

Penerapan Model *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD

Nur Halimah, Ratna Hidayah

Universitas Sebelas Maret
nurhalimah7@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 31/8/2026

Abstract

Problem solving skills are an essential foundation for tackling the various challenges of daily life. This study aims to describe the steps of the experiential learning model and to improve students' mathematical problem-solving skills. This study employed a collaborative action research (PTK) method involving teachers and 20 students as research subjects. The data in this study included both quantitative and qualitative data. Data collection was conducted through observation, interviews, and tests. Data validity was tested using source triangulation and technique triangulation. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study on the application of the experiential learning model involved concrete experiences, reflective observation, abstract conceptualization, and active experimentation. Improvements in students' mathematical problem solving skills were observed in cycle I = 71.88%, cycle II = 81.34%, and cycle III = 87.56%. This improvement is shown by changes in students' abilities, from initially having difficulty understanding problems and determining strategies, to being able to understand, plan, and solve problems independently and systematically. The conclusion of this study is that the application of the experiential learning model can improve problem solving skills in mathematics regarding area and volume measurement among fourth grade students of SD Negeri 2 Seliling in academic year of 2025/2026.

Keywords: *Experiential Learning, problem solving, mathematics*

Abstrak

Kemampuan memecahkan masalah merupakan dasar penting untuk menghadapi beragam tantangan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah model *experiential learning* dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Penelitian ini menggunakan metode PTK secara kolaboratif bersama guru dengan 20 siswa sebagai subjek penelitian. Data dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan tes. Validitas data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian penerapan model *experiential learning* melalui langkah pengalaman nyata, observasi refleksi, penyusunan konsep abstrak, dan eksperimen aktif. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada siklus I = 71,88%, siklus II = 81,34%, siklus III = 87,56%. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh perubahan kemampuan siswa dari yang semula kesulitan memahami masalah dan menentukan strategi, menjadi mampu memahami, merencanakan, dan menyelesaikan masalah secara mandiri dan sistematis. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu penerapan model *experiential learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi pengukuran luas dan volume siswa kelas IV SD Negeri 2 Seliling tahun ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: *Experiential Learning, pemecahan masalah, matematika*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kemampuan memecahkan masalah merupakan dasar yang penting dalam menghadapi berbagai kendala dan persoalan dalam kehidupan sehari-hari (Wahyuni, dkk., 2024). Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) kemampuan pemecahan masalah memiliki peran penting dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran matematika (Rachmantika & Wardono, 2019). Urgensi pengembangan kemampuan ini semakin nyata di tengah tuntutan abad ke-21, di mana siswa tidak cukup hanya menguasai prosedur berhitung, tetapi juga harus mampu menganalisis situasi, merancang strategi, dan mengevaluasi solusi secara mandiri. Rahman, (2019) menegaskan bahwa pemecahan masalah merupakan keterampilan abad ke-21 yang paling esensial dan harus dikembangkan sejak jenjang pendidikan dasar, karena kemampuan ini menjadi fondasi bagi individu untuk bertahan dan berkembang dalam masyarakat yang terus berubah. Apabila kemampuan ini tidak ditumbuhkan sejak sekolah dasar, siswa akan mengalami kesulitan dalam menghadapi persoalan yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan berikutnya, bahkan dalam kehidupan nyata sehari-hari (Supriono, dkk., 2023).

Menurut Duha & Harefa, (2024), kemampuan memecahkan masalah dalam matematika merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dikuasai oleh siswa yang pembelajaran matematika. Semakin baik kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika, semakin berkembang pula cara berpikirnya (Supriono, dkk., 2023). Hal ini terjadi karena kemampuan pemecahan masalah matematika yang digunakan dengan dukungan representasi matematis yang tepat dapat memperjelas konsep matematika serta memberikan bantuan kepada siswa dalam menyederhanakan permasalahan yang kompleks (Kusumaningsih & Marta, 2016). Terdapat empat langkah dalam pemecahan masalah menurut Polya (Astutiani, dkk., 2019) antara lain: (1) memahami masalah, (2) perencanaan pemecahan masalah, (3) melaksanakan perencanaan pemecahan masalah, dan (4) melihat kembali kelengkapan pemecahan masalah. Riyadi, dkk., (2021) dalam penelitiannya terhadap siswa kelas III, IV, dan V sekolah dasar menemukan bahwa aspek yang paling lemah adalah tahap memeriksa kembali, di mana sebagian besar siswa cenderung melewati langkah tersebut karena terbiasa hanya berfokus pada perolehan hasil akhir tanpa mengevaluasi proses penyelesaiannya.

