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi, namun dapat mengalami serta memaknai sendiri proses belajar yang dilakukan. Hal ini mendukung temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Sari & Murni, 2025).

Peningkatan pemahaman siswa terlihat dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* yang signifikan. Hasil uji *paired sample t-test* mengindikasikan adanya perbedaan bermakna, sedangkan nilai N-di interval tinggi. Ini memperlihatkan jika model *Experiential Learning* efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap warisan budaya Pencak Silat. Peningkatan tersebut terjadi karena peserta didik bukan sekadar memperoleh materi secara pasif, namun dapat mengalami, merefleksikan, dan menerapkan pengetahuan secara langsung. Maka dari itu, siswa mampu memahami makna budaya secara lebih mendalam, sejalan dengan teori yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa (Salsa Bila et al., 2024).

Pelajaran Pencak Silat dinilai relevan dengan model pembelajaran *experiential learning*, karena menekankan keterlibatan langsung siswa melalui latihan gerak, diskusi, kerja kelompok, dan refleksi tentang nilai-nilai budaya. Melalui pengalaman langsung ini, siswa tidak hanya memahami Pencak Silat secara teoritis, t juga memperdalam pemahaman mereka tentang makna disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan nilai-nilai budaya yang melekat di dalamnya. Pendekatan berbasis konteks ini membuat

proses pembelajaran lebih bermakna dan dengan demikian mendorong partisipasi aktif siswa serta pemahaman mereka tentang Pencak Silat sebagai warisan budaya.

Di sisi lain, hasil penelitian ini perlu dicermati dengan memperhatikan sejumlah keterbatasan. Jumlah sampel yang tidak besar serta penggunaan desain *one group pretest-posttest* tanpa adanya kelas kontrol membuat hasil penelitian kurang mampu diterapkan secara umum. Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan juga menyebabkan pengamatan terbatas pada jangka waktu pendek, sehingga pengaruh jangka panjang dari penerapan model pembelajaran belum dapat diketahui secara maksimal. Kondisi kelas yang dinamis serta perbedaan karakteristik siswa juga menjadi faktor yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan dan berpotensi memengaruhi hasil penelitian. Berdasarkan keterbatasan tersebut, untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan perbandingan yang lebih jelas, Oleh karena itu penelitian berikutnya diharapkan dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok kontrol serta jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

SIMPULAN

Implementasi *Experiential Learning* dalam kegiatan pembelajaran warisan budaya Pencak Silat di kelas V SDN Banaran 02 berpotensi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui empat fase, yakni *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*, mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata peserta didik yang meningkat dari 41,5 ke 93,8, serta didukung oleh hasil pengujian *paired sample t-test* yang memperlihatkan perbedaan ($p < 0,05$). Selain itu, nilai *N-Gain* mencapai 0,90 termasuk golongan tinggi, yang membuktikan jika peningkatan pemahaman siswa terjadi secara optimal. Dengan demikian, model *Experiential Learning* terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami warisan budaya Pencak Silat bukan hanya konseptual, namun dalam konteks makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memperkuat temuan penelitian dan memperoleh hasil yang lebih akurat, peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelas kontrol.

REFERENSI

- Akbar, R., & Hariyanto, E. (2022). Pengembangan bahan ajar pencak silat untuk siswa sekolah dasar. *Sport Science and Health*, 2(7), 350–356. <https://doi.org/10.17977/um062v2i72020p350-356>
- Alzana, A. W., Budiono, B., & Sari, M. K. (2024). Internalisasi civic virtue berbasis seni pencak silat di SMPN 1 Jiwon Kabupaten Madiun. *Prosiding SENASSDRA*.
- Asyhari, H., Hudain, M. A., & Ridwan, A. (2025). Jurnal pengabdian kepada masyarakat, 5, 266–274.
- Castro-Calviño, L., Rodríguez-Medina, J., & López-Facal, R. (2020). Heritage education under evaluation: The usefulness, efficiency and effectiveness of heritage education programmes. *Humanities and Social Sciences Communications*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-00639-z>
- Darmawan, A. D., Adelliana, A., Cahyani, E. D., & Triana, A. N. (2023). Pencak silat dan nilai sosial

- dalam masyarakat. *PENJAGA: Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(1), 28–35. <https://doi.org/10.55933/pjga.v4i1.668>
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Hendra. (2023). *Program pembudayaan senam seni pencak silat IPSI di sekolah dasar Kabupaten Madiun*.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Nurhidayat, W., Hasanah, U., Basyari, I. W., & Khodari, R. (2025). *Integrating pencak silat values into character education in elementary schools: An ethnopedagogical study at Pusaka Arya Kemuning Cirebon*, 17(2).
- Rakhman, P. A., Rokmanah, S., & F. (2023). *Implementasi muatan lokal pencak silat di SD Negeri Lialang Kota Serang*, 7, 257–267.
- Rizal, Y. K., Hidayat, S., & Suryana, Y. (2021). Model pengembangan karakter percaya diri siswa sekolah dasar melalui program ekstrakurikuler pencak silat Tapak Suci. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 102–113.
- Roichatul Jannah, A. N. K. (2020). *Implementasi nilai-nilai luhur budaya pencak silat*, 141–146.
- Salsa Bila, S., Dyas Fitriani, A., & Buhori, A. (2024). Pengaruh model experiential learning pada hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 503–512. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sangapan, L. H., Paryanti, A. B., & Manurung, A. H. (2025). *Tantangan globalisasi terhadap pelestarian budaya Nusantara di dunia pendidikan: Sebuah kajian sistematis literatur*, 3(3), 147–158.
- Sari, R., & Murni, S. (2025). *Pengaruh pembelajaran berbasis pengalaman terhadap keterlibatan siswa*.
- Syaifudin, S., Purwanto, A., & Budi, S. (2023). The relationship of entrepreneurs and ruler in SPA prostitution business practices during the COVID-19 pandemic in the nodal region. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 5496–5505. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i2.7360>
- UNESCO. (2019). *Pencak silat, Indonesian martial art*.