DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika
https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Dikmat
Doi: 10.56842

Vol. 7 No. 02, Oktober, 2026
p-ISSN: 2775-1856 e-ISSN: 2775-1864
Akreditasi SINTA 4

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN KETERLIBATAN KOGNITIF MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MATEMATIKA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Dhirta Satria Hanantha[1*], Bagus Amirul Mukmin[2], dan Sinta Sri Wahyuningsih[3]
[1, 2]Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia
[3] SDN Sukorejo 2, Kediri, Indonesia
[*] Email: dhirtahanantha22@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif murid melalui model pembelajaran Experiential Learning pada materi penjumlahan dan pengurangan matematika kelas III sekolah dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah 25 murid kelas III SDN Sukorejo 2. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Kemampuan pemecahan masalah dianalisis berdasarkan indikator Polya, yaitu memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali, sedangkan keterlibatan kognitif dianalisis berdasarkan hasil tes pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif murid setelah diterapkan model Experiential Learning. Kemampuan pemecahan masalah meningkat dari rata-rata 58 pada prasiklus menjadi 73,6 pada siklus I dan 84,3 pada siklus II, sedangkan keterlibatan kognitif meningkat dari rata-rata 53,75 menjadi 74,4 dan 88,8. Dengan demikian, model Experiential Learning dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif murid dalam pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar.

Kata kunci*: Experiential Learning; Kemampuan Pemecahan Masalah; Keterlibatan Kgnitif.*

Abstract

This study is a classroom action research aimed at improving students' problem-solving abilities and cognitive engagement through the Experiential Learning model in mathematics learning on addition and subtraction for third-grade elementary school students. The subjects of this study were 25 third-grade students at SDN Sukorejo 2. The research was conducted in three stages: pre-cycle, cycle I, and cycle II, using the Kemmis and McTaggart model consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through tests, observations, and documentation. Problem-solving abilities were analyzed based on Polya's indicators, namely understanding the problem, devising a plan, carrying out the plan, and looking back, while cognitive engagement was analyzed based on learning test results. The results showed an improvement in students' problem-solving abilities and cognitive engagement after the implementation of the Experiential Learning model. Problem-solving ability increased from an average score of 58 in the pre-cycle to 73.6 in cycle I and 84.3 in cycle II, while cognitive engagement increased from an average of 53.75 to 74.4 and 88.8, respectively. Therefore, the Experiential Learning model can improve students' problem-solving abilities and cognitive engagement in third-grade elementary mathematics learning.

Keywords: *Experiential Learning; Problem Solving; Cognitive Engagement.*

PENDAHULUAN

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dikuasai murid dari jenjang sekolah dasar (SD). Akan tetapi, kemampuan pemecahan masalah masih menjadi persoalan tersendiri karena untuk taraf murid sekolah dasar masih banyak yang belum menguasainya. Kemampuan pemecahan masalah sangat berguna dalam menunjang kemampuan murid dalam menelaah sebuah masalah dan menentukan solusinya. Pada mata pelajaran

Vol. 7 No. 02, Oktober, 2026
p-ISSN: 2775-1856 e-ISSN: 2775-1864
Akreditasi SINTA 4

matematika kemampuan ini sangat dibutuhkan. Dalam memahami soal cerita atau persoalan yang melibatkan analisis data tentu murid perlu menerapkan kemampuan pemecahan masalah ini (Mardatillah et al., 2021). Menurut Sagita et al., (2023) kemampuan pemecahan masalah matematis atau soal cerita pada murid sekolah dasar masih sangat rendah. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Vitantri & Syafrudin (2022) yang mana menunjukkan kemampuan literasi matematika murid sekolah dasar dalam memecahkan masalah soal cerita masih rendah bahkan beberapa murid mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi masalah, serta menentukan konsep untuk menentukan hasil. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah seperti memahami soal cerita, mengidentifikasi masalah, dan memilih konsep untuk menentukan hasil pada murid sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah.

Mata pelajaran matematika bukanlah mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan berhitung saja tetapi juga memerlukan kemampuan dalam memahami persoalan. Dalam beberapa studi menunjukkan murid lebih memahami materi pembelajaran matematika ketika pembelajaran itu dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, pembelajaran juga perlu menekankan keterlibatan murid dalam berpikir kritis dan aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Menurut Mulyati (2016) pembelajaran matematika perlu menekankan pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, pengalaman, pemikiran, dan keterlibatan aktif murid dalam memecahkan masalah. Dalam penelitian lainnya yang dilakukan Azizah et al., (2018) menunjukkan bahwa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika murid sekolah dasar perlu mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya juga. Sehingga untuk menunjang kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika murid perlu terlibat aktif dalam proses pengembangan pemahaman, mengalami secara langsung, dan berpikir kritis dalam menelaah persoalannya.

Kemampuan pemecahan masalah memerlukan aktivitas yang melibatkan kemampuan berpikir, menelaah, dan juga berkaitan dengan mental murid. Sehingga dalam mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah perlu melibatkan kognitif murid. Berdasarkan studi yang dilakukan Alifah (2026) tentang keterlibatan murid dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar menunjukkan keterlibatan secara aktif murid membawa hasil yang signifikan dalam pemahaman mereka terkait materi matematika yang diajarkan. Penelitian yang dilakukan oleh Liang et al., (2026) menunjukkan adanya keterlibatan *behavioral, emotional*, dan *cognitive engagement* dalam kemampuan pemecahan masalah matematis. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan memecahkan masalah matematis atau persoalan matematika tidak hanya memerlukan kemampuan berhitung, pembiasaan menghadapi persoalan, aspek emosional murid atau keterlibatan aktif murid saja tetapi juga dengan keterlibatan kognitif murid. Hal ini dapat dilihat dari kedua penelitian di atas yang mana untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah keduanya menyisipkan aspek keterlibatan kognitif juga. Akan tetapi pada kedua penelitian di atas keterlibatan kognitif belum menjadi fokus dalam penelitian.

Berdasarkan uraian permasalahan yang sudah dijabarkan dalam paragraf sebelumnya, masalah kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif perlu melibatkan secara aktif murid dalam prosesnya. Perlu desain pembelajaran yang dapat mewadahi serta mengembangkan kemampuan-kemampuan ini. Beberapa penelitian telah dilakukan bahwa model pembelajaran yang berbasis murid mengalami secara langsung proses pengembangan pemahamannya berdampak positif pada kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitifnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Halimah & Hidayah (2026) penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* membawa dampak yang bagus untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat dari peningkatan siklus I, siklus II, dan siklus III. Penelitian yang dilakukan oleh Zahrani & Erfan

Vol. 7 No. 02, Oktober, 2026
p-ISSN: 2775-1856 e-ISSN: 2775-1864
Akreditasi SINTA 4

(2024) yang mengintegrasikan PBL dengan *Experiential Learning* terbukti dapat membantu meningkatkan kemampuan murid dalam memecahkan soal HOTS mata pelajaran matematika. Shobiyya et al., (2025) menunjukkan dari hasil SLR *Experiential Learning* mempunyai hubungan untuk meningkatkan kemampuan murid dalam mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman kehidupan mereka. Penelitian Rohani (2024) dan Susanti (2026) menunjukkan bahwa *Experiential Learning* dapat digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika murid sekolah dasar dan juga mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis. Sehingga *Experiential Learning* sangat relevan dalam meningkatkan keterlibatan murid dalam membangun pemahaman yang mana juga membangun kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif murid.

Penelitian ini mempunyai *gap analysis* dari penelitian-penelitian terdahulu sehingga ada aspek yang membedakan dengan penelitian terdahulu. Dari fokus variabel penelitian, penelitian terdahulu menempatkan *Experiential Learning* untuk meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, literasi matematika, dan kemampuan pemecahan maslah saja. Pada penelitian ini fokus penelitian tidak hanya pada variabel kemampuan pemecahan masalah saja, tetapi peneliti juga melibatkan aspek keterlibatan kognitif di dalamnya. Sedangkan pada aspek subjek penelitian dan materi yang digunakan sebagai penelitian juga berbeda. Pada penelitian terdahulu cenderung menggunakan subjek penelitian murid kelas IV dan kelas V dengan materi yaitu pecahan, pengukuran, penyajian data, konsep matematika, dan penyelesaian soal HOTS. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan subjek penelitian murid kelas III dengan materi penjumlahan dan pengurangan. Jadi *gap analysis* dari penelitian ini yaitu peletakan kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif sebagai fokus peningkatannya dengan memberikan pengalaman belajar murid melalui model pembelajaran *Experiential Learning* pada murid kelas III dengan materi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif murid kelas III sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* pada materi penjumlahan dan pengurangan matematika

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang diadaptasi dari Kemmis & Mc Taggart meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang mempunyai tujuan untuk mengubah kualitas pembelajaran dalam kelas (Dewi et al., 2020). Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu tahap pra-siklus, siklus tindakan I, dan siklus tindakan II pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Tindakan atau *treatment* yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dengan empat sintaksnya yaitu *concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization,* dan *active experimentation*.

