

**PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
DADU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
MATEMATIKA PADA MATERI PENYAJIAN DATA**

Muna Khansa' Sholihah¹, Herry Sanoto²
Universitas Kristen Satya Wacana
Munakhansa30@gmail.com

ABSTRACT

Fourth-grade students aged 7–11 are in the concrete operational stage, making it easier for them to understand mathematical concepts through real-life experiences. However, the teaching methods applied have not sufficiently incorporated hands-on activities, resulting in low interest and poor learning outcomes. This study aimed to implement the experiential learning model using illustrated dice media to improve cognitive learning outcomes at SDN Pulutan 02. This Classroom Action Research adopted the Initial Reflection model by Rustiyarso and Tri Wijaya, involving 11 students as subjects. Data were collected through tests and interviews. The results showed an increase in the average score from 69 in Cycle I to 79 in Cycle II, and classical mastery from 65% to 82%. Improvements were observed in the aspects of understanding, application, analysis, and creation, although evaluation still required guidance. The process also enhanced students' engagement, curiosity, and collaboration, and helped them understand data presentation in real-life contexts. This model is recommended for use in other learning contexts, accompanied by reflection activities to strengthen evaluative skills and connect material to students' everyday experiences.

Keywords: experiential learning, cognitive learning outcomes, illustrated dice media

ABSTRAK

Peserta didik kelas IV berusia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep matematika melalui pengalaman nyata. Namun, metode pembelajaran yang digunakan belum banyak melibatkan aktivitas langsung, menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan model *experiential learning* dengan media dadu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar kognitif di SDN Pulutan 02. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Refleksi Awal dari Rustiyarso dan Tri Wijaya, dengan 11 peserta didik sebagai subjek. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan wawancara. Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 69 (siklus I) menjadi 79 (siklus II), serta ketuntasan klasikal dari 65% menjadi 82%. Peningkatan terjadi pada aspek pemahaman, penerapan, analisis, dan penciptaan, meskipun evaluasi masih memerlukan bimbingan. Proses ini juga meningkatkan keaktifan, rasa ingin tahu, dan kerja sama siswa, serta membantu memahami penyajian data

dalam konteks nyata. Model ini disarankan diterapkan pada pembelajaran lain dengan kegiatan refleksi untuk mengasah keterampilan evaluatif dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari.

Kata Kunci: *experiential learning*, hasil belajar kognitif, media dadu bergambar

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama di tingkat sekolah dasar. Proses pembelajaran matematika dapat membentuk kemampuan peserta didik untuk berpikir secara rasional, sistematis, dan analitis. Belajar matematika dapat mengembangkan kemampuan logika, berpikir kritis, bernalar, dan menyusun argumen, serta membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Laia & Harefa, 2021). Dalam teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget yang membagi tahapan perkembangan kognitif anak yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap sensorimotor usia 0 hingga 2 tahun, praoperasional usia 2 hingga 7 tahun, operasional konkret usia 7 hingga 11 tahun, dan operasional formal mulai usia 11 tahun ke atas (Hapudin, 2021). Di fase operasional konkret, anak-anak mulai memiliki kemampuan untuk melakukan perhitungan matematika dengan pendekatan yang sesuai

dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Isrok'atun & Rosmala, 2018). Oleh karena itu, pendidik perlu memahami tahap perkembangan peserta didik agar dapat menyesuaikan komponen pembelajaran yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Sabuna & Sanoto, 2024). Pemahaman materi matematika dapat meningkat apabila pembelajaran dihubungkan dengan kegiatan yang mencerminkan pengalaman konkret peserta didik.

Hasil wawancara yang dilakukan pada 12 Februari 2025 dengan 11 subyek kelas IV SDN Pulutan 02 menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pelajaran matematika termasuk dalam kategori rendah. Dari 11 peserta didik yang diwawancarai, hanya 4 peserta didik yang menyatakan menyukai pelajaran matematika, sementara mayoritas lebih menyukai pelajaran olahraga karena peserta didik lebih suka belajar sambil melakukan aktivitas fisik. Rendahnya minat ini membuat

peserta didik tidak menyukai pelajaran matematika yang sangat penting bagi mereka sehingga berdampak pada hasil belajarnya yaitu berdasarkan tes awal hanya 3 dari 11 peserta didik yang tuntas KKM. Untuk mengatasi permasalahan ini dibutuhkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berfokus pada pengalaman agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu model yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik pada tahap operasional konkret adalah *experiential learning*. Model ini mengutamakan proses belajar dari pengalaman langsung, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi dan mengalami konsep yang dipelajari. *Experiential learning* tepat jika diterapkan pada PAUD dan SD karena selaras dengan tahap perkembangan anak serta gaya belajar peserta didik yang lebih aktif dan eksploratif (Sapriati dkk., 2023).

Salah satu materi yang nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah penyajian data, karena membantu peserta didik dalam

mengelompokkan, memahami, dan menarik kesimpulan dari informasi di sekitar mereka. Untuk mendukung penerapan *experiential learning*, media yang dapat digunakan adalah dadu bergambar. Media ini dapat disesuaikan dengan gambar yang lebih familiar, sehingga memudahkan peserta didik dalam melakukan pengamatan, pencatatan, serta menganalisis hasil lemparan dadu. Menurut Bruner (1966), belajar adalah proses aktif yang memungkinkan peserta didik menemukan konsep baru yang tidak hanya didasarkan pada informasi yang diberikan. Bruner menjelaskan bahwa pembelajaran terdiri dari tiga tahap representasi, yaitu enaktif (pengalaman konkret melalui objek nyata), ikonik (representasi melalui gambar atau visualisasi), dan simbolik (penggunaan simbol atau bahasa abstrak) (Ayu Lestari dkk. 2023). Oleh karena itu, penggunaan dadu bergambar sebagai media pembelajaran dapat diterapkan untuk mendukung pembelajaran berbasis pengalaman langsung, sesuai dengan prinsip *experiential learning*. Melalui media ini, peserta didik dapat mengamati, mencatat, dan

menganalisis hasil lemparan dadu, yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Peningkatan hasil belajar kognitif matematika pada topik penyajian data dengan menggunakan model *experiential learning* dan media dadu bergambar merupakan topik yang menarik untuk diteliti dalam studi tindakan kelas ini. Peneliti berharap peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pengumpulan dan penyajian data, yang dapat memberikan pengalaman nyata sehingga mempermudah pemahaman konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan demikian pembelajaran ini berpotensi untuk meningkatkan capaian belajar peserta didik jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan implementasi model *experiential learning* yang didukung oleh penggunaan media dadu bergambar untuk memperkuat pemahaman terhadap konsep yang dipelajari pada materi penyajian data. Dengan model ini, diharapkan peserta

didik dapat lebih aktif, terlibat langsung, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi penyajian data.

B. Metode Penelitian

Studi ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang dengan tujuan utama meningkatkan pemahaman konsep penyajian data. Subjek penelitian terdiri atas 11 peserta didik kelas IV SDN Pulutan 02 Salatiga tahun ajaran 2024/2025, terdapat 6 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Proses pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yakni tes dan wawancara pada bulan Februari-April 2025. Tes dilaksanakan pada akhir setiap siklus untuk menilai hasil belajar kognitif matematika peserta didik serta mengevaluasi tingkat keberhasilan pelaksanaan tindakan. Sedangkan, wawancara dilakukan sebelum tindakan (pra-siklus) untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di SDN Pulutan 02.

Penelitian ini menggunakan desain model Refleksi Awal yang dikembangkan oleh Rustiyarso & Tri Wijaya (2020). Model tersebut merujuk pada berbagai teori

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari para ahli seperti Kurt Lewin, McTaggart, Kemmis, dan John Elliot, serta disesuaikan dengan pengalaman Rustiyarso dan Tri Wijaya. Sebelum memulai siklus pertama, peneliti disarankan melakukan refleksi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas sebagai dasar dalam merancang tindakan yang tepat.

Dalam penelitian ini, data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur pencapaian hasil belajar kognitif. Keberhasilan pembelajaran dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan dua indikator utama, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sekurang-kurangnya 70, sesuai dengan KKM yang ditetapkan sekolah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Penelitian dikatakan berhasil apabila mencapai minimal ketuntasan klasikal. Ketuntasan belajar klasikal ditetapkan sebesar 80%, artinya setidaknya 80% peserta didik harus meraih nilai minimal 70 (Nanda dkk., 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data mengenai hasil belajar kognitif dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes evaluasi matematika pada topik penyajian data yang dilaksanakan setelah penerapan model *experiential learning*. Hasil belajar diartikan sebagai capaian peserta didik setelah menerima materi, yang dapat diukur dalam bentuk nilai numerik maupun melalui observasi tingkah laku (Gulo dkk., 2022). Menurut Taksonomi Bloom revisi 2001, ranah kognitif pengetahuan terdiri dari enam tingkatan, yaitu: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Pra Siklus

Kegiatan pra-siklus dilaksanakan untuk mengumpulkan data awal tentang hasil belajar kognitif peserta didik pada materi penyajian data. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum berhasil mencapai tingkat ketuntasan yang telah ditentukan, mengindikasikan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut masih rendah. Rincian skor hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas IV disajikan dalam tabel berikut.

Aspek Perolehan	Hasil
Nilai Tertinggi	70
Nilai Terendah	40
Jumlah Siswa	11
Nilai Rata-rata	58
Siswa Tuntas KKM	3
Presentase Belajar Klasikal	27%

Tabel 1.3 Hasil Belajar Tes Awal

Berdasarkan analisis terhadap 11 peserta didik yang mengikuti tes pra-siklus, ketuntasan belajar secara klasikal baru mencapai 27%, jauh di bawah ambang minimal 80%. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum menguasai materi penyajian data. Selain itu, wawancara pada 12 Februari 2025 mengungkapkan bahwa selama ini guru lebih sering menerapkan metode ceramah dan latihan soal dari buku paket. Mengacu pada temuan tersebut, peneliti selanjutnya melakukan tindakan kelas dengan mengimplementasikan model pembelajaran *experiential learning* untuk memperdalam pemahaman peserta didik mengenai materi penyajian data.

Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dalam dua pertemuan, dengan menerapkan model *experiential learning* pada materi penyajian data. Proses pembelajaran terdiri atas tiga fase, yaitu pendahuluan, inti, dan

penutup. Pada fase pertama, pembelajaran dimulai dengan salam, doa bersama, pemeriksaan kehadiran, serta apersepsi yang mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas agar peserta didik memahami arah kegiatan yang akan dijalani.

Pada fase inti, pembelajaran mengikuti empat tahapan utama dalam model *experiential learning*. Pada tahap awal yaitu *Concrete Experience*, peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok, kemudian setiap kelompok menerima LKPD dan melakukan survei sederhana kepada teman-teman sekelas tentang pelajaran favorit, tempat favorit di sekolah, serta hobi masing-masing. Peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mencatat jawaban, dan mendiskusikan hasilnya bersama anggota kelompok. Tahap kedua, *Reflective Observation* (refleksi), dilakukan dengan mengamati dan mendiskusikan data yang telah dikumpulkan. Peserta didik bekerja sama menganalisis hasil survei, mengidentifikasi pilihan terbanyak dan paling sedikit. Diskusi kelompok

berlangsung aktif dan menunjukkan keterlibatan peserta didik dalam memahami makna dari data yang peserta didik peroleh. Di fase *Abstract Conceptualization*, peserta didik menyusun data hasil survei menjadi tabel, lalu mengubahnya menjadi diagram batang.. Melalui kegiatan ini, peserta didik mulai memahami konsep penyajian data dengan menghubungkannya pada pengalaman konkret yang telah dilakukan. Tahap terakhir, *Active Experimentation* (eksperimen aktif), setiap kelompok menyampaikan hasil kegiatan peserta didik di depan kelas, dan kelompok lainnya memberikan umpan balik atau pertanyaan mengenai presentasi yang telah disampaikan.

Pada fase penutup, peserta didik diajak untuk menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama, penguatan konsep, serta menerima apresiasi atas keaktifan selama proses berlangsung. Kegiatan ditutup dengan tes evaluasi berupa 10 soal esai untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi penyajian data. Hasil tes pada Siklus I disajikan dalam tabel berikut.

Aspek Perolehan	Hasil
Nilai Tertinggi	80

Nilai Terendah	60
Jumlah Siswa	11
Nilai Rata-rata	69
Siswa Tuntas KKM	7
Presentase Belajar Klasikal	64%

Tabel 1.4 Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil tes pada siklus I, persentase ketuntasan klasikal mengalami peningkatan menjadi 64% dibandingkan tes awal. Namun, angka ini masih belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian, yakni minimal 80% ketuntasan. Berdasarkan refleksi terhadap pelaksanaan pada siklus I, ditemukan bahwa masih ada sejumlah peserta didik yang melakukan kesalahan saat mengumpulkan dan mencatat data. Hal ini disebabkan karena kegiatan survei dilaksanakan secara bersama-sama, namun setiap peserta didik mencatat data sendiri-sendiri. Beberapa peserta didik mengalami keterlambatan dalam mencatat, kurang fokus, atau tidak mengikuti alur survei dengan baik, sehingga data yang terkumpul menjadi tidak konsisten antar individu.

Untuk mengatasi masalah ini dan memastikan proses pengumpulan data lebih terstruktur dan konsisten, peneliti memutuskan untuk menggunakan alat bantu yang dapat menampilkan data secara lebih

terorganisir dan mudah dipahami, yaitu dadu bergambar. Dengan menggunakan media dadu bergambar pada siklus II, diharapkan setiap peserta didik dapat fokus pada satu tema survei yang jelas, mengurangi kesalahan pencatatan, dan menghasilkan data yang lebih seragam. Dengan perubahan ini, diharapkan pengumpulan data menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan ketuntasan belajar pada siklus II.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan menggunakan model yang sama, yaitu *experiential learning* pada materi penyajian data. Kegiatan pembelajaran juga terdiri dari tiga fase utama. Pada fase ini dilakukan melalui empat tahapan model *experiential learning*. Pada fase *Concrete Experience*, peserta didik dibagi ke dalam tiga kelompok, di mana tiap kelompok menerima tiga dadu bergambar bertema budaya Jawa Tengah seperti makanan khas, lagu daerah, dan permainan tradisional. Setiap kelompok melempar dadu sebanyak 20 kali secara bergantian dan mencatat

hasilnya ke dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam mengumpulkan data berdasarkan hasil lemparan dadu. Tahap kedua adalah *Reflective Observation* (refleksi), peserta didik mengamati data hasil lemparan yang telah dikumpulkan, mendiskusikan bersama kelompoknya, dan mencermati frekuensi gambar yang paling sering maupun paling jarang muncul. Peneliti membimbing peserta didik agar dapat menemukan pola dari data yang diperoleh. Pada tahap ketiga, yaitu *Konseptualisasi Abstrak*, peserta didik menyusun data hasil lemparan dadu ke dalam tabel, kemudian disajikan kembali dalam bentuk diagram batang dan diagram garis. Melalui tahap ini, peserta didik memahami konsep penyajian data berdasarkan pengalaman konkret yang telah peserta didik alami. Tahap terakhir yaitu *Active Experimentation*, di mana tiap kelompok mempresentasikan hasil kegiatan peserta didik, sementara kelompok lain dapat mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan. Fase penutup dilakukan dengan

membimbing peserta didik menyimpulkan materi, memberikan penguatan, serta memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan partisipatif. Di akhir pembelajaran, peserta didik mengerjakan tes evaluasi berupa 10 soal esai untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi penyajian data dengan hasil sebagai berikut.

Aspek Perolehan	Hasil
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Jumlah Siswa	11
Nilai Rata-rata	79
Siswa Tuntas KKM	9
Presentase Belajar Klasikal	82%

Rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan, dari 69 pada siklus I menjadi 79. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal juga naik menjadi 82%, melebihi batas minimal yang ditetapkan, yaitu 80%. Refleksi terhadap pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik melalui pengalaman langsung. Aktivitas pengumpulan data oleh setiap kelompok menjadi lebih terarah dan konsisten, berkat penggunaan media dadu bergambar yang

membantu peserta didik memahami proses tersebut. Peserta didik juga mampu menyajikan data secara akurat dalam bentuk diagram batang dan diagram garis. Proses pembelajaran ini mempermudah peserta didik dalam mengaitkan materi penyajian data dengan konteks kehidupan nyata. Karena hasil yang dicapai telah memenuhi indikator penelitian, maka pelaksanaan tindakan dihentikan pada tahap ini.

Analisis Hasil Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Data hasil belajar pada setiap tahap dianalisis untuk melihat pengaruh penerapan model *experiential learning* dengan media dadu bergambar. Hasil analisis disampaikan berikut ini.



Grafik 1.1 Analisis Hasil Setiap Siklus

Berdasarkan grafik yang ditampilkan, tampak adanya perkembangan positif dalam hasil belajar peserta didik pada setiap tahap tindakan. Pada tahap pra-siklus,

hanya 3 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan dengan nilai rata-rata sebesar 58 dan persentase ketuntasan klasikal 27%. Setelah model pembelajaran *experiential learning* diterapkan pada siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 7 orang, dengan rata-rata nilai naik menjadi 69 dan ketuntasan klasikal mencapai 64%. Walaupun terjadi peningkatan, hasil ini masih belum mencapai target ketuntasan klasikal sebesar 80%. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan penyempurnaan dengan menambahkan media dadu bergambar sebagai sarana pengumpulan data. Hasil tindakan pada siklus II menunjukkan perkembangan yang lebih signifikan, yaitu 9 peserta didik mencapai ketuntasan, nilai rata-rata meningkat menjadi 79, dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 82%. Dengan demikian, penerapan *experiential learning* yang dipadukan dengan media dadu bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep penyajian data serta hasil belajar kognitif peserta didik.

Hasil Belajar Kognitif Matematika Peserta Didik Pada Materi Penyajian Data

Capaian hasil belajar kognitif peserta didik pada Siklus I dan Siklus



Grafik 1.2 Hasil Belajar Kognitif Siklus I & II

Merujuk pada grafik tersebut, dapat diketahui bahwa capaian hasil belajar kognitif peserta didik menunjukkan kemajuan yang signifikan di sebagian besar tingkatan kognitif. Pada tingkatan C2, yaitu pemahaman, yang meliputi kemampuan peserta didik untuk memahami konsep dasar dalam penyajian data, terdapat peningkatan dari nilai 86 yang semula berada pada kategori baik, meningkat hingga mencapai nilai 100 pada kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah menguasai materi dasar, seperti pengertian tabel, diagram, dan fungsi penyajian data. Begitu juga pada tingkatan C3, yang berkaitan dengan kemampuan menerapkan data dalam bentuk tabel

dan diagram, terdapat peningkatan dari nilai 86 menjadi 91, yang menunjukkan peralihan dari kategori baik kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik sudah mampu menyajikan data yang dikumpulkan melalui survei dalam bentuk tabel dan diagram dengan benar. Pada C4 yaitu menganalisis, kemampuan membandingkan, mencari pola, atau hubungan antar data, terjadi peningkatan yang cukup besar dari nilai 59 dengan kategori perlu bimbingan menjadi 82 dengan kategori baik. Ini menunjukkan perkembangan signifikan keterampilan peserta didik dalam membandingkan dan menarik kesimpulan dari data. Sementara itu, pada C5 yaitu mengevaluasi, yaitu kemampuan menilai atau mempertimbangkan kegunaan, kelebihan, atau kekurangan suatu metode penyajian data, terjadi penurunan dari nilai 73 dengan kategori cukup menjadi 59 dengan kategori perlu bimbingan. Penurunan ini disebabkan oleh soal pada siklus II yang menuntut evaluasi lebih kompleks dan berdasarkan pengalaman nyata. Pada C6 yaitu

