

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: EFEKTIVITAS MODEL EXPERIENTIAL
LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS SISWA SD**

Annisa Hukma Shobiyya¹, Hani Fauziyah Syaiha², Rahayu Puji Lestari³,

Rasendriya Azaria^{4*}, Zulpa Awaliyatul Padliyah⁵, Hafiziani Eka Putri⁶

¹⁻⁶PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

¹annisahuksya23@upi.edu, ²hanifauziyahsyaiha@upi.edu,

³rahayupujilestari@upi.edu, ⁴rasendriya.azaria@upi.edu, ⁵zulpacumell2@upi.edu,

⁶hafizianiekaputri@upi.edu

*Corresponding author**

ABSTRACT

The background of this study is based on the low ability of elementary school students to connect mathematical concepts with real-life experiences in daily contexts. In addition, previous studies on the implementation of experience-oriented learning models have shown inconsistent findings. Therefore, this study aims to systematically review the effectiveness of the Experiential Learning model in improving elementary students' mathematical problem-solving skills. This study employed a Systematic Literature Review (SLR) method by identifying ten initial articles obtained from various national journal databases. These articles were then screened through four stages, namely initial data collection, preliminary analysis, selection or eligibility determination, and follow-up recommendations, based on topic relevance, alignment with research objectives, and methodological feasibility. From this process, three articles met all inclusion criteria and provided empirical evidence regarding the application of Experiential Learning in mathematics learning. The synthesis results indicate that the Experiential Learning model is effective in helping students understand problems, design solution strategies, and evaluate solutions reflectively through concrete experiences. In addition, this model also enhances student engagement, motivation, and independent learning in solving problems. However, limitations were found in teacher strategy variations, differences in student characteristics, and limited integration with digital media. Overall, the SLR results highlight the significant contribution of Experiential Learning to improving elementary students' mathematical problem-solving skills and recommend broader and more integrated implementation of this model.

Keywords: *Experiential learning, mathematical problem solving, elementary school*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan siswa sekolah dasar dalam mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman nyata dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil penelitian sebelumnya terkait penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman masih menunjukkan temuan yang belum konsisten. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara sistematis efektivitas model *Experiential Learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengidentifikasi sepuluh artikel awal yang diperoleh dari berbagai database jurnal nasional. Artikel-artikel tersebut kemudian diseleksi melalui empat tahap skrining, yaitu pengumpulan data awal, analisis awal, seleksi atau penentuan kelayakan, serta rekomendasi tindak lanjut, berdasarkan kriteria relevansi topik, kesesuaian tujuan penelitian, dan kelayakan metodologis. Dari proses tersebut, diperoleh tiga artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dan menyediakan bukti empiris mengenai penerapan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran matematika. Hasil sintesis menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* efektif dalam membantu siswa memahami masalah, merancang strategi penyelesaian, serta mengevaluasi solusi secara reflektif melalui pengalaman konkret. Selain itu, model ini juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemandirian belajar siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. Namun demikian, keterbatasan masih ditemukan pada variasi strategi guru, perbedaan karakteristik siswa, serta minimnya integrasi dengan media digital. Secara keseluruhan, hasil SLR ini menegaskan kontribusi signifikan *Experiential Learning* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar serta membuka peluang pengembangan pembelajaran yang lebih kontekstual di masa depan.

Kata Kunci: *Experiential learning*, pemecahan masalah matematis, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa sekolah dasar tercermin dari praktik pembelajaran yang masih berfokus pada hafalan konsep serta pola penyampaian informasi yang cenderung satu arah, sehingga keterampilan berpikir siswa belum berkembang secara optimal

(Kartikasari, 2025). Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kesulitan menghubungkan konsep yang dipelajari dengan fenomena nyata di lingkungan sekitarnya karena pembelajaran yang mereka terima masih bersifat abstrak dan kurang memberikan pengalaman langsung. Model *Experiential Learning* menjadi relevan karena menyediakan tahapan

belajar melalui pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan yang mendukung kemampuan berpikir tingkat tinggi (Himmah, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual dan *open-ended* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa karena memberi ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi konsep secara lebih fleksibel (Wulandari, 2020). Oleh karena itu, muncul pertanyaan penelitian: "Bagaimana efektivitas model *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD?". Pertanyaan ini menjadi dasar kajian untuk menilai kontribusi model berbasis pengalaman dalam konteks pembelajaran matematika.

Meskipun model *Experiential Learning* telah diterapkan dalam beberapa penelitian, temuan yang ada masih menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa belum konsisten karena keterampilan berpikir mereka belum berkembang optimal dalam praktik pembelajaran (Kartikasari, 2025). Variasi ini dapat dipengaruhi oleh perbedaan strategi penerapan,

durasi pembelajaran, karakteristik siswa, serta kesiapan guru dalam mengelola model pembelajaran berbasis pengalaman (Himmah, 2021). Namun demikian, literatur empiris yang mengevaluasi model *Experiential Learning* pada matematika sekolah dasar tetap langka, sehingga diperlukan kajian sistematis tambahan untuk memetakan efektivitasnya secara menyeluruh (Sholihah, 2024). Kondisi tersebut menimbulkan gap penelitian, yaitu belum adanya peta pengetahuan yang terstruktur terkait dampak *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, kajian sistematis diperlukan agar kesimpulan yang diperoleh lebih kuat dan dapat digunakan sebagai dasar pengembangan model pembelajaran.

Systematic Literature Review (SLR) merupakan pendekatan yang tepat untuk digunakan karena menyediakan prosedur seleksi, evaluasi, dan sintesis literatur secara transparan sehingga temuan penelitian dapat dibandingkan dan dipetakan secara lebih akurat (Wulandari, 2020). Melalui SLR, peneliti dapat menelaah kualitas

metodologis studi-studi terdahulu dan menyimpulkan efektivitas model pembelajaran berdasarkan bukti empiris yang terverifikasi secara sistematis (Sholihah, 2024). Pendekatan ini membantu peneliti mengidentifikasi pola dan ketidakkonsistenan dalam penerapan *Experiential Learning*, terutama karena hasil pembelajaran siswa sering berbeda akibat kemampuan berpikir yang belum berkembang optimal (Kartikasari, 2025). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas model *Experiential Learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD, sehingga hasil kajian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan relevan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini disusun menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang mengikuti alur diagram PRISMA untuk menganalisis efektivitas model *Experiential Learning* dalam meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar secara sistematis dan terarah. Pada tahap identifikasi, peneliti mengidentifikasi 10 artikel dari berbagai database jurnal nasional berbahasa Indonesia yang dapat diakses secara gratis. Artikel-artikel tersebut dikumpulkan berdasarkan kata kunci yang relevan dengan pembelajaran matematika sekolah dasar dan model *Experiential Learning*. Seluruh artikel yang teridentifikasi kemudian didokumentasikan sebagai sumber awal kajian. Tahap identifikasi ini menjadi dasar penting dalam memastikan transparansi dan keterlacakan proses SLR.

Selanjutnya, tahap *screening* dilakukan dengan menelaah judul dan abstrak artikel untuk menilai kesesuaian topik dengan fokus penelitian. Pada tahap ini, beberapa artikel dieliminasi karena tidak membahas pemecahan masalah matematis atau tidak menerapkan model *Experiential Learning* secara eksplisit. Artikel yang lolos tahap *screening* kemudian masuk ke tahap *eligibility*, yaitu penilaian kelayakan berdasarkan aspek metodologis, kelengkapan data, ketersediaan *full-text*, penggunaan bahasa Indonesia,

serta kesesuaian konteks pembelajaran sekolah dasar. Artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi atau hanya bersifat konseptual dikeluarkan dari kajian. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa hanya artikel dengan kualitas metodologis yang baik yang dianalisis lebih lanjut.

Pada tahap *included*, diperoleh 3 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dan dianalisis secara mendalam. Ketiga artikel tersebut menunjukkan temuan yang konsisten, yaitu peningkatan kemampuan siswa dalam memahami masalah, menyusun strategi penyelesaian, serta mengevaluasi solusi melalui pengalaman belajar langsung. Selain itu, penerapan model *Experiential Learning* juga terbukti meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemandirian belajar siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematis. Seluruh temuan kemudian disintesis untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut. Dengan demikian, ketiga artikel yang terinklusi menjadi dasar utama dalam menarik kesimpulan sesuai prinsip dan alur diagram PRISMA.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada awal penelitian ini, kami menetapkan sejumlah artikel hasil penelitian sebagai sumber literatur yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah. Temuan penelitian ini merupakan hasil analisis terhadap kumpulan artikel yang diperoleh melalui database *Google Scholar*. Artikel-artikel yang didokumentasikan berfokus pada Efektivitas *Model Experiential Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD, dengan total tiga artikel yang disajikan pada Tabel 1.

Artikel tersebut dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta temuan utama yang relevan dengan fokus penelitian. Proses analisis dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian tujuan penelitian, metode yang digunakan, subjek penelitian, serta hasil yang diperoleh dalam masing-masing artikel. Melalui analisis ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana penerapan Model *Experiential Learning* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa Sekolah Dasar.

Tabel 1. Hasil Penelitian terhadap Efektivitas Model *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Jurnal	Hasil Penelitian
	Khusnul Himmah, Aryo Andri Nugroho, Ariani Nur Setyaningsih (2024)	Implementasi Model <i>Experiential Learning</i> pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>Experiential Learning</i> efektif meningkatkan pemahaman matematis siswa SD, terutama pada materi pecahan, karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas konkret sehingga konsep lebih mudah dipahami. Penelitian lain juga mendukung bahwa pembelajaran berbasis pengalaman membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan tidak cepat bosan. Namun, sebagian besar penelitian hanya fokus pada pengaruh langsung tanpa mempertimbangkan variabel moderasi seperti gaya belajar atau motivasi. Selain itu, metode yang digunakan masih didominasi PTK dan kualitatif deskriptif, sehingga belum banyak penelitian yang menguji <i>Experiential Learning</i> dengan pendekatan kuasi-eksperimen atau membandingkan dengan model pembelajaran lain. Gap penelitian terlihat pada belum adanya integrasi <i>Experiential Learning</i> dengan media digital, pengembangan LKPD berbasis pengalaman, dan belum mengukur pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lanjutan dengan pendekatan yang lebih komprehensif.
1.	Yani Supriani (2018)	Pengaruh <i>Experiential Learning</i> dan Kreativitas Siswa SDN Pelamunan Kabupaten Serang Terhadap Hasil Belajar Matematika	Penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>Experiential Learning</i> pembelajaran berbasis pengalaman nyata membuat siswa lebih mudah memahami konsep karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas konkret dan reflektif. Siswa yang belajar menggunakan <i>Experiential Learning</i> memperoleh rata-rata nilai lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode Konvensional. Selain itu, kreativitas siswa juga terbukti berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Siswa dengan tingkat kreativitas tinggi lebih cepat memahami materi, mampu menyelesaikan soal dengan strategi variatif, dan menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi selama proses belajar. Penelitian ini juga menemukan adanya interaksi signifikan antara model <i>Experiential Learning</i> dan kreativitas siswa, yang menunjukkan bahwa model ini lebih efektif jika diterapkan pada siswa dengan kreativitas tinggi. Dengan demikian, kombinasi <i>Experiential Learning</i> dan kreativitas siswa dapat meningkatkan hasil belajar matematika secara optimal. Kendala yang ditemukan dalam penelitian ini adalah terbatasnya variabel yang diteliti dan perlunya pengelolaan waktu dan kelas yang efektif. Gap penelitian terletak pada belum adanya kajian yang

			menguji pengaruh variabel lain seperti motivasi, minat, atau gaya belajar, serta belum diterapkan pada mata pelajaran selain matematika dan setting sekolah yang berbeda.
2.	Putri Rohani, Nurhaswinda, Joni (2024)	Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Penelitian ini menunjukkan bahwa perhatian terhadap pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar terus meningkat pada periode 2020-2024, terutama pada studi yang menekankan penguatan pemahaman konsep melalui pendekatan pembelajaran inovatif dan berbasis pengalaman. Pada masa tersebut, metode PTK banyak diterapkan dalam penelitian pendidikan dasar, meskipun quasi-eksperimen tetap digunakan dalam sejumlah studi lain. Penelitian ini juga mengikuti tren pemanfaatan data kualitatif dan kuantitatif serta menguatnya minat terhadap model <i>Experiential Learning</i> yang dianggap mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Jumlah siswa yang masih kurang, ruang lingkup materi yang terbatas, dan fokus hanya pada satu jenis kemampuan membuat temuan penelitian ini belum dapat digeneralisasikan. Selain itu, tidak adanya pembanding dengan model pembelajaran lain serta tidak dilakukannya evaluasi jangka panjang membuat efektivitas model secara keseluruhan belum dapat dipastikan. Karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas dan desain yang lebih mendalam masih sangat diperlukan.
3.	Kartika Kartika, Muh. Khaerul Ummah BK, Moh Rudini (2024)	Model <i>Discovery Learning</i> dengan Menggunakan Media Konkret dalam Meningkatkan Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>Discovery Learning</i> yang disinergikan dengan media konkret sangat efektif untuk meningkatkan numerasi siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini menunjukkan peningkatan signifikan pada capaian belajar siswa, pada akhir Siklus II, melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini secara kuat mendukung hipotesis bahwa model pembelajaran aktif berhasil diterapkan pada siswa sekolah dasar. Gap Penelitian menunjukan bahwa studi tersebut hanya berfokus pada hasil belajar tingkat dasar (numerasi) dan model <i>Discovery Learning</i> . Hal ini menyisakan kebutuhan untuk mengembangkan penelitian dengan menguji model <i>Experiential Learning</i> , yang memiliki siklus pembelajaran yang berbeda (pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi), terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.
4.	Junaidi Junaidi, Ahmad Sudi Pratikno (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> terhadap Kemampuan Numerasi Matematika Siswa Sekolah Dasar	Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) secara signifikan efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi matematika siswa sekolah dasar. Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan rata-rata kelas yang drastis dari 57,5 (Pre-test) menjadi 81,25 (Post-test). Gap Penelitian yang jelas adalah bahwa studi ini secara eksplisit terbatas pada pengujian

			Model PBL terhadap numerasi. Oleh karena itu, pengembangan yang diperlukan adalah menguji model <i>Experiential Learning</i> sebagai model pembelajaran inovatif yang berbeda terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, yang merupakan variabel kognitif tingkat tinggi dan belum teruji dalam konteks ini.
5.	Muhammad Fauzan, Muhammad Fatih Qolbi, Ahmad Suriansyah, Celia Cinantya (2024)	Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar dengan Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) memiliki landasan teoretis yang kuat dan diyakini efektif memicu sikap kritis, kreatif, dan ide-ide baru pada pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. Hasilnya adalah deskripsi kerangka teori yang menguatkan pentingnya model aktif berorientasi masalah di sekolah dasar. Gap Penelitian yang harus dikembangkan diantaranya studi ini bersifat non-empiris (hanya studi pustaka) dan hanya berfokus pada model PBL serta pengembangan sikap. Hal ini menciptakan celah signifikan untuk pengujian empiris (lapangan) terhadap model <i>Experiential Learning</i> , model aktif berbeda yang menekankan pengalaman dan refleksi untuk secara spesifik meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Kemampuan pemecahan masalah merupakan variabel kognitif tingkat tinggi yang memerlukan validasi empiris di sekolah dasar menggunakan model <i>Experiential Learning</i> , yang menjadi fokus penelitian ini.
6.	Raden Risma Fauziah, Yusuf Safari (2025)	Penerapan Belajar Matematika pada Siswa SD dengan Teori Perkembangan Jean Piaget	Penelitian ini menunjukkan bahwa studi teoretis (telaah pustaka) yang menyimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat bergantung pada penyesuaian metode dan media dengan tahap perkembangan kognitif Jean Piaget. Hasil utamanya adalah rekomendasi teoretis, menekankan perlunya penggunaan benda konkret pada tahap Operasional Konkret (usia SD). Gap Penelitian yang harus dikembangkan yaitu pada studi non-empiris (hanya konsep/teori) dan tidak menguji efektivitas model pembelajaran aktif tertentu. Pengembangan yang diperlukan adalah pengujian empiris terhadap model <i>Experiential Learning</i> yang berprinsip aktif dan berbasis pengalaman (sejalan dengan teori Piaget) untuk secara spesifik meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Kemampuan ini (memecahkan masalah melalui narasi) merupakan fokus kognitif tingkat tinggi yang belum divalidasi secara praktis oleh penelitian ini.
7.	Yohana Setiawan (2020)	Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik	Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan (R&D) tahap awal yang berfokus pada pengembangan model pembelajaran matematika sekolah dasar berbasis permainan tradisional dengan Pendekatan Matematika Realistik (RME). Hasil utamanya adalah deskripsi langkah-langkah pengembangan model tersebut dan penegasan bahwa penggunaan permainan dan pendekatan realistik penting untuk mengajar matematika di SD. Gap Penelitian

				yang muncul adalah: studi ini hanya fokus pada tahap pengembangan (teoritis/model) dan tidak melakukan pengujian eksperimental untuk membuktikan efektivitasnya secara kuantitatif. Model yang digunakan juga adalah RME, bukan Experiential Learning. Pengembangan yang diperlukan adalah pengujian efektivitas secara eksperimental (lapangan) terhadap model <i>Experiential Learning</i> model aktif yang berbeda dari RME untuk secara spesifik mengukur peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis, yang merupakan variabel kognitif tingkat tinggi yang belum divalidasi oleh artikel ini.
8.	Fadilah Ramadani, Muhammad Hasanuddin (2025)	Pendampingan Matematika Menggunakan Permainan untuk Siswa Dasar	Belajar Dasar Media Edukatif Sekolah	Pelitian ini menunjukan bahwa penggunaan media permainan edukatif efektif dalam membuat belajar Matematika Dasar di sekolah dasar menjadi interaktif dan menyenangkan, dan membantu siswa mengatasi kesulitan memahami konsep dasar matematika. Gap Penelitian ini menunjukan jika jenis studi pada artikel ini adalah kegiatan pengabdian (bukan penelitian eksperimen), sehingga belum ada pembuktian kuantitatif tentang efektivitasnya. Serta fokus variabel Artikel ini fokus pada penggunaan media untuk meningkatkan <i>konsep dasar</i> , bukan pada model pembelajaran spesifik seperti <i>Experiential Learning</i> .
9.	Desak Putu Oka Sunedi (2023)	Penerapan Matematika Indonesia Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dasar	Pendekatan Realistik untuk Hasil Matematika Sekolah	Penelitian ini menunjukan bahwa pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI), yang menggunakan masalah nyata sebagai titik awal, efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV SD. Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II (nilai rata-rata dan persentase ketuntasan terus meningkat). Gap Penelitian yaitun fokus model atau pendekatan artikel ini hanya menguji efektivitas PMRI. Serta fokus Kemampuan artikel ini fokus pada peningkatan hasil belajar (bersifat umum).

Berdasarkan analisis terhadap sepuluh artikel yang dikaji, terlihat pola temuan yang konsisten terkait efektivitas model *Experiential Learning* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Tiga artikel utama (Himmah dkk., 2024; Supriani, 2018; Rohani dkk., 2024)

menunjukkan bahwa penerapan *Experiential Learning* mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, keterampilan pemecahan masalah, motivasi, dan keaktifan belajar. Siswa yang terlibat dalam aktivitas konkret dan pengalaman langsung cenderung

lebih mudah memahami konsep, menyusun strategi penyelesaian, serta mengevaluasi hasil kerja mereka secara reflektif. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman berkontribusi signifikan terhadap penguatan kognitif dan afektif siswa.

Selain itu, diskusi kelompok menyoroti bahwa sebagian besar penelitian masih didominasi oleh desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pendekatan kualitatif deskriptif, sehingga hasilnya lebih berfokus pada pemahaman konsep dan motivasi siswa, dengan keterbatasan jumlah subjek dan ruang lingkup materi. Variabel lain yang memengaruhi efektivitas pembelajaran, seperti kreativitas, gaya belajar, motivasi, dan penggunaan media digital, masih jarang diteliti. Beberapa studi (Supriani, 2018) menunjukkan bahwa kreativitas siswa berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga kombinasi *Experiential Learning* dengan variabel pendukung lain dapat meningkatkan efektivitas secara optimal.

Selanjutnya, diskusi menunjukkan adanya celah penelitian yang penting: sebagian penelitian

non-empiris atau berbasis model lain seperti *Discovery Learning*, *Problem-Based Learning*, dan Pendekatan Matematika Realistik hanya menguji numerasi atau hasil belajar umum, tanpa menilai kemampuan pemecahan masalah matematis secara spesifik. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan desain kuasi-eksperimen atau eksperimen sesungguhnya, yang menguji secara empiris kontribusi *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar, serta mempertimbangkan variabel moderasi seperti kreativitas, motivasi, dan integrasi media digital. Dengan demikian, hasil diskusi menegaskan bahwa *Experiential Learning* berpotensi besar sebagai model pembelajaran aktif dan kontekstual, namun implementasi dan evaluasinya perlu diperluas dan dikaji lebih mendalam.