Subjek penelitiannya yaitu 25 murid kelas III SDN Sukorejo 2. Data penelitian yang diambil terdiri dari dua data yaitu data variabel utama kemampuan pemecahan masalah dan variabel pendukung keterlibatan kognitif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan rubrik kinerja, tes, dan dokumentasi. Rubrik kinerja untuk observasi kemampuan pemecahan masalah berdasarkan tahapan Polya, yaitu memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali. Untuk mengidentifikasi variabel pendukung keterlibatan kognitif dinilai menggunakan hasil tes murid setelah menerima materi pembelajaran.

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menghitung nilai individu, rata-rata perolehan kelas, dan persentase ketuntasan pada setiap tahapan penelitian. Pada penilaian individu untuk variabel utama kemampuan pemecahan masalah dihitung menggunakan cara melihat hasil rubrik kerja dengan membandingkan nilai

Vol. 7 No. 02, Oktober, 2026
p-ISSN: 2775-1856 e-ISSN: 2775-1864
Akreditasi SINTA 4

perolehan dengan nilai maksimal lalu dikalikan 100%. Sedangkan untuk menghitung variabel pendukung keterlibatan kognitif yaitu dengan melihat nilai perolehan tes. Analisis data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, dokumentasi, dan catatan refleksi selama proses pembelajaran berlangsung untuk menggambarkan perubahan saat proses pembelajaran berlangsung dan melihat respons murid pada tiap tahapannya.

Penelitian ini dapat dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif murid dari tahapan pra-siklus hingga siklus tindakan II. Indikator keberhasilan untuk variabel utama kemampuan pemecahan masalah yaitu apabila sekurang-kurangnya 80% murid memperoleh nilai minimal 75 berdasarkan penilaian menggunakan tahapan Polya. Sedangkan untuk menilai keberhasilan variabel pendukung keterlibatan kognitif yaitu dengan menggunakan rata-rata nilai kelas memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu ≥75. Adapaun indikator ketercapaian kemampuan pemecahan masalah sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Murid

Tahap Polya	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah
Memahami masalah	1. Murid mampu mengidentifikasi informasi yang diketahui dalam soal. 2. Murid mampu menentukan hal yang ditanyakan dalam soal. 3. Murid mampu menjelaskan kembali permasalahan dengan menggunakan kata-kata sendiri.
Menyusun rencana	1. Murid mampu menentukan strategi atau langkah yang tepat untuk menyelesaikan masalah. 2. Murid mampu memilih operasi matematika yang sesuai dengan permasalahan. 3. Murid mampu menghuungkan informasi yang diketahui dengan hal yang ditanyakan.
Melaksanakan rencana	1. Murid mampu melaksanakan strategi penyelesaian secara sistematis. 2. Murid mampu melakukan perhitungan matematika dengan tepat. 3. Murid mampu menuliskan proses penyelesaian dan memperoleh jawaban sesuai dengan rencana.
Memeriksa kembali	1. Murid mampu memeriksa kembali langkah dan hasil perhitungan. 2. Murid mampu menilai kesesuaian jawaban dengan permasalahan yang diberikan. 3. Murid mampu memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penyelesaian masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

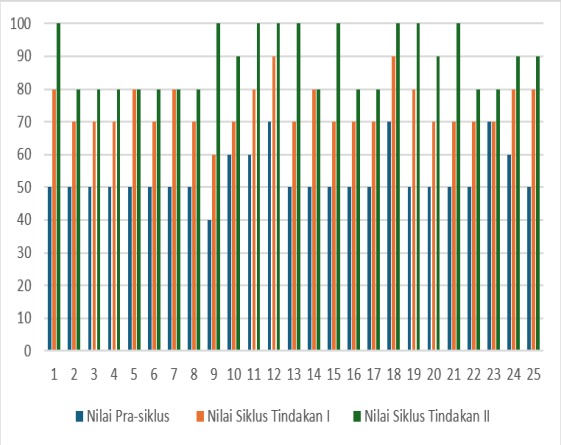
1. Hasil

Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan pada murid kelas III SDN Sukorejo 2 dengan fokus utama peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat diamati pada tabel 2 dan gambar 1 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Murid

Informasi	Pra-Siklus	Siklus Tindakan I	Siklus Tindakan II
Memahami masalah	58,7	74,3	85,3
Menyusun rencana	57,7	73,7	86,3
Melaksanakan rencana	57,3	73,7	84
Memeriksa kembali	58,3	72,7	81,8
Rata-Rata Ketuntasan	58	73,6	84,3
	0	19	23

Vol. 7 No. 02, Oktober, 2026
p-ISSN: 2775-1856 e-ISSN: 2775-1864
Akreditasi SINTA 4



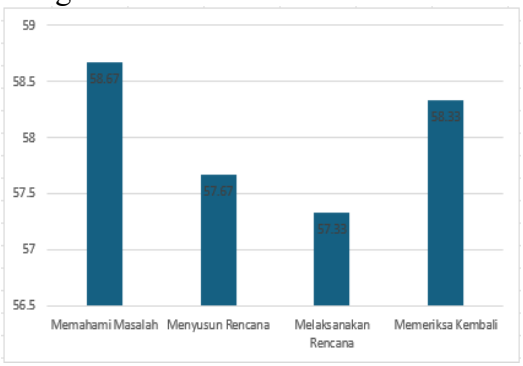
Gambar 1. Rata-Rata Nilai Tes Kelas III

Dari data tabel 2 dan gambar 1 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Keterlibatan Kognitif ketika diterapkan model pembelajaran *Experiential Learning*. Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah dan Keterlibatan Kognitif murid mengalami peningkatan dari pra-siklus, siklus tindakan I sampai siklus tindakan II. Dari data tabel 2 dan gambar 1 menunjukkan pertumbuhan kemampuan murid dalam memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali serta terjadi peningkatan perolehan nilai rata-rata kelas. Pada siklus tindakan II didapatkan rata-rata nilai Kemampuan Pemecahan Masalah 84,3 dengan 23 murid tuntas serta nilai rata-rata Keterlibatan Kognitif dari hasil tes yaitu 88,8 dengan 25 murid atau 100% tuntas.

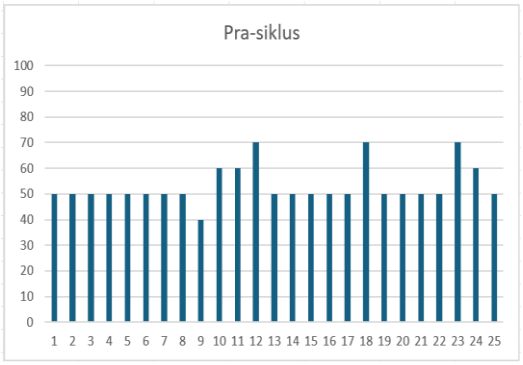
2. Pembahasan

a. Pra-Siklus

Untuk dapat mengetahui kemampuan pemecahan masalah dan kognitif awal murid, maka perlu dilakukan tahap pra-siklus. Tahapan ini dilakukan dengan cara mengajar kelas seperti biasa tanpa menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning.* Penilaian kemampuan pemecahan masalah dilakukan dengan melihat keempat indikator ketercapaian dan untuk mengetahui keterlibatan kognitif murid dilihat dari hasil tes. Adapun hasil keduanya dapat diamati dalam gambar 2 dan gambar 3.



Gambar 2. Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Pra-siklus



Gambar 3. Rata-Rata Nilai Tes Pra-siklus

Berdasarkan hasil pra-siklus sebelum penerapan model pembelajaran *Experiential Learning*, kemampuan pemecahan masalah murid masih tergolong rendah. Dilihat dari gambar 2 rata-rata kemampuan pemecahan masalah pada indikator kemampuan memahamai masalah hanya 58,7; kemampuan menyusun rencana hanya 57,7; kemampuan melaksanakan rencana 57,3; dan kemampuan memeriksa kembali hanya 58,3. Dari keempat indikator untuk tahap pra-siklus belum ada murid yang mendapat kategori tuntas. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah ini menyebabkan murid mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi dan menitegrasikan dengan soal secara sistematis.