menciptakan, yakni kemampuan menyusun penyajian data dalam bentuk diagram, terjadi peningkatan dari nilai 41 dengan kategori perlu bimbingan menjadi 64 yang masih berada dalam kategori perlu bimbingan, namun sudah mendekati KKM. Secara keseluruhan, grafik ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II berhasil meningkatkan kemampuan memahami, menerapkan, dan menganalisis data, serta mulai membangun keterampilan dalam menyajikan data. Namun, aspek evaluatif masih perlu mendapatkan perhatian lebih, melalui penguatan refleksi, diskusi, serta pemberian stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan tingkat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan model pembelajaran *experiential learning* dan media pembelajaran dadu bergambar terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pada materi penyajian data. Rata-rata capaian hasil belajar kognitif peserta didik meningkat sebesar 14,5% dari siklus I ke siklus II. Kenaikan ini tampak pada berbagai level ranah kognitif, meliputi pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), dan

menciptakan (C6). Namun demikian, pada tingkatan kognitif evaluasi (C5) justru mengalami penurunan. Dari hasil wawancara pada siklus II, penurunan ini disebabkan karena peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal essay no 8 dan 9 karena meningkatnya tingkat kesulitan soal pada siklus II. Soal-soal pada tahap ini menuntut peserta didik untuk melakukan evaluasi yang lebih kompleks serta merefleksikan materi dalam konteks kehidupan nyata, sehingga masih diperlukan kajian lebih lanjut terhadap tindakan pembelajaran yang diberikan.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar peserta didik tercermin dari meningkatnya capaian aspek kognitif, sebagai hasil penerapan model *experiential learning* dengan media dadu bergambar. Dalam pembelajaran ini, peserta didik tidak sekadar menerima materi secara pasif, melainkan turut aktif berpartisipasi dalam kegiatan mengumpulkan dan menyajikan data. Pada siklus I, peserta didik melakukan pengumpulan data melalui kegiatan survei kepada teman sekelas, sedangkan pada siklus II, pengumpulan data dilakukan melalui

hasil pengamatan terhadap dadu bergambar.

Media dadu bergambar terbukti membantu peserta didik dalam mengumpulkan data secara lebih seragam, terstruktur, dan konsisten. Hal ini memperkuat implementasi model *Experiential Learning*, yang menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman nyata. Peserta didik menunjukkan kemudahan dalam memahami langkah-langkah pengumpulan data serta penyajian data dalam format tabel dan diagram, serta kemampuan untuk menganalisis data dengan tepat. Antusiasme peserta didik dalam belajar juga mengalami peningkatan, terlihat dari partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran. Hal ini menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, bermakna, serta mendorong terciptanya kerja sama antar peserta didik

Peningkatan hasil belajar melalui penggunaan model *experiential learning* sesuai dengan hasil temuan Uyen et al. (2022) yang menunjukkan dampak positif terhadap sikap belajar serta pencapaian hasil belajar matematika peserta didik melalui model *experiential learning*.

Strategi pembelajaran yang berbasis pengalaman ini juga mendukung peserta didik dalam membangun pemahaman melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan, observasi, refleksi, serta evaluasi diri, dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar (Umkabu & Lestari, 2023). Selain itu, Susiloningsih dkk. (2023) mengemukakan bahwa model *experiential learning* efektif dalam meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, rasa ingin tahu, motivasi, pemahaman konsep, kualitas proses belajar, serta menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Temuan ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Aini (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model *experiential learning* dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran, serta memicu keterlibatan aktif, meningkatkan antusiasme, pemahaman konsep, dan kemampuan peserta didik dalam mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa penggunaan model *experiential learning* yang dipadukan dengan

media dadu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar kognitif matematika peserta didik, khususnya dalam materi penyajian data. Hasil ini sesuai temuan dari Nurdiana dkk. (2024), yang mengungkapkan bahwa media Dabar efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyajikan data. Pemanfaatan media konkret lainnya seperti papan dadu diagram, juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Karimah. dkk, 2024). Selain itu, pemanfaatan media dadu bergambar dalam penerapan model pertandingan tim juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar. (Mubarokah et al., 2025). Bahkan dalam implementasi model berbasis proyek dengan penggunaan dadu bergambar berhasil meningkatkan hasil belajar matematika sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik di kelas.