Jenis masalah matematika yang secara konsisten menjadi kesulitan siswa di sekolah dasar adalah soal berbentuk cerita yang menuntut pemahaman konteks, soal yang berkaitan dengan pengukuran seperti luas dan volume, serta soal yang memerlukan penalaran bertingkat dan pengaitan antara konsep satu dengan yang lainnya (Siregar, 2019). Siswa umumnya mengalami kesulitan karena terbiasa menghafal rumus tanpa memahami makna konsep yang mendasarinya, sehingga ketika dihadapkan pada variasi soal yang berbeda dari contoh guru, mereka tidak mampu menemukan strategi penyelesaian yang tepat (Wahid, 2018). Kemampuan siswa dalam menerapkan langkah pemecahan masalah kini mulai terlihat dalam proses pembelajaran (Mailani, dkk., 2025), namun siswa masih cenderung difokuskan pada hafalan informasi tanpa diberikan tuntutan untuk mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata. Permasalahan ini menyebabkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih rendah karena siswa belum terbiasa berpikir secara mendalam, sehingga kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang menuntut penalaran tidak berkembang secara optimal.

Pembaharuan dalam pendekatan menjadi prasyarat penting guna mempersiapkan siswa dalam menghadapi berbagai tantangan dan kompleksitas di era *modern*. Salah satu wujud konkret pembaharuan tersebut adalah penerapan pendekatan *deep learning* yang berfokus pada penguatan pemahaman dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Mutmainnah, dkk., 2025). Model *experiential learning* relevan dengan

pendekatan *deep learning* karena model tersebut menjadikan pengalaman langsung sebagai dasar belajar dan mendorong siswa untuk menganalisis dan menilai pengalaman mereka secara kritis (Henríquez, dkk., 2025). Guru diharapkan dapat merancang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar siswa mampu termotivasi, aktif, dan terbantu dalam memahami matematika, karena sebagian siswa menganggapnya sulit dan kurang menarik. Lebih dari itu, keterkaitan model *experiential learning* dengan kemampuan pemecahan masalah matematika dapat dilihat dari keselarasan antar tahapannya. Menurut Kolb (1984) dalam Astutiani, dkk., (2019) tahap *concrete experience* (pengalaman nyata) mendorong siswa menghadapi situasi masalah secara langsung, selaras dengan aspek memahami masalah. Tahap *reflective observation* (observasi reflektif) melatih siswa mengamati dan menganalisis situasi sebelum menentukan langkah, berkorespondensi dengan aspek perencanaan penyelesaian. Tahap *abstract conceptualization* (konseptualisasi abstrak) mendorong siswa membangun pemahaman konsep secara mandiri, mendukung aspek pelaksanaan penyelesaian. Tahap *active experimentation* (eksperimen aktif) melatih siswa menerapkan konsep dalam situasi baru dan mengevaluasi hasilnya, selaras dengan aspek memeriksa kembali. Dengan demikian, model *experiential learning* secara struktural mendukung pengembangan setiap aspek kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Seliling, Alian, Kebumen pada hari Selasa tanggal 14 Oktober 2025, didapatkan informasi tentang: (1) siswa masih kesulitan memahami maksud soal dan menentukan informasi penting yang ada dalam soal, (2) siswa cenderung fokus pada hasil akhir tanpa memahami proses penyelesaian secara runtut, (3) sebagian siswa merasa kesulitan mengidentifikasi pokok permasalahan sehingga strategi penyelesaian yang dipilih kurang tepat, (4) siswa terdapat kecenderungan menghafal rumus tanpa memahami makna dan strategi penyelesaian, (5) ditemukan beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan menunggu arahan guru. Metode ceramah masih mendominasi pembelajaran matematika kelas IV, sehingga siswa belum memperoleh kesempatan optimal untuk membangun pengalaman belajar secara langsung. Kondisi ini diperkuat dengan nilai rata-rata kelas yang baru mencapai 58, di mana hanya 5 siswa (25%) yang memenuhi KKTP sebesar 65, sedangkan 15 siswa (75%) belum memenuhinya. Keadaan ini menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa tergolong rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi model pembelajaran yang digunakan guru. Model pembelajaran inovatif menekankan keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak sekedar menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam eksplorasi serta penyelesaian masalah, seperti model *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL), *Cooperative Learning*, *Experiential Learning* (Hadi, 2023; Nurfitriyanti, 2016; Putrawan, dkk., 2018; Wijayanti & Anugraheni, 2022). Pada penelitian ini peneliti menggunakan model *experiential learning* karena dalam pelaksanaannya siswa diberikan kesempatan penuh dalam belajar melalui pengalaman langsung (Alokafani, dkk., 2022) dan melibatkan keterkaitan antara tindakan dan pemikiran yang mendorong pemahaman lebih mendalam (Hariri & Yayuk, 2018).

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah disajikan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Seliling untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *experiential learning* serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi pengukuran luas dan volume.

METODE

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Menurut Kunandar (Ramadhan & Nadhira, 2022) PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri, baik secara mandiri atau berkolaborasi dengan pihak lain. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Januari-Februari 2026. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Seliling sebagai subjek penelitian, dengan jumlah 20 siswa yang terdiri atas 6 laki-laki dan 14 perempuan.

Model yang diterapkan adalah *Experiential Learning* dengan empat langkah yaitu: (1) pengalaman nyata, (2) observasi refleksi, (3) penyusunan konsep abstrak, dan (4) eksperimen aktif. Aspek yang diteliti mencakup penerapan keempat langkah tersebut dalam pembelajaran matematika materi pengukuran luas dan volume untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

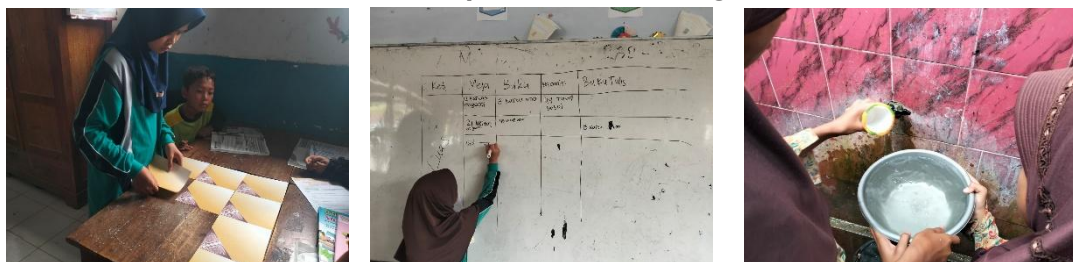
Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning*. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui data hasil tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan memecahkan masalah matematika materi pengukuran luas dan volume. Adapun sumber data berasal dari guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Seliling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes. Validitas data yang digunakan triangulasi sumber dan teknik. Proses analisis data melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Experiential Learning*

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Siklus I dan siklus II masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan, sedangkan siklus III dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Penerapan model *experiential learning* dilakukan melalui langkah yaitu: (a) *Concrete Experience* (pengalaman nyata), (b) *Reflective Observation* (observasi refleksi), (c) *Abstract Conceptualization* (penyusunan konsep abstrak), serta (d) *Active Experimentation* (eksperimen aktif). Langkah-langkah tersebut merujuk pada konsep yang dikemukakan oleh Kolb (Bartle, 2015), kemudian dirumuskan kembali oleh peneliti menjadi langkah-langkah model *experiential learning* sebagaimana digunakan dalam penelitian ini.