D. Kesimpulan

Model *Experiential Learning* (EL) terbukti efisien dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar, khususnya melalui keterlibatan siswa dalam

pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian sebelumnya masih didominasi oleh desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pendekatan kualitatif deskriptif. Akibatnya, temuan penelitian lebih menekankan pada peningkatan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa, dengan keterbatasan pada jumlah subjek dan cakupan materi pembelajaran. Selain itu, variabel-variabel pendukung yang berpotensi memengaruhi efektivitas pembelajaran, seperti kreativitas, gaya belajar, dan motivasi siswa, masih jarang diteliti secara sistematis. Padahal, beberapa penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar matematika.

Di sisi lain, penelitian yang mengkaji model pembelajaran aktif lain, seperti *Discovery Learning*, *Problem-Based Learning*, dan Pendekatan Matematika Realistik, umumnya hanya berfokus pada numerasi atau hasil belajar secara umum. Kemampuan pemecahan masalah matematis belum menjadi fokus kajian utama dalam penelitian-penelitian tersebut. Berdasarkan temuan tersebut, menunjukkan

perlunya pengujian empiris yang lebih kuat terhadap model *Experiential Learning*. Penelitian dengan desain kuasi-eksperimen atau eksperimen diperlukan untuk mengukur secara spesifik kontribusi *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. Dengan demikian, arah penelitian selanjutnya perlu difokuskan pada pengujian efektivitas *Experiential Learning* secara komprehensif dengan mempertimbangkan variabel moderasi seperti kreativitas, motivasi, dan integrasi media digital. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan bukti ilmiah yang lebih kuat serta memperkaya pengembangan model pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzan, M., Qolbi, M. F., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 1832-1840. DOI: <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.529>
- Fauziah, R. R., & Safari, Y. (2025). Penerapan Belajar Matematika pada Siswa SD dengan Teori

- Perkembangan Jean Piaget .
Karimah Tauhid, 4(2), 1222-1230. DOI:
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i2.16901>
- Himmah, K., Nugroho, A. A., & Setyaningsih, A. N. (2024). Implementasi model experiential learning dalam pemahaman matematis materi pecahan sederhana siswa kelas ii a sd supriyadi semarang. *Jurnal Binagogik*, 11(2), 116-122. DOI: <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1106>
- Junaidi, J., & Pratikno, A. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning terhadap Kemampuan Numerasi Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2034-2042. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7587>
- Kartika, K., Ummah BK, M. K., & Rudini, M. (2024). Model Discovery Learning dengan Menggunakan Media Konkret dalam Meningkatkan Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2908-2923. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8364>
- Kartikasari, H. L., & Murni, A. W. (2025). Pengaruh Model Experiential Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran IPA Berbasis Isu Lingkungan. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(3), 77-87. DOI: <https://doi.org/10.69896/modeling.v12i3.2947>
- Ramadani, F., & Hasanuddin, M. (2025). Pendampingan Belajar Matematika Dasar Menggunakan Media Permainan Edukatif untuk Siswa Sekolah Dasar. (2025). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berdampak*, 1(1), 1-7. DOI: <https://doi.org/10.64803/jupemba.v1i1.30>
- Rohani, P., Nurhaswinda., & Joni. (2024). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 7(1), 86-92. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/ejpe.v7i1.25116>
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 12-21. DOI: <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21>
- Sholihah, K., & Sanoto, H. (2024). Penerapan Model Experiential Learning Berbantuan Media Dadu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika pada Materi Penyajian Data. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 45-54. DOI: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27396>
- Sunedi, D. P. O. (2023). Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of*

Education Action Research, 7(4),
456-462. DOI:
<https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.54637>

Supriani, Y. (2018). Pengaruh experiential learning dan kreativitas siswa SDN Pelamunan Kabupaten Serang terhadap hasil belajar matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 01(01), 77-85. DOI:
<https://doi.org/10.30656/gauss.v1i1.638>

Wulandari, N. P. R., Dantes, N., & Antara, P. A. (2020). Pendekatan pendidikan matematika realistik berbasis open ended terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 131-142. DOI:
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25103>