

Pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Reflektif Siswa dalam Pembelajaran Ips Di SDN 46 Bengkalis

Ibnu Musyafak^{1✉}, Putri Asilestari², Kasman Edi Putra³

(1,2,3)Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

✉ Corresponding author

ibnumusyafak57@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan berpikir reflektif siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SDN 46 Bengkalis. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan model *nonequivalent kontrol group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan pemecahan masalah dan lembar refleksi berpikir. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik dalam kemampuan pemecahan masalah maupun berpikir reflektif siswa. Hal ini membuktikan bahwa model *Experiential Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan dua kemampuan tersebut. Dengan demikian, model *Experiential Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif siswa di sekolah dasar. Model *Experiential Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menekankan pada pengalaman langsung, refleksi, dan penerapan konsep dalam kehidupan nyata. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk lebih aktif, berpikir kritis, serta membangun pengetahuan secara mandiri berdasarkan pengalaman yang mereka alami selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Experiential Learning, pemecahan masalah, berpikir reflektif, IPS, sekolah dasar*

Abstract

This study aims to determine the effect of the *Experiential Learning* model on students' problem-solving and reflective thinking skills in Social Studies learning at SDN 46 Bengkalis. The background of this research is based on the importance of developing higher-order thinking skills among elementary school students, particularly in facing the challenges of 21st-century learning. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, using a nonequivalent kontrol group design. The sample consisted of two classes: the experimental class, which was taught using the *Experiential Learning* model, and the kontrol class, which received conventional instruction. Data were collected through problem-solving tests and reflective thinking assessment sheets. The results of the data analysis showed significant differences between the experimental and kontrol groups in both problem-solving and reflective thinking abilities. These findings indicate that the *Experiential Learning* model has a positive effect on improving these two skills. Therefore, *Experiential Learning* can be considered an effective alternative strategy for teaching Social Studies and fostering students' critical and reflective thinking skills at the elementary school level. The *Experiential Learning* model is a student-centered learning approach that emphasizes direct experience, reflection, and the application of concepts in real-life contexts. Through this approach, students are encouraged to be more active, think critically, and construct knowledge independently based on the experiences they undergo throughout the learning process.

Keywords: *Experiential Learning, problem-solving, reflective thinking, Social Studies, elementary school*

Article info

Submitted: December 18, 2025; Accepted: February 21, 2026; Published: February 21, 2026

PENDAHULUAN

Kemampuan memecahkan masalah adalah keharusan bagi siswa agar dapat berpikir kritis. Keterampilan ini dapat dipandang sebagai sebuah proses dan hasil belajar, di mana melalui latihan, siswa belajar menyusun strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah otentik secara sistematis (Haryani, 2011). Dengan melatih kemampuan ini, siswa secara otomatis akan berkembang dalam mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis data, dan menemukan solusi yang efektif.

Menurut Suharya (2012), berpikir reflektif adalah kesadaran akan pengetahuan yang sudah dimiliki dan apa yang masih perlu dipelajari, hal yang sangat penting untuk mengatasi kesenjangan dalam pembelajaran (Yenni & Sukmawati, 2019). Kesadaran ini membantu siswa mengendalikan tindakan mereka saat menyelesaikan tugas. Jika siswa menguasai kemampuan ini, mereka akan mencapai hasil optimal yang akan memotivasi mereka untuk terus belajar dan berkembang (Sadarisma, 2024). Berpikir reflektif dapat diamati dalam situasi sehari-hari, contohnya, saat seorang siswa mendapatkan nilai rendah dan kemudian mengevaluasi kembali jawabannya, mencari letak kesalahan, dan berkonsultasi dengan guru. Ini menunjukkan bahwa ia tidak hanya menerima hasil secara pasif, tetapi juga berusaha untuk memperbaiki proses belajarnya di masa depan.

Tantangan utama yang dihadapi siswa dalam mengembangkan kedua kemampuan ini antara lain minimnya pengalaman langsung yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, terbatasnya waktu untuk eksplorasi mendalam, serta metode pembelajaran yang didominasi oleh ceramah. Faktor lain yang berperan adalah kurangnya motivasi dan dukungan untuk refleksi pribadi, serta keterbatasan fasilitas atau sumber daya (Safari & Putri, 2024).