Gambar 1. Pelaksanaan Model *Experiential Learning*



Pada gambar di atas, kegiatan inti pada pertemuan pertama menunjukkan langkah pengalaman nyata yaitu siswa secara berkelompok sedang melakukan kegiatan eksplorasi berupa pengukuran luas permukaan benda menggunakan satuan tidak baku. Kemudian pada langkah observasi refleksi yaitu siswa menuliskan hasilnya di papan tulis untuk diamati perbedaannya setiap kelompok. Selanjutnya, disajikan hasil observasi terkait pelaksanaan model *experiential learning* baik dari guru apun siswa.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model *Experiential Learning* terhadap Guru dan Siswa

No	Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
1	<i>Concrete Experience</i> (pengalaman nyata)	83,34	81,25	88,54	86,46	95,83	93,75
2	<i>Reflective Observation</i> (observasi refleksi)	79,17	79,17	85,42	84,38	91,67	87,50
3	<i>Abstract Conceptualization</i> (penyusunan konsep abstrak)	80,56	79,17	87,50	84,72	91,67	88,89
4	<i>Active Experimentation</i> (eksperimen aktif)	83,34	82,29	88,54	86,46	93,75	91,67
Rata-rata		81,60	80,47	87,50	85,50	93,23	90,45

Berdasarkan data pada tabel tersebut, terlihat proses pembelajaran dari siklus I, II, dan III menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap. Hasil observasi terhadap guru, terdapat kenaikan sebesar 5,90% antara siklus I ke siklus II, dan meningkat kembali sebesar 5,73% antara siklus II ke siklus III. Selanjutnya, dari observasi terhadap siswa, juga memperlihatkan peningkatan, yaitu sebesar 5,03% antara siklus I ke siklus II, dan naik 4,95% antara siklus II ke siklus III.

Penerapan model *experiential learning* pada penelitian ini menggunakan langkah: (1) pengalaman nyata, siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk berpartisipasi secara langsung dalam sebuah kegiatan yang berkaitan erat dengan materi pembelajaran dalam bentuk kegiatan eksplorasi. Guru menyampaikan saat siswa praktik langsung, mereka terlihat aktif dan antusias karena bisa mencoba sendiri dengan kelompoknya. Menurut (Shobiyya, dkk., 2025), keterlibatan siswa dalam kegiatan langsung dan memperoleh pengalaman dapat mempermudah dalam memahami konsep, menentukan langkah penyelesaian, serta merefleksikan hasil yang diperoleh; (2) observasi refleksi, siswa diajak meninjau kembali pengalaman yang baru saja dialaminya. Guru memfasilitasi siswa untuk mengungkapkan apa yang dipahami selama kegiatan berlangsung. Siswa mulai mengeksplorasi kemungkinan jawaban serta menganalisis penyebab suatu peristiwa (Martono, dkk., 2018). Melalui langkah ini, membantu siswa menyampaikan hasil pengalaman yang didapat. Sejalan dengan pendapat Kuswandari, dkk (2017); Nurhasanah, dkk (2017), siswa melakukan kegiatan untuk merenungkan pengalaman yang telah mereka alami, kegiatan ini menuntut siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan berkomunikasi selama proses pembelajaran berlangsung; (3) penyusunan konsep abstrak, guru berperan dalam merangkum dan meluruskan hasil diskusi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut pendapat Nurcahyandi & Purwaningrum, (2022), pada langkah ini guru mengaitkan hasil refleksi siswa dengan teori atau prinsip yang relevan serta menyampaikan penjelasan materi, contoh, maupun ilustrasi yang memperkuat pemahaman konsep. Langkah ini bertujuan untuk membantu siswa agar tidak sekedar mengandalkan pengalaman empiris, tetapi juga memahami konsep atau prinsip yang mendasarinya (Sirait & Sianturi, 2025); (4) eksperimen aktif, siswa mencoba menyelesaikan suatu permasalahan atau menyelesaikan soal kontekstual yang disampaikan oleh guru. Siswa mempraktikkan konsep yang telah dipahami ke dalam konteks baru (soal kontekstual). Siswa mengatakan bahwa dirinya sekarang lebih berani mencoba mengerjakan sendiri meskipun soalnya berbeda dari contoh. Menurut pendapat Kuswandari, dkk (2017); Nurhasanah, dkk (2017), pada langkah ini siswa mengimplementasikan pengalaman ke dalam tindakan yang direncanakan. Kegiatan ini mencakup berbagai penerapan konsep dalam bentuk pembuktian yang

berfungsi memperkuat pemahaman konsep berdasarkan pengalaman langsung yang diperoleh siswa (Aulia, dkk., 2023).

2. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah

Hasil tes kemampuan pemecahan masalah dapat diperoleh dari penilaian aspek kemampuan pemecahan masalah yaitu memahami masalah, perencanaan pemecahan masalah, penyelesaian masalah, dan melihat kembali. Tabel 2 menunjukkan perbandingan antarsiklus hasil tes peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan Tabel 3. menunjukkan perbandingan persentase antarsiklus aspek kemampuan pemecahan masalah.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Tes Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
95-100	0	5	25	35	35
89-94	5	15	10	10	15
83-88	25	20	10	10	20
77-82	10	0	5	15	10
71-76	0	5	10	10	10
65-70	0	5	5	5	0
59-64	35	35	35	15	10
53-58	20	15	0	0	0
<53	5	0	0	0	0
Jumlah	100	100	100	100	100
Nilai Tertinggi	91,25	95	100	100	100
Nilai Terendah	52,5	56,25	61,25	61,25	63,75
Nilai Rata-Rata	70,06	73,69	78,63	84,06	87,56
Siswa Tuntas (%)	40	50	65	85	90
Siswa Belum Tuntas (%)	60	50	35	15	10

Berdasarkan data tabel tersebut, terlihat bahwa ketuntasan tes kemampuan siswa dalam memecahkan masalah meningkat dari siklus I hingga siklus III. Hal ini dikarenakan penerapan model *experiential learning* setiap siklusnya dilaksanakan lebih maksimal, setiap selesai tindakan dilakukan refleksi sehingga hasil pada siklus selanjutnya dapat meningkat. Persentase ketuntasan pada siklus I pertemuan 1 sebesar 40% dengan rata-rata nilai 70,06 dan pertemuan 2 sebesar 50% dengan rata-rata nilai 73,69. Persentase ketuntasan pada siklus II pertemuan 1 sebesar 65% dengan nilai rata-rata 78,63 dan pada pertemuan 2 sebesar 85% dengan nilai rata-rata 84,06. Selanjutnya pada siklus III persentase ketuntasan siswa sebesar 90% dengan nilai rata-rata 87,56.

Tabel 3. Perbandingan Persentase Antarsiklus Aspek Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Aspek	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
1	Memahami masalah	76,25	85,50	90,75
2	Perencanaan pemecahan masalah	72,00	81,13	89,25
3	Penyelesaian masalah	69,63	79,25	85,25
4	Melihat kembali	69,63	79,50	85,00
Rata-rata (%)		71,88	81,34	87,56

Berdasarkan data pada tabel tersebut, menunjukkan bahwa setiap indikator kemampuan pemecahan masalah mengalami peningkatan. Pada indikator memahami masalah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,25%, dari siklus II ke siklus III sebesar 5,25%. Pada indikator perencanaan pemecahan masalah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,13% dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 8,13%. Pada indikator penyelesaian masalah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,63%, dari siklus II ke siklus III sebesar 6,00%. Pada indikator melihat kembali, peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,88%, peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 5,50%.

Pada aspek memahami masalah, sebagian besar siswa telah mampu menuliskan informasi yang diketahui dan ditanyakan pada soal dengan baik. Peningkatan ini terjadi adanya penerapan langkah pengalaman nyata, di mana siswa melakukan kegiatan pengukuran secara langsung. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putrawan, dkk., (2018) bahwa model *experiential learning* terutama pada langkah pengalaman nyata memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika siswa, karena mereka sudah memperoleh pengalaman langsung yang membantu memahami suatu permasalahan. Pada aspek perencanaan pemecahan masalah, sebagian besar siswa telah mampu menuliskan masalah atau angka ke dalam rumus dengan benar. Peningkatan ini berkaitan dengan langkah observasi refleksi, di mana siswa diajak berdiskusi mengenai hasil pengukuran yang berbeda antar kelompok serta mengidentifikasi penyebab perbedaan tersebut. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *experiential learning* yang melibatkan langkah observasi refleksi mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa secara bertahap di setiap siklusnya (Rahmantia, dkk., 2025). Pada aspek penyelesaian masalah, sebagian besar siswa sudah benar dalam menghitung dan mendapatkan hasil perhitungan, tetapi masih terdapat beberapa siswa yang keliru dalam perhitungan. Peningkatan terjadi karena penerapan langkah penyusunan konsep abstrak, di mana guru membantu dalam menjelaskan materi luas dan volume dengan satuan tidak baku dan baku serta mengaitkannya dengan pengalaman yang telah dilakukan siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang menyatakan bahwa model *experiential learning* efektif membantu siswa dalam melaksanakan penyelesaian masalah melalui pembentukan konsep yang berasal dari pengalaman siswa (Shobiyya, dkk., 2025). Pada aspek melihat kembali, sebagian besar siswa sudah memeriksa kembali pekerjaannya serta menuliskan kesimpulan di akhir saat selesai mengerjakan dengan tepat dan lengkap. Peningkatan ini berkaitan dengan langkah eksperimen aktif, di mana siswa diberi soal kontekstual dalam bentuk soal cerita untuk dikerjakan secara kelompok dan terbiasa dalam memeriksa kembali serta menyimpulkan hasil pekerjaannya.

