

IMPLEMENTASI MODEL EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PEMAHAMAN MATEMATIS MATERI PECAHAN SEDERHANA SISWA KELAS II A SD SUPRIYADI SEMARANG

Khusnul Himmah^{*1}, Aryo Andri Nugroho², dan Ariani Nur Setyaningsih³

¹²PPG Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang

: ³SD Supriyadi

* Corresponding Author: khusnulmafa68@gmail.com

Abstrak

Artikel ini adalah bagian dari penelitian pada pengembangan perangkat pembelajaran dengan model experiential learning berbasis permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan model experiential learning dalam memberikan pemahaman matematis siswa pada materi pecahan sederhana siswa kelas II. Model pembelajaran experiential learning ini dibuat dalam sebuah permainan yang dinamakan dengan permainan kartu pecahan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan penekanan pada pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II A di SD Supriyadi Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat membentuk pemahaman matematisnya pada materi pecahan sederhana melalui model experiential learning selama proses pembelajaran.

Kata kunci: Experiential learning, Pemahaman Matematis, Pecahan Sederhana.

Abstract

This article is part of research on developing learning tools using a game-based experiential learning model. This research aims to describe the implementation of the experiential learning model in providing students' mathematical understanding of simple fractions material for class II students. This experiential learning learning model is created in a game called the fraction card game. The research method used is qualitative with an emphasis on collecting data through observation, interviews and document analysis. The subjects of this research were class II A students at SD Supriyadi Semarang. The research results show that students can form their mathematical understanding of simple fraction material through an experiential learning model during the learning process.

Keyword: *Experiential learning, Mathematical Understanding, Simple Fractions.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah sampai yang paling sulit. Menurut James dan James yang dikutip Suherman (2003) Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri. Selain itu menurut Ruseffendi (1988:148) Matematika berasal dari bahasa latin yaitu "mathematika" yang diambil dari Bahasa Yunani "mathematike" yang berarti mempelajari. Kata tersebut mempunyai asal kata mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu. Sedangkan kata mathematike berhubungan dengan kata lainnya yang hampir sama yaitu mathein atau mathenein yang artinya belajar. Berdasarkan dari asal katanya maka matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir.

Menurut Arnidha (2017) menyebutkan bahwa kemahiran dalam matematika sangat diperlukan dan perhatian khusus harus diberikan untuk memahami konsep-konsep matematika. Alasannya adalah bahwa konsep matematika adalah rangkaian sebab akibat. Sehingga pemahaman konsep yang salah akan berakibat pada kesalahan pada konsep selanjutnya. Dengan demikian, matematika adalah ilmu yang sangat penting dipelajