

# PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ISU LINGKUNGAN

Hikmah Luqiyah Kartikasari, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

E-mail: [luqi.pgsd@unusida.ac.id](mailto:luqi.pgsd@unusida.ac.id)

Arie Widya Murni, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

E-mail: [ariewidya.pgsd@unusida.ac.id](mailto:ariewidya.pgsd@unusida.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPA berbasis isu lingkungan di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas IV SDN Balongbendo yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan model *Experiential Learning* berbasis isu lingkungan dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan pemecahan masalah, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji-t independen dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata posttest sebesar 83,47 dengan peningkatan N-gain 0,61 (kategori sedang), sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata posttest 68,27 dengan N-gain 0,25 (kategori rendah). Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan pengalaman nyata dan kontekstual dalam pembelajaran IPA untuk mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 serta penguatan literasi lingkungan pada siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Experiential Learning, Pemecahan Masalah, IPA.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 diwarnai oleh tantangan global yang semakin kompleks, seperti perkembangan teknologi digital, pergeseran ekonomi, perubahan sosial, hingga masalah lingkungan hidup. Kondisi ini menuntut adanya kompetensi baru yang lebih

adaptif, kreatif, dan berbasis pemecahan masalah. Dalam konteks ini, pendidikan dasar memiliki peran strategis karena menjadi fondasi pembentukan keterampilan abad 21 sejak dini. Siswa sekolah dasar perlu dibekali keterampilan yang memungkinkan mereka beradaptasi

## **Pengaruh Model Experiential Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran IPA Berbasis Isu Lingkungan**

dengan perubahan dan mampu menghadapi persoalan nyata di lingkungannya (Trilling & Fadel, 2009).

Sebagai respon terhadap tuntutan tersebut, pemerintah Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada penguatan kompetensi, pembelajaran kontekstual, dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong diferensiasi sesuai kebutuhan peserta didik, serta menuntut guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan deklaratif, tetapi juga ditantang untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu keterampilan penting yang sangat ditekankan dalam pendidikan abad ke-21 adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS). Keterampilan ini mencakup kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi yang diperlukan untuk memecahkan persoalan kompleks. Brookhart (2010) menegaskan bahwa HOTS menjadi kunci agar siswa tidak hanya mampu mengingat fakta, tetapi juga dapat menggunakan pengetahuan tersebut secara kritis, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi persoalan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah

dasar harus diarahkan pada pengembangan HOTS sebagai salah satu prioritas utama.

Di antara keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan pemecahan masalah menempati posisi yang sangat penting. Polya (1973) menjelaskan empat langkah utama dalam pemecahan masalah, yaitu memahami masalah, merencanakan strategi, melaksanakan rencana, dan mengevaluasi hasil. Sementara itu, Jonassen (2011) menambahkan bahwa pemecahan masalah harus dikaitkan dengan konteks nyata agar siswa terbiasa berpikir kritis dan reflektif. Bagi siswa sekolah dasar, keterampilan ini perlu dilatihkan sejak dini agar mereka mampu menghadapi persoalan baik di bidang akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pembelajaran IPA, pemecahan masalah memiliki relevansi yang kuat. IPA tidak sekadar dipahami sebagai kumpulan konsep, tetapi juga sebagai proses dan cara berpikir ilmiah yang menuntut keterampilan penyelidikan, analisis, dan refleksi. Salah satu konteks yang sangat dekat dengan kehidupan siswa adalah isu lingkungan seperti pencemaran air, udara, dan tanah. Sadler (2011) menyatakan bahwa isu-isu lingkungan dapat dijadikan sarana untuk melatih keterampilan berpikir ilmiah sekaligus keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran IPA berbasis isu lingkungan tidak hanya dapat

meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, tetapi juga membentuk environmental literacy yang lebih luas, yakni pemahaman, sikap, dan kepedulian terhadap lingkungan (Yasaroh, Wilujeng, Atun, & Sari, 2023; Mansfield, 2023).

Meskipun pembelajaran IPA memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, praktik di sekolah dasar masih menunjukkan kecenderungan yang berbeda. Proses belajar cenderung berfokus pada hafalan konsep dan penjelasan guru yang bersifat satu arah. Model pembelajaran yang dominan bersifat *teacher-centered*, sehingga siswa lebih banyak menjadi penerima informasi pasif daripada pembelajar aktif. Kondisi ini mengakibatkan keterampilan berpikir siswa, khususnya dalam pemecahan masalah, belum berkembang secara optimal (Fitriani & Subali, 2017).

Kesenjangan tersebut terlihat nyata ketika siswa dihadapkan pada permasalahan kontekstual. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep sains dengan fenomena lingkungan sekitar, karena pembelajaran yang mereka terima masih abstrak dan jarang memberikan pengalaman langsung. Penelitian Rahayu dan Sudarmin (2015) menemukan bahwa rendahnya pengalaman belajar kontekstual menyebabkan siswa kurang mampu mengaitkan konsep IPA dengan

persoalan lingkungan nyata, sehingga keterampilan pemecahan masalah mereka menjadi terbatas. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar masih memerlukan inovasi model yang lebih menekankan pada pengalaman langsung dan kontekstual.

Pemecahan masalah merupakan salah satu keterampilan inti dalam pendidikan sains. Polya (1973) menjelaskan empat langkah utama dalam pemecahan masalah, yaitu memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan strategi, dan mengevaluasi hasil. Indikator kemampuan pemecahan masalah yang dapat dilatihkan pada siswa sekolah dasar meliputi: (1) mengidentifikasi masalah yang dihadapi, (2) mengajukan ide atau alternatif solusi, (3) memilih dan menerapkan strategi penyelesaian, serta (4) menilai kembali hasil yang diperoleh (Jonassen, 2011). Indikator-indikator ini relevan bagi pembelajaran IPA di sekolah dasar karena melatih siswa berpikir sistematis, analitis, dan reflektif sejak dini.

Salah satu model pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan tersebut adalah Experiential Learning. Kolb (1984) menegaskan bahwa pengetahuan diperoleh melalui transformasi pengalaman. Model ini berlandaskan filosofi bahwa belajar bukan hanya menerima informasi, melainkan membangun makna dari pengalaman

## Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran IPA Berbasis Isu Lingkungan

yang dialami langsung oleh siswa. Dengan demikian, *Experiential Learning* sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga belajar dari pengalaman nyata lebih efektif dibandingkan pembelajaran abstrak.

*Experiential Learning* memiliki sintaks yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) *Concrete Experience*, siswa mengalami secara langsung suatu fenomena atau peristiwa; (2) *Reflective Observation*, siswa merefleksikan pengalaman tersebut melalui diskusi dan tanya jawab; (3) *Abstract Conceptualization*, siswa mengaitkan pengalaman dengan konsep atau teori ilmiah; dan (4) *Active Experimentation*, siswa mencoba menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi baru. Keempat tahapan ini membentuk siklus pembelajaran yang berkesinambungan dan memungkinkan siswa untuk memahami konsep secara lebih bermakna (Kolb, 1984).

Model *Experiential Learning* memiliki beberapa kelebihan. Pertama, model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar. Kedua, *Experiential Learning* melatih keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan pemecahan masalah melalui pengalaman langsung. Ketiga, model ini sangat kontekstual sehingga mudah dikaitkan dengan isu-isu nyata, misalnya permasalahan lingkungan

dalam pembelajaran IPA (Wulandari & Widodo, 2020; Yasaroh, Wilujeng, Atun, & Sari, 2023). Namun, model ini juga memiliki kelemahan, seperti membutuhkan waktu yang relatif lebih lama, keterbatasan sarana dan prasarana, serta menuntut keterampilan guru dalam merancang pengalaman belajar yang sesuai (Juriati, 2025).

Sejumlah penelitian di Indonesia menunjukkan efektivitas *Experiential Learning*. Penelitian Juriati (2025) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Yasaroh et al. (2023) menemukan bahwa *Experiential Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan *environmental literacy* siswa, terutama pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sementara itu, Wulandari dan Widodo (2020) melaporkan bahwa penerapan model ini dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan lain dari Sastrawijaya (2019) menunjukkan bahwa *Experiential Learning* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dalam mata pelajaran matematika.

Penelitian internasional juga memperkuat temuan tersebut. Mahapatra (2024) menemukan bahwa *Experiential Learning* efektif meningkatkan pemahaman dan kepedulian lingkungan siswa sekolah dasar di India. AlJurdi (2025)

menegaskan bahwa penerapan kurikulum berbasis *Experiential Learning* dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa secara signifikan. Hasil-hasil penelitian tersebut memberikan landasan empiris yang kuat bahwa *Experiential Learning* relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA berbasis isu lingkungan di sekolah dasar, khususnya dalam melatih keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan tentang pengembangan kompetensi abad ke-21 dengan praktik pembelajaran IPA di sekolah dasar yang masih cenderung berpusat pada guru dan berorientasi pada hafalan. Kondisi ini menuntut adanya model pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar autentik, menekankan keterlibatan aktif siswa, serta relevan dengan persoalan nyata di sekitarnya. Model *Experiential Learning* dipandang memiliki urgensi tinggi untuk diterapkan, khususnya dalam pembelajaran IPA berbasis isu lingkungan, karena memungkinkan siswa memperoleh pengalaman nyata, merefleksikannya, menghubungkannya dengan konsep ilmiah, dan mengujinya kembali dalam konteks baru. Dengan demikian, model ini berpotensi menjembatani kesenjangan antara

kebijakan kurikulum dengan realita praktik di kelas.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPA berbasis isu lingkungan di sekolah dasar. Tujuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis, yaitu memperkaya kajian tentang efektivitas model *Experiential Learning* serta memberikan alternatif dari model-model pembelajaran yang dapat digunakan atau diimplementasikan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

#### **METODE PENELITIAN**

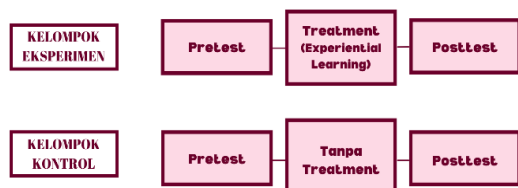
Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena kelas yang digunakan sebagai sampel sudah terbentuk sebelumnya, sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan individu, tetapi langsung menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Balongbendo yang ditentukan melalui purposive sampling. Satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Experiential Learning* berbasis isu lingkungan dengan jumlah sampel 30 siswa terdiri atas 21 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki, sedangkan satu

## Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran IPA Berbasis Isu Lingkungan

kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional. Jumlah siswa pada masing-masing kelas berkisar antara 25 sampai 30 orang.

Desain penelitian yang digunakan digambarkan pada Gambar 1.



Gbr. 1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal pemecahan masalah siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan model *Experiential Learning* berbasis isu lingkungan, sedangkan kelompok kontrol diberi pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberi posttest untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah. Perbedaan hasil pretest dan posttest antara kedua kelompok dianalisis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang digunakan.

Tahapan penelitian dalam pelaksanaan eksperimen ini terdiri atas tiga tahap. Pertama, tahap persiapan, meliputi penyusunan perangkat

pembelajaran, pembuatan instrumen penelitian, validasi instrumen melalui expert judgment, serta penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua, tahap pelaksanaan, yaitu pemberian pretest pada kedua kelompok, pelaksanaan pembelajaran dengan model *Experiential Learning* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol, serta pemberian posttest pada akhir pembelajaran. Ketiga, tahap analisis data, yaitu mengolah hasil pretest dan posttest, melakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), serta menguji hipotesis menggunakan uji-t independen. Analisis tambahan berupa uji N-gain digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada masing-masing kelompok.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara. Pertama, tes kemampuan pemecahan masalah berupa soal uraian yang dikembangkan berdasarkan indikator Polya (1973) dan Jonassen (2011), yaitu mengidentifikasi masalah, mengajukan alternatif solusi, memilih dan menerapkan strategi, serta menilai kembali hasil. Kedua, observasi digunakan untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Experiential Learning* pada kelompok eksperimen. Ketiga, dokumentasi berupa modul ajar dan hasil pekerjaan siswa digunakan

sebagai data pendukung. Instrumen tes terlebih dahulu divalidasi melalui expert judgment dan uji coba terbatas untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif. Skor tes kemampuan pemecahan masalah dianalisis melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya, perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis menggunakan uji-t independen. Selain itu, dilakukan analisis tambahan berupa uji N-gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada masing-masing kelompok.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPA berbasis isu lingkungan. Data kemampuan pemecahan masalah diperoleh melalui tes uraian yang diberikan pada saat pretest dan posttest.

Tabel 1. Hasil Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah

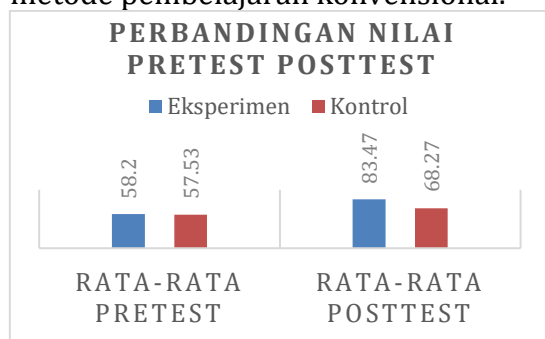
Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-gain	Kategori
Eksperimen	58,20	83,47	0,61	Sedang

Kontrol	57,53	68,27	0,25	Rendah
---------	-------	-------	------	--------

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 83,47, meningkat 25,27 poin dari nilai pretest, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat 10,74 poin dengan rata-rata posttest sebesar 68,27. Perbedaan besarnya peningkatan ini mengindikasikan bahwa model *Experiential Learning* memberikan dampak yang lebih kuat terhadap penguasaan keterampilan pemecahan masalah. Analisis N-gain semakin menegaskan temuan tersebut, di mana kelompok eksperimen memperoleh skor 0,61 dengan kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 0,25 dalam kategori rendah. Artinya, pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan siswa memperoleh peningkatan keterampilan yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk diuji lebih lanjut secara statistik. Hasil uji-t independen menghasilkan nilai signifikansi  $p < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan

## Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran IPA Berbasis Isu Lingkungan

demikian, penerapan model *Experiential Learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.



Gbr 2. Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Pretest dan Posttest

Diagram batang tersebut memperlihatkan dengan jelas bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Experiential Learning* mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* berbasis isu lingkungan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan teori pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Polya (1973) dan Jonassen (2011), bahwa pemecahan masalah harus melalui tahapan sistematis (memahami masalah, merencanakan strategi,

melaksanakan rencana, dan mengevaluasi hasil) serta dikaitkan dengan konteks nyata agar lebih bermakna.

Peningkatan yang diperoleh untuk kemampuan pemecahan masalah pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui sintaks *Experiential Learning*. Pada tahap *Concrete Experience*, siswa mengalami langsung fenomena lingkungan; di tahap *Reflective Observation*, siswa melakukan refleksi untuk mengidentifikasi masalah; pada *Abstract Conceptualization*, siswa mengaitkan pengalaman dengan konsep IPA; dan melalui *Active Experimentation*, siswa mencoba strategi pemecahan masalah dalam situasi baru. Siklus ini memperkuat pemahaman konseptual sekaligus keterampilan berpikir sistematis (Kolb, 1984).

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil riset sebelumnya. Juriati (2025) menemukan bahwa *Experiential Learning* meningkatkan minat dan hasil belajar sains siswa SD. Yasaroh et al. (2023) membuktikan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman dapat meningkatkan literasi lingkungan, yang erat kaitannya dengan keterampilan pemecahan masalah. Wulandari dan Widodo (2020) menambahkan bahwa model ini mampu melatih keterampilan berpikir kritis, sedangkan Mahapatra (2024) dan AlJurdi (2025) pada konteks internasional menunjukkan

bahwa *Experiential Learning* memperkuat *problem solving* sekaligus *environmental literacy*.

Secara praktis, temuan ini menegaskan pentingnya penerapan model pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian konsep, tetapi juga memberikan pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, *Experiential Learning* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang selaras dengan orientasi pembelajaran kontekstual dan penguatan kompetensi abad ke-21.

Pada penelitian initerdapat keterbatasan terkait dengan waktu, Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu yang relatif singkat, sehingga belum mampu menggambarkan dampak jangka panjang penerapan model *Experiential Learning*. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang diamati hanya terbatas pada periode penelitian, tanpa memantau keberlanjutan keterampilan tersebut setelah pembelajaran berakhir. Maka untuk mendapatkan hasil yang maksimal perlu diberi waktu yang cukup.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model *Experiential Learning* berbasis isu lingkungan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata

hasil belajar dan N-gain yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kontrol. Model ini terbukti membantu siswa berpikir sistematis sesuai indikator Polya dan Jonassen serta menghubungkan konsep IPA dengan persoalan nyata. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan *Experiential Learning* sebagai alternatif pembelajaran IPA, sekolah perlu menyediakan dukungan sarana yang memadai, dan peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian ini pada keterampilan abad ke-21 lain, seperti literasi lingkungan, kreativitas, atau kolaborasi siswa dengan melibatkan sampel dan konteks yang lebih beragam.

Penelitian tentang pengaruh model *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa memberikan implikasi penting bagi kebijakan pendidikan, terutama dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu membantu siswa mengaitkan konsep IPA dengan permasalahan nyata di sekitarnya, khususnya isu lingkungan. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, aktif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan perlu mendorong penerapan strategi pembelajaran berbasis pengalaman nyata di sekolah dasar, sekaligus memperkuat kapasitas guru melalui pelatihan yang berfokus

## Pengaruh Model Experiential Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran IPA Berbasis Isu Lingkungan

pada perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis *Experiential Learning*.

Selain itu, penelitian ini menegaskan pentingnya penilaian yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan pemecahan masalah. Integrasi *Experiential Learning* ke dalam perangkat ajar Kurikulum Merdeka dapat menjadi sarana untuk memperkuat dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti bernalar kritis, kreatif, dan peduli lingkungan. Dengan demikian, penerapan *Experiential Learning* tidak hanya relevan dalam konteks kurikulum nasional, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan generasi yang adaptif terhadap tantangan abad ke-21.

### DAFTAR PUSTAKA

- AlJurdi, N. T. (2025). Experiential learning in upper elementary science classrooms. *Journal of Experiential Education*, 48(1), 23–39.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. ASCD.
- Fitriani, I., & Subali, B. (2017). Analisis kesulitan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA berbasis masalah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 45–53.
- Jonassen, D. H. (2011). *Learning to solve problems: A handbook for designing problem-solving*

*learning environments*. Routledge.

- Juriati, J. (2025). Penerapan metode pembelajaran aktif dalam pengembangan minat belajar siswa sekolah dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(2), 15–24.
- Kemendikbudristek. (2022). Kurikulum Merdeka: Panduan implementasi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Mahapatra, S. (2024). Assessing the impact of experiential learning methods in enhancing environmental education among 2nd-grade students in Hyderabad. *International Journal of Environmental and Knowledge Systems*, 3(8), 112–120.
- Polya, G. (1973). *How to solve it: A new aspect of mathematical method (2nd ed.)*. Princeton University Press.
- Rahayu, S., & Sudarmin, S. (2015). Pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa SD. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 4(1), 45–52.
- Sadler, T. D. (2011). Socio-scientific issues-based education: What we

- know about science education in the context of SSI. In T. D. Sadler (Ed.), *Socio-scientific issues in the classroom* (pp. 355–369). Springer.
- Sastrawijaya, T. (2019). Penerapan experiential learning dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 121–130.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wulandari, R., & Widodo, A. (2020). Experiential learning dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(1), 12–20.
- Yasaroh, S., Wilujeng, I., Atun, S., & Sari, M. I. P. (2023). Environmental literacy profile of students in natural science learning-based experiential. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 14(1), 33–42.