Meskipun setiap aspek kemampuan pemecahan masalah dikaitkan dengan langkah tertentu dalam model *experiential learning*, pada dasarnya keempat

langkah tersebut saling berkaitan dan membentuk satu proses pembelajaran yang utuh (Rosyida, dkk., 2025). Terutama pada langkah penyusunan konsep abstrak, penjelasan guru memperkuat seluruh aspek kemampuan pemecahan masalah karena siswa memperoleh pemahaman yang lebih sistematis. Selain itu, pada langkah eksperimen aktif, siswa secara berkelompok menyelesaikan soal kontekstual sehingga semua aspek kemampuan pemecahan masalah meningkat. Dengan demikian, peningkatan tersebut merupakan hasil keterpaduan seluruh langkah dalam model *experiential learning*, bukan hanya dari satu langkah tertentu.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian telah dipaparkan, dapat disimpulkan: (1) langkah-langkah penerapan model *experiential learning* yaitu: (a) *Concrete Experience* (pengalaman nyata), (b) *Reflective Observation* (observasi refleksi), (c) *Abstract Conceptualization* (penyusunan konsep abstrak), dan (d) *Active Experimentation* (eksperimen aktif). Penerapan model *Experiential Learning* terhadap guru mengalami peningkatan pada siklus I = 81,60%, siklus II = 87,50%, siklus III = 93,23%. Pada siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I = 80,47%, siklus II = 85,50%, siklus III = 90,45%. (2) penerapan model *experiential learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Rata-rata hasil kemampuan pemecahan masalah pada siklus I = 71,88%, siklus II = 81,34%, siklus III = 87,56%. Implikasi teoretis penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman yang terstruktur dapat memperkuat pemahaman konsep serta keterampilan pemecahan masalah siswa. Secara praktis, setiap langkah dalam model *experiential learning* memberikan kontribusi nyata, mulai dari pemberian pengalaman langsung melalui objek konkret, kegiatan refleksi untuk memahami proses belajar, penguatan konsep secara sistematis, hingga penerapan konsep dalam penyelesaian masalah kontekstual yang mendorong kemandirian siswa. Oleh karena itu, disarankan agar siswa lebih aktif, percaya diri, dan terlibat dalam diskusi pembelajaran; guru dapat mengembangkan penerapan model *experiential learning* secara optimal; sekolah mendukung dengan penyediaan sarana prasarana yang memadai; serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih mendalam guna meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alokafani, Y., Muhsam, J., & Arifin. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 1 Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 308–313. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.780>
- Astutiani, R., Isnarto, & Hidayah, I. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 297–303. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/294>
- Aulia, Z., Suryadinata, N., & Farida, N. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Experiential Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 11(1), 75–84. <https://doi.org/10.23960/mtk/v11i1.pp75-84>
- Bartle, E. (2015). Experiential learning: an overview. *Institute for Teaching and Learning Innovation. Australia: The University of Queensland*.
- Duha, R., & Harefa, D. (2024). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=3VsQEQAQBAJ>
- Fida Rahmantika Hadi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah

- Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Bima Journal of Elementary Education*, 1(2), 59–65. <https://doi.org/10.37630/bijee.v1i2.1220>
- Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). The Application of Experiential Learning Model to Increase Students' Comprehension in the Subject Material of Light and Its Properties. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p1-15>
- Henríquez, V. V., Isidora, C. R., & Javiera, S. A. (2025). Applying Kolb's experiential learning cycle for deep learning: A systematic literature review. In *Social Sciences and Humanities Open* (Vol. 12). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102096>
- Kusumaningsih, W., & Marta, R. P. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah dan Discovery Learning terhadap kemampuan representasi matematis siswa SMP. *JIPMat*, 1(2). <https://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/article/view/1247/1084>
- Kuswandari, D., Suhartono, & Salimi, M. (2017). Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Kuwayuhan. *Doctoral Dissertation, Thesis. Universitas Sebelas Maret*. <https://core.ac.uk/download/pdf/289784333.pdf>
- Mailani, E., Rarastika, N., Saragih, H. A., Butar, G. J. P. B., & Tarigan, O. G. (2025). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Deep Learning Dan Media Interaktif. *Journal Educational Research and Development* E-ISSN: 3063-9158, 1(4), 417–424. <https://jurnal.globalsciences.com/index.php/jerd/article/view/465>
- Martono, W. C., Heni, H., & Karolin, L. A. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning Sebagai Bagian Dari Program Sekolah Ramah Anak. *Seminar Nasional Dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga Dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas*, 161–162.
- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi pendekatan deep learning terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 848–871. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23781>
- Nurcahyandi, Z. R., & Purwaningrum, J. P. (2022). Penerapan Teori Belajar David Kolb dalam Pembelajaran Matematika Materi Koordinat Kartesius. *SIGMA Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1). <https://www.researchgate.net/publication/366579955>
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Nurhasanah, S., Malik, A., & Mulhayatiah, D. (2017). Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 2(2), 58. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v2i2.8280>
- Putrawan, D. G. A., Ariawan, IP. W., & Hartawan, IG. N. Y. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Tabanan Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 7, 142–149. <https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/2834>
- Rachmantika, A. R., & Wardono, W. (2019). Peran kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 439–443. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/29029>
- Rahman, M. (2019). 21st Century Skill "Problem Solving": Defining the Concept. *Asian Journal of Interdisciplinary Research*, 64–74. <https://doi.org/10.34256/ajir1917>

- Rahmantia, Azizah, & Hermin. (2025). Implementasi Model Problem Based Learning Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 251–260. <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8086>
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121–128. <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>
- Riyadi, R., Syarifah, T. J., & Nikmaturohmah, P. (2021). Profile of Students' Problem-Solving Skills Viewed from Polya's Four-Steps Approach and Elementary School Students. *European Journal of Educational Research*, volume-10-2021(volume-10-issue-4-october-2021), 1625–1638. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.4.1625>
- Rosyida, E., Rindawati, R., & Muzayanah, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Mata Pelajaran Geografi Materi Batuan dan Tanah di SMAN 16 Surabaya. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 9(4), 835–843. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i4.1340
- Shobiyya, A. H., Syaiha, H. F., Lestari, R. P., Azaria, R., Padliyah, Z. A., & Putri, H. E. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Model Experiential Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 567–579. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38328>
- Sirait, R., & Sianturi, N. K. (2025). Strategi Pembelajaran Empirik (Experiental Learning). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(4), 8355–8361. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i4.53533>
- Siregar, A. R. (2019). Penerapan Model Cooperaative Learning Tipe Group Investigation dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Pokok Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV SDN 200304 Siparau Padangsidimpuan. *Doctoral Dissertation, IAIN Padangsidimpuan*. <http://etd.uinsyahada.ac.id/810/>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Supriono, L. O., Sukmawati, S., & Baharullah, B. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Question Card Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Pacerakkang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 279–287. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1137>
- Wahid, A. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Kabupaten Bangkalan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 14–30. <https://doi.org/10.17977/um031v3i12016p014>
- Wahyuni, A., Kusumah, Y. S., Martadiputra, B. A. P., & Zafrullah, Z. (2024). Tren penelitian kemampuan pemecahan masalah pada pendidikan matematika: Analisis bibliometrik. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(2), 337–356. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i2.22329>
- Wijayanti, R., & Anugraheni, I. (2022). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Learning dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(2), 158–167. <https://doi.org/10.17509/jpp.v22i2.48959>