Penggunaan model pembelajaran yang memadukan pengetahuan baru dengan pengalaman nyata akan membantu siswa lebih mudah memahami materi dan memecahkan masalah. Diperlukan sebuah pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar yang aktif (Wulandari, 2021). Model *Experiential Learning* dianggap sebagai salah satu solusinya, karena dapat memberikan pengalaman belajar langsung (Rohman et al., 2019). Siswa akan melakukan penerapan materi secara langsung dengan menggunakan alat yang ada dan mempraktekannya secara langsung.

Dalam pembelajaran IPS, model ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan aplikatif, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata (Anisa Dwi Kurnia Zamroni et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk meneliti pengaruh penerapan model *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan berpikir reflektif siswa.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan proses kognitif yang melibatkan identifikasi masalah, pengumpulan informasi, analisis alternatif solusi, serta evaluasi hasil yang diperoleh. Sementara itu, berpikir reflektif berperan sebagai proses metakognitif yang membantu siswa menilai kembali pengalaman belajar, menyadari kekuatan dan kelemahan strategi yang digunakan, serta merancang perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya. Kedua kemampuan ini saling berkaitan dan menjadi fondasi penting dalam pembentukan pola pikir kritis dan reflektif siswa sekolah dasar. Namun, praktik pembelajaran IPS di sekolah masih kerap didominasi oleh pendekatan ceramah dan hafalan, sehingga peluang siswa untuk mengembangkan pengalaman belajar yang bermakna dan reflektif relatif terbatas.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah model *Experiential Learning*. Model ini menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung yang diikuti dengan proses refleksi, konseptualisasi, dan penerapan kembali dalam konteks nyata. Dalam pembelajaran IPS, *Experiential Learning* berpotensi menghubungkan konsep sosial dengan realitas kehidupan siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif, pemahaman kontekstual, serta pengembangan kemampuan pemecahan masalah. Sejumlah penelitian terdahulu melaporkan bahwa *Experiential Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan partisipasi siswa.

Meskipun demikian, telaah kritis terhadap penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kajian tentang *Experiential Learning* umumnya masih memfokuskan analisis pada satu kemampuan kognitif secara terpisah, seperti hasil belajar atau pemecahan masalah, tanpa mengkaji keterkaitan antara kemampuan pemecahan masalah dan berpikir reflektif secara simultan. Selain itu, penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas *Experiential Learning* dalam konteks pembelajaran IPS sekolah dasar masih relatif terbatas, terutama yang menempatkan berpikir reflektif sebagai

variabel kognitif utama yang diukur secara empiris. Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian terkait bagaimana Experiential Learning memengaruhi dua kemampuan kognitif tersebut secara bersamaan dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan gap tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh model Experiential Learning terhadap kemampuan pemecahan masalah dan berpikir reflektif siswa secara simultan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian Experiential Learning dengan menegaskan bahwa pengembangan kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPS tidak selalu bersifat seragam, serta memberikan kontribusi praktis bagi guru IPS sekolah dasar dalam merancang pembelajaran berbasis pengalaman yang lebih kontekstual, reflektif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

KAJIAN PUSTAKA

Model Experiential Learning adalah sebuah metode yang menjadikan pengalaman langsung sebagai fondasi utama untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Melalui keterlibatan langsung dalam suatu peristiwa, seseorang dapat memahami konsep, menguasai keahlian, dan memperluas wawasan secara jauh lebih mendalam jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang hanya berlandaskan teori.

Menurut David Kolb (1984) dikutip (Ramadhan et al., 2025), proses pembelajaran berbasis pengalaman atau *Experiential Learning* terdiri dari empat tahapan utama yang saling berkesinambungan dan membentuk sebuah siklus. Yaitu: 1) Pengalaman Konkret (**Concrete Experience**); 2) Observasi Reflektif (**Reflective Observation**); 3) Konseptualisasi Abstrak (**Abstract Conceptualization**); dan 4) Eksperimen Aktif (**Active Experimentation**).