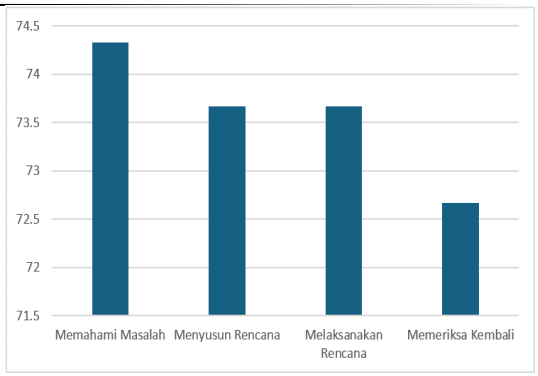
Keterlibatan kognitif yang diambil dari tes mengerjakan soal murid

Vol. 7 No. 02, Oktober, 2026
p-ISSN: 2775-1856 e-ISSN: 2775-1864
Akreditasi SINTA 4

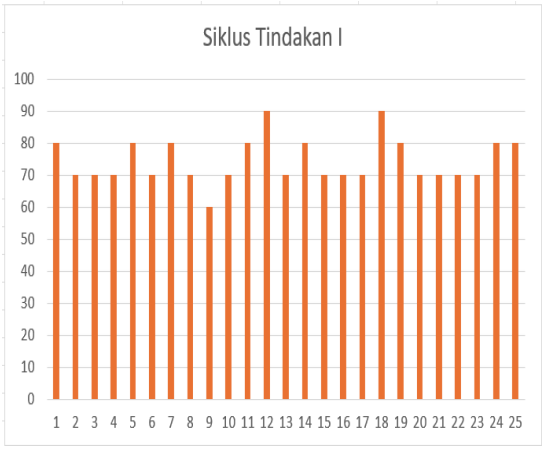
mendapat rata-rata nilai yaitu 53,75 masih jauh dari KKTP yang ditentukan. Nilai tertinggi pada tes yaitu 70 yang mana diraih oleh 3 murid saja. Kondisi ini dapat terjadi karena karena kemampuan pemecahan masalah murid masih rendah. Selain itu, minat belajar dan usaha murid juga tergolong masih rendah. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Megawati & Sutarto (2021) yang menyatakan bahwa faktor rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika pada murid dikarenakan mereka tidak mampu menganalisis dan menerapkan kemampuan dasar matematika. Untuk mengatasi persoalan tersebut maka dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model *Experiential Learning*. Dimana penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* akan dikombinasikan dengan rubrik observasi yang diadaptasi dari indikator Polya. Dari data yang didapat hasil pra-siklus ini akan digunakan untuk melakukan tindakan pada siklus tindakan I dan siklus tindakan II.

b. *Siklus Tindakan I*

Data yang didapat dari pra-siklus menunjukkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada murid kelas III pada materi penjumlahan dan pengurangan. Serta dari nilai tes untuk keterlibatan kognitif masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata kelas yang belum mencapai KKTP yang ditentukan. Maka dari itu dilakukan tahapan siklus tindakan I dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif. Model pembelajaran *Experiential Learning* dipilih karena untuk meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran dan untuk mewadahi murid berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran. Adapun data hasil siklus tindakan I dapat dilihat dari gambar 4 dan gambar 5.



Gambar 4. Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siklus Tindakan I



Gambar 5. Rata-Rata Nilai Tes Siklus Tindakan I

Dari hasil penerapan *Experiential Learning* pada siklus tindakan I terdapat beberapa peningkatan baik dalam aspek kemampuan pemecahan masalah maupun keterlibatan kognitif murid. Terjadi peningkatan pada indikator kemampuan memahami masalah menjadi 73,7; kemampuan menyusun rencana menjadi 73,7; kemampuan melaksanakan rencana menjadi 73,7; dan kemampuan memeriksa kembali menjadi 72,7. Dari penerapan siklus tindakan I ini terdapat 19 murid yang mendapat nilai kemampuan pemahaman masalah kurang lebih 75. Sehingga dapat dikatakan 76% murid sudah tuntas.

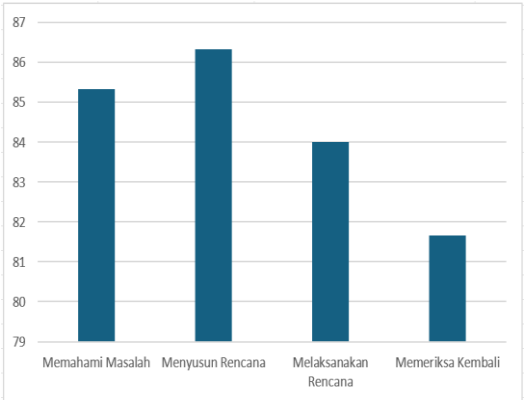
Peningkatan pada keterlibatan kognitif yang diambil dari rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 74,4. Peningkatan nilai kemampuan pemacahan masalah murid sajalan

Vol. 7 No. 02, Oktober, 2026
p-ISSN: 2775-1856 e-ISSN: 2775-1864
Akreditasi SINTA 4

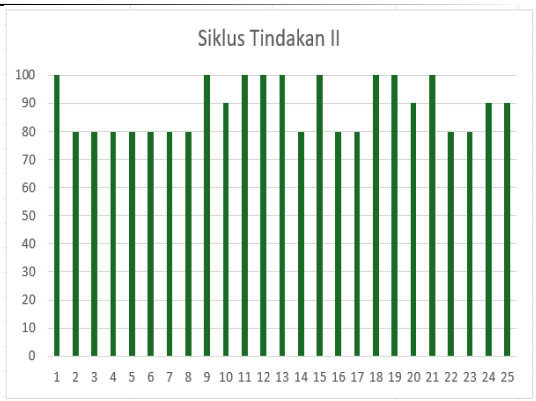
dengan peningkatan nilai keterlibatan kognitif yaitu nilai rata-rata kelas. Sebanyak 11 murid mendapat nilai di atas KKTP yang telah ditentukan yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan memahami masalah menjadi kunci bagi murid untuk dapat menginterpretasikan masalah (Rakhmawati & Mustadi, 2022). Hasil yang didapat baik kemampuan pemecahan masalah maupun keterlibatan kognitif menunjukkan dampak yang sangat bagus dari penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* ini. Akan tetapi, karena hasilnya belum dapat katakan tuntas karena nilai ketuntasan kemampuan pemecahan masalah belum mencapai 80% dan rata-rata nilai tes kelas belum mencapai 75 maka perlu dilakukan pengujian lebih lanjut yaitu penerapan siklus tindakan II.

c. *Siklus Tindakan II*

Siklus tindakan II dilakukan untuk melakukan tindakan perbaikan dari siklus tindakan I. Pada penerapan siklus tindakan II ini juga lebih menekankan proses pengalaman belajar yang lebih terarah lagi yang mana merupakan esensi dari penerapan model pembelajaran *Experiential Learning*. Adapun hasil penerapan siklus tindakan II dapat diamati pada gambar 6 untuk nilai kemampuan pemecahan masalah dan gambar 7 untuk nilai rata-rata hasil tes kelas.



Gambar 6. Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus Tindakan II



Gambar 7. Rata-Rata Nilai Tes Siklus Tindakan II

Penerapan dari siklus tindakan II membawa hasil yang lebih baik lagi dari pada hasil siklus tindakan I. Terjadi peningkatan yang dapat diamati melalui gambar 6 dan gambar 7 mengenai rata-rata kemampuan pemecahan masalah dan rata-rata nilai tes kelas pada siklus tindakan II. Indikator kemampuan memahamai masalah naik dari 73,7 menjadi 85,3; menyusun rencana naik dari 73,7 menjadi 86,3; melaksanakan rencana dari 73,7 menjadi 84; dan memeriksa kembali naik dari 72,7 menjadi 81,7. Peningkatan benar-benar terjadi pada siklus tindakan II ini bahkan dapat dilihat dari rata-rata kemampuan pemecahan masalah yaitu 84,3. Dari 25 murid kelas III sebagai subjek penelitian, sebanyak 23 murid atau 92% dinyatakan tuntas karena mendapat nilai minimal 75.

Keterlibatan kognitif yang diambil dari nilai rata-rata kelas juga mengalami kenaikan dari 74,4 menjadi 88,8. Dari hasil siklus tindakan II ini dapat dilihat terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari keterlibatan kognitif setelah penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning*. Dari variabel keterlibatan kognitif untuk siklus tindakan II sebanyak 25 murid atau 100% dinyatakan tuntas karena mendapat nilai minimal 75.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada penelitian ini yaitu tahapan pra-siklus, siklus tindakan I, dan siklus tindakan II menunjukkan

Vol. 7 No. 02, Oktober, 2026
p-ISSN: 2775-1856 e-ISSN: 2775-1864
Akreditasi SINTA 4

bahwa penerapan pembelajaran yang melibatkan pengalaman belajar secara langsung pada murid dapat membantu mereka dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan matematika. Temuan dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Halimah & Hidayah (2026) yang mana menunjukkan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada murid. Hasil ini diperkuat oleh penelitian (Zahrani & Erfan, 2024) yang memadukan model pembelajaran PBL dengan *Experiential Learning* yang menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan murid dalam mengerjakan soal HOTS mata pelajaran matematika. Selain itu, penelitian yang dilakukan Rohani (2024) dan penelitian Susanti (2026) menunjukkan keselarasan dengan penelitian ini yang mana penerapan *Experiential Learning* digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis pada murid. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini tidak hanya menunjukkan kemampuan pemecahan masalah saja, tetapi juga keterlibatan kognitif yang juga meningkat. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara kemampuan pemecahan masalah dengan keterlibatan kognitif serta pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung bagi murid.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif pada murid kelas III sekolah dasar materi penjumlahan dan pengurangan mata pelajaran matematika. Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang melibatkan murid secara langsung dengan diikuti kegiatan seperti refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan kembali dapat membantu murid dalam mengembangkan kemampuan dalam memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil yang didapat. Peningkatan-peningkatan tersebut dapat menunjukkan bahwa keterlibatan kognitif murid juga berkembang seiring meningkatnya kemampuan pemecahan masalah mereka. Dengan demikian, model pembelajaran *Experiential Learning* dapat menjadi pilihan model pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah dan keterlibatan kognitif murid kelas III pada materi penjumlahan dan pengurangan matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Alifah, K. N. L. (2026). Analisis Keterlibatan Perilaku Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 20–32.

Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). Analisis keterampilan berpikir kritis Siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *35*(1), 61–70.

Dewi, D. K., Khodijah, S. S., & Zanthy, L. S. (2020). Analisis Kesulitan Matematik Siswa SMP pada Materi Statistika. *Jurnal Cendekia*, *4*(1), 1–7.

Halimah, N., & Hidayah, R. (2026). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *14*(2).

Liang, S., Peng, Q., Xu, Q., & Li, S. (2026). The research of the correlations between psychological factors and students' learning engagement: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, *17*, 1760601.

Mardatillah, M. E. P., Febrilia, B. R. A., & Abidin, Z. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Soal Statistika Berstandar Ujian Nasional. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(1), 32–44. https://doi.org/10.30656/gauss.v4i1.2501

Megawati, L. A., & Sutarto, H. (2021). Analysis numeracy literacy skills in terms

Vol. 7 No. 02, Oktober, 2026
p-ISSN: 2775-1856 e-ISSN: 2775-1864
Akreditasi SINTA 4

of standardized math problem on a minimum competency assessment. *Unnes Journal of Mathematics Education*, *10*(2), 155–165.

Mulyati, T. (2016). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, *3*(2).

Rakhmawati, Y., & Mustadi, A. (2022). The circumstances of literacy numeracy skill: Between notion and fact from elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, *10*(1), 9–18.

Rohani, P. (2024). Nurhaswinda, & Joni. (2024). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Experiental Learning Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. el-Ibtidaiy. *Journal of Primary Education*, *7*(1), 86.

Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *9*(2), 431–439.

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.

Susanti, E. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Di Sd Negeri 009 Tembilahan Hulu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(03), 211–223.

Vitantri, C. A., & Syafrudin, T. (2022). Kemampuan literasi matematika siswa sekolah dasar pada pemecahan masalah soal cerita. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *11*(3), 2108–2120.

Zahrani, D., & Erfan, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terintegrasi Experiential Learning terhadap Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Soal Hots Matematika Kelas IV Di SDN 1 Terong Tawah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 1780–1791.