E. Kesimpulan

Penelitian yang dilaksanakan di SDN Pulutan 02 tentang penerapan model pembelajaran *experiential learning* dengan media dadu bergambar pada materi penyajian

data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV. Penggunaan media dadu bergambar berhasil melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, yang mempermudah mereka dalam mengolah dan menyajikan data dalam bentuk tabel dan diagram. Berdasarkan hasil analisis, terlihat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik, dengan kenaikan rata-rata nilai dari 69 pada siklus I menjadi 79 pada siklus II, serta peningkatan persentase ketuntasan belajar secara klasikal dari 65% menjadi 82%.

Peningkatan tersebut mencakup ranah kognitif pada aspek memahami, menerapkan, menganalisis, dan mencipta, meskipun pada aspek evaluasi peserta didik masih memerlukan bimbingan tambahan. Selain itu, penerapan model *experiential learning* dengan bantuan media konkret seperti dadu bergambar juga terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif, rasa ingin tahu, serta kemampuan kolaboratif peserta didik, sekaligus membantu peserta didik dalam mengaitkan konsep penyajian data

dengan konteks kehidupan sehari-hari. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar penggunaan media pembelajaran interaktif semacam ini terus dikembangkan guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Model pembelajaran berbasis pengalaman juga perlu diimplementasikan dalam materi lainnya, dengan disertai ruang untuk refleksi agar peserta didik dapat mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Hapudin, M. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif* (1 ed.). KENCANA.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika* (1 ed.). PT. Bumi Aksara.
- Rustiyarso, & Tri Wijaya. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (1 ed.). Noktah.

Jurnal :

- Aini, N. dkk. (2024). Keefektifan Model Experiential Learning terhadap Minat Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri Kalicari 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 14766–14775.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14486>

- Ayu Lestari, D., Ari Rahmawati, I., & Fauzi, Mr. (2023). Penerapan Teori Belajar Bruner Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VI SD IT Salsabila 8 Pandowoharjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 3 No. 1(1).
- Analisis Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom pada Peserta Didik di SMK Negeri 1 Mandrehe. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 625–636.
<https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1365>
- Gulo, F., Harefa, A. O., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom pada Peserta Didik di SMK Negeri 1 Mandrehe. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 625–636.
<https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1365>
- Karimah. dkk. (2024). Efektivitas Media Konkret Papan Dadu Diagram terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SDN Pedurungan Kidul 02. *Journal on Education*, 07(01), 4719–4727.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk Sekolah Menengah Pertama (Revisi 2018)*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Laia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463.
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>
- Nanda, dkk (2021). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif* (A. Prasetyo, Ed.). CV. Adanu Abimata.
<https://penerbitadab.id>
- Nurdiana, A., Rukmi, A. S., & Nuraini, A. I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Penyajian Data Kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Sabuna, E. S., & Sanoto, H. (2024). Implikasi Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Dalam Pembelajaran. *JHPP: urnal Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 2, 75–82.
<https://doi.org/https://jurnalcendeki a.id/index.php/jhpp/>
- Sapriati, A., Amini, M., Aisyah, S., & Sapta, A. (2023). *Experiential Learning in Action* (Belawa, Ed.; 1 ed.). Universitas Terbuka.
www.ut.ac.id.
- Susiloningsih, E., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2023). Experiential Learning Model in Science Learning: Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 550–557.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4452>

- Umkabu, T., & Lestari. (2023). Strategi Pembelajaran Experiential Learning terhadap Peningkatan Akademik Siswa di SD Muhammadiyah Abepura. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 459–468. <http://jurnaledukasia.org>
- Uyen et al. (2022). The Effectiveness of Experiential Learning in Teaching Arithmetic and Geometry in Sixth Grade. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.858631>