Menurut beberapa ahli, kemampuan memecahkan masalah *problem-solving* memiliki definisi serupa namun dengan fokus yang berbeda. Berdasarkan buku "*How to Solve It*" (1945), George Polya (Lestari, 2021) menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah proses yang sistematis, melibatkan empat tahapan utama: memahami masalah, merencanakan solusi, melaksanakan rencana, dan mengevaluasi hasilnya. Polya menekankan bahwa untuk memecahkan masalah secara efektif, seseorang harus melalui setiap langkah ini secara berurutan, menunjukkan bahwa pemecahan masalah bukanlah tindakan instan, melainkan proses yang membutuhkan pemikiran mendalam.

Secara umum, kemampuan memecahkan masalah adalah keterampilan esensial yang memungkinkan individu untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan solusi dari berbagai masalah (Novita et al., 2023). Kemampuan ini tidak terbatas pada masalah logis atau teknis, melainkan juga penting untuk menghadapi tantangan sehari-hari. Pemecahan masalah melibatkan serangkaian proses kognitif, seperti identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis situasi, dan pemilihan solusi yang tepat. Keterampilan ini sangat krusial dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, karier, dan kehidupan pribadi.

Berpikir reflektif adalah proses mental yang mengharuskan seseorang merenungkan dan mengevaluasi pengalaman serta tindakan yang sudah terjadi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan mengambil pelajaran dari pengalaman tersebut (Arief, 2018). John Dewey (1933), seorang tokoh pendidikan, mendefinisikan berpikir reflektif sebagai proses yang aktif dan disadari, di mana seseorang menilai dan menganalisis suatu situasi atau masalah (Setiawan, n.d.). Dewey menekankan bahwa refleksi sangat penting dalam proses belajar, karena hal ini mendorong siswa untuk tidak sekadar menerima informasi, melainkan juga mengevaluasinya, mengorganisasi pemahaman, dan membangun pengetahuan baru dari pengalaman mereka sendiri.

Menurut Nindiasari (2013), kemampuan berpikir reflektif adalah salah satu keahlian esensial dalam pembelajaran matematika (Suharna, 2018). Secara umum, berpikir reflektif adalah sebuah proses kognitif yang melibatkan evaluasi dan perenungan mendalam terhadap pengalaman, tindakan, atau suatu situasi yang telah terjadi. Tujuannya adalah untuk memperoleh wawasan yang lebih dalam dan meningkatkan kualitas diri (Syamsurijal, 2024). Dalam konteks pendidikan, proses ini membantu siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga merenungkan bagaimana pengalaman tersebut dapat mendorong pertumbuhan dan perkembangan pemahaman serta keterampilan mereka. Berpikir reflektif membantu siswa menghubungkan konsep teoretis dengan praktik yang mereka jalani, sekaligus mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri saat menghadapi masalah atau tantangan.

Pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) berpusat pada penggunaan pengalaman nyata sebagai elemen kunci dalam proses edukasi. Metode ini mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar, menciptakan kaitan antara konsep teoretis dengan aplikasi praktis, serta merenungkan kembali pengalaman yang mereka lalui. Apabila diterapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), model ini berpotensi besar untuk mengasah kapabilitas kognitif dan metakognitif siswa. Integrasi antara kemampuan pemecahan masalah dan pemikiran reflektif memiliki pengaruh besar terhadap mutu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini memungkinkan siswa tidak sekadar mengerti konsep secara teoritis, tetapi juga sanggup mengaplikasikan ilmu tersebut dalam situasi nyata. Melalui model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), mata pelajaran IPS menjadi lebih terhubung dengan realitas, partisipatif, dan relevan dengan konteks. Kondisi ini pada akhirnya akan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas. Pendekatan ini diharapkan dapat melahirkan generasi yang tidak hanya menguasai teori-teori sosial, tetapi juga dapat berkontribusi secara nyata dalam mengatasi isu-isu sosial yang ada di tengah masyarakat.

METODE PENELITIAN

Riset ini mengusung metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian kuantitatif sendiri adalah metode yang mengkaji objek dengan cara penghitungan menggunakan satuan numerik untuk menentukan ukuran objek yang sedang diteliti, baik yang bersifat nyata maupun abstrak (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini mengadopsi desain pre-test dan post-test control group design. Desain ini merupakan salah satu rancangan eksperimen yang dipakai untuk mengukur perubahan yang terjadi sebagai hasil dari perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen. (Sugiyono, 2017). Desain ini sangat efektif untuk membandingkan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) serta menilai apakah terdapat perbedaan yang signifikan setelah perlakuan. Dalam desain ini, kedua kelompok eksperimen dan kontrol diberikan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal dan melihat apakah ada perbedaan di antara keduanya. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok tersebut akan diberikan *post-test* kembali.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 46 Bengkalis. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang ditentukan melalui teknik purposive sampling, dengan pertimbangan kesetaraan karakteristik kelas. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning*, sedangkan kelas IV B sebagai kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Dalam studi yang mengkaji pengaruh model *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan berpikir reflektif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), terdapat dua kategori variabel utama yang akan ditelaah: 1) Variabel Independen (X) dan 2) Variabel Dependen (Y). Data primer dalam riset ini akan dikumpulkan melalui dua cara. Pertama, dengan menggunakan tes untuk mengevaluasi kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kedua, data diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap kemampuan berpikir reflektif siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model *Experiential Learning*. Data sekunder didapatkan dari berbagai sumber, seperti literatur atau laporan penelitian yang telah ada sebelumnya, yang menelaah pengaruh model *Experiential Learning* dalam konteks pembelajaran IPS.

Instrumen penelitian terdiri atas dua jenis. Pertama, tes kemampuan pemecahan masalah berbentuk soal uraian yang disusun berdasarkan indikator memahami masalah, merencanakan solusi, melaksanakan strategi, dan mengevaluasi hasil. Kedua, instrumen kemampuan berpikir reflektif berupa lembar observasi dengan skala penilaian bertingkat yang mengukur indikator kesadaran terhadap proses berpikir, kemampuan mengevaluasi pengalaman belajar, serta perumusan perbaikan strategi dalam menyelesaikan masalah.

Prosedur penelitian meliputi pemberian pretest pada kedua kelompok, pelaksanaan pembelajaran selama empat pertemuan sesuai dengan perlakuan yang ditetapkan, serta pemberian posttest dan observasi kemampuan berpikir reflektif siswa.

Analisis data dilakukan melalui empat tahapan yang terorganisir. Dimulai dengan analisis deskriptif untuk menghitung statistik dasar dan menyajikan data dalam bentuk tabel serta grafik.

Dilanjutkan dengan uji prasyarat analisis, yang mencakup uji normalitas dan homogenitas. Langkah ketiga adalah uji hipotesis menggunakan t-test. Tahap terakhir, analisis regresi, dilakukan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

HASIL PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model *Experiential Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Selain hasil tes, peneliti juga melakukan observasi selama proses pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih aktif dalam berdiskusi, mampu mengajukan pertanyaan kritis, dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap materi IPS. Siswa juga terlihat lebih mampu merefleksikan pengalaman pribadi mereka dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Sebaliknya, di kelas kontrol, keterlibatan siswa cenderung pasif dan interaksi hanya terjadi satu arah antara guru dan siswa.

Berdasarkan data kuantitatif dari pretest dan posttest serta data kualitatif dari observasi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir reflektif siswa dalam pembelajaran IPS. Model ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif, menghubungkan pengalaman nyata dengan konsep pembelajaran, serta membentuk kebiasaan berpikir kritis dan reflektif yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas kontrol adalah 61,20, sedangkan di kelas eksperimen sedikit lebih tinggi yaitu 62,00, menunjukkan peningkatan yang kurang signifikan. Namun, pada aspek berpikir reflektif, terjadi peningkatan yang lebih mencolok, di mana kelas kontrol memiliki rata-rata 68,33 dan kelas eksperimen mencapai 74,27. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan atau metode pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir reflektif siswa dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen memberikan dampak positif terutama pada pengembangan kemampuan berpikir reflektif.

Rata-rata kemampuan pemecahan masalah pada kelas kontrol sebesar 64,53, sedangkan pada kelas eksperimen meningkat signifikan menjadi 85,47. Demikian pula pada aspek berpikir reflektif, kelas kontrol memperoleh rata-rata 75,67, sementara kelas eksperimen mencapai 80,80. Data ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen berdampak positif dan lebih efektif dalam meningkatkan baik kemampuan pemecahan masalah maupun berpikir reflektif siswa dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan yang cukup tinggi, khususnya pada aspek pemecahan masalah, mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami, menganalisis, serta menyelesaikan permasalahan secara mandiri dan reflektif.

Penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap kemampuan pemecahan masalah dan berpikir reflektif siswa, maka dilakukan analisis data menggunakan uji Independent Sample t-Test. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, guna memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian parametrik.

Hasil penelitian difokuskan pada pengujian pengaruh model *Experiential Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan berpikir reflektif siswa dalam pembelajaran IPS. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan awal siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada tingkat yang relatif setara, baik pada aspek pemecahan masalah maupun berpikir reflektif.

Setelah perlakuan, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol pada kemampuan pemecahan masalah. Hasil uji-t independent samples menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa penerapan model *Experiential Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berbeda dengan temuan tersebut, pada variabel berpikir reflektif, meskipun secara deskriptif kelompok eksperimen menunjukkan skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol,

hasil uji-t menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik ($p > 0,05$). Dengan demikian, peningkatan kemampuan berpikir reflektif belum dapat dikaitkan secara meyakinkan dengan penerapan model *Experiential Learning* dalam konteks dan durasi penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis inferensial tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, tetapi belum menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir reflektif.

PEMBAHASAN

Hasil analisis uji Independent T-test untuk variabel pemecahan masalah menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan model *Experiential Learning* dengan kelompok kontrol ($t = -10.427$, $df = 28$, $p = 0.000$). Perbedaan rata-rata sebesar 23.467 poin dengan kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Interval kepercayaan 95% dari perbedaan tersebut berkisar antara -28.077 hingga -18.856, yang tidak mencakup nilai nol, semakin memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan tersebut nyata dan signifikan secara statistik.

Berbeda dengan hasil pada kemampuan pemecahan masalah, analisis uji Independent T-test untuk variabel berpikir reflektif menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($t = -1.511$, $df = 28$, $p = 0.142$). Meskipun terdapat perbedaan rata-rata sebesar 6.533 poin dengan kecenderungan nilai yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen, perbedaan ini tidak cukup besar untuk dianggap signifikan secara statistik. Interval kepercayaan 95% dari perbedaan tersebut berkisar antara -15.389 hingga 2.323, yang mencakup nilai nol, mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut dapat terjadi secara kebetulan.

Temuan ini menimbulkan pertanyaan mengapa model *Experiential Learning* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir reflektif siswa, padahal salah satu komponen utama dalam model ini adalah observasi reflektif. Beberapa faktor yang mungkin menjelaskan fenomena ini antara lain: 1) Kemampuan berpikir reflektif membutuhkan waktu lebih lama untuk berkembang dibandingkan kemampuan pemecahan masalah. Durasi penerapan model *Experiential Learning* dalam penelitian ini mungkin belum cukup untuk menghasilkan perubahan yang signifikan dalam aspek berpikir reflektif; 2) Instrumen pengukuran yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir reflektif mungkin belum sepenuhnya sensitif terhadap perubahan-perubahan kecil yang terjadi selama proses pembelajaran; dan 3) Implementasi komponen observasi reflektif dalam model *Experiential Learning* mungkin belum optimal, sehingga tidak memberikan dampak yang diharapkan terhadap pengembangan kemampuan berpikir reflektif siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa, sedangkan peningkatan kemampuan berpikir reflektif belum terbukti signifikan secara statistik dalam konteks dan durasi implementasi penelitian ini. Temuan tersebut memperkaya kajian *Experiential Learning* dengan menegaskan bahwa dampak pembelajaran berbasis pengalaman dapat bersifat tidak seragam pada dua kemampuan kognitif tingkat tinggi: pengalaman langsung dan aktivitas kontekstual relatif lebih cepat menguatkan kapasitas siswa untuk mengidentifikasi masalah sosial, menganalisis informasi, dan merumuskan solusi, sementara berpikir reflektif sebagai proses metakognitif memerlukan fasilitasi yang lebih eksplisit, latihan berulang, dan waktu internalisasi yang lebih panjang agar berkembang secara bermakna. Secara praktis, guru IPS SD dapat memanfaatkan *Experiential Learning* untuk memperkuat problem-solving melalui kegiatan berbasis situasi nyata, diskusi kasus sosial, dan tugas pemecahan masalah yang menuntut pengambilan keputusan, namun perlu menambahkan strategi khusus untuk mengembangkan refleksi, seperti jurnal reflektif sederhana, pertanyaan pemantik terstruktur setelah aktivitas, umpan balik formatif, dan sesi review pengalaman yang rutin. Dengan demikian, *Experiential Learning* layak dijadikan alternatif pembelajaran IPS abad ke-21 yang efektif, terutama untuk peningkatan pemecahan masalah, serta berpotensi lebih optimal pada berpikir reflektif apabila komponen refleksi dirancang lebih terarah dan berkelanjutan.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, guru IPS sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan model Experiential Learning sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui aktivitas berbasis pengalaman nyata dan konteks sosial yang relevan. Namun, untuk mengoptimalkan pengembangan kemampuan berpikir reflektif, guru perlu melengkapi penerapan Experiential Learning dengan strategi refleksi yang lebih terstruktur, seperti penggunaan jurnal reflektif sederhana, pertanyaan pemantik setelah aktivitas belajar, serta umpan balik formatif yang berkelanjutan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji Experiential Learning dengan durasi penerapan yang lebih panjang, melibatkan sampel yang lebih luas, serta menggunakan instrumen refleksi yang lebih sensitif agar perkembangan berpikir reflektif dapat teramati secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi variasi desain Experiential Learning yang secara eksplisit menekankan tahap refleksi metakognitif dalam pembelajaran IPS sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa Dwi Kurnia Zamroni, Eunike Sirait, Meyra Tri Sarjono, Puji Tri Handayani, Salsa Nadya Safitri, & Arita Marini. (2023). Analisis Hubungan Antara Penerapan Metode *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1 SE-Articles), 45–56.
- Arief, M. B. (2018). Peningkatan Kemampuan Berfikir Reflektif untuk Meningkatkan Retensi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Brawijaya Mojokerto. *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction*, 2(2), 79–84.
- Haryani, D. (2011). Pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA*, 20–29.
- Lestari, C. (2021). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa SMP/MTs*. UIN AR-RANIRY.
- Novita, W., Safitri, A., Ananda, M. L., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD/MI. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 122–134.
- Ramadhan, D., Nurlaili, I., Primastuti, K. P., Widyawati, R., Farida, V., & Muhtarom, T. (2025). Mengembangkan Karakter Aktif dan Mandiri Dengan Metode Experiential Learning di SD IT Alam Nurul Islam. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 1672–1685.
- Rohman, A. A., Suryawan, A. I., & Priyanto, I. J. (2019). Penerapan Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Kerajinan Tangan Peserta Didik. *EDUCARE*, 17(2 SE-Research), 119–126.
- Sadarisma, D. N. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif dan Self Efficacy Siswa*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Safari, Y., & Putri, H. W. F. (2024). Strategi Efektif untuk Mengatasi Kesulitan Matematika pada Anak SD: Tips untuk Guru dan Orang Tua. *Karimah Tauhid*, 3(9 SE-Articles), 9838–9846. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14624>
- Setiawan, K. Z. P. (n.d.). *Perbedaan Berpikir Kritis, Berpikir Reflektif, Dan Berpikir Kreatif Alumni Dan Mahasiswa Aktif Terhadap Keberfungsian Sosial Di Uin Syarif Hidayatullah Jakarta*. Falkutas Dakwah Dan Komunikasi.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (alfabeta).
- Suharna, H. (2018). *Teori berpikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika*. Deepublish.
- Syamsurijal, S. (2024). Implementasi Berpikir Reflektif Guru Profesional Sebagai Pendidik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 147–153.
- Wulandari, S. (2021). Studi Literatur Penggunaan Pbl Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 9(1), 7–17.
- Yenni, Y., & Sukmawati, R. (2019). Analisis kemampuan berpikir reflektif matematis berdasarkan minat belajar pada mata kuliah struktur aljabar. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 4(2), 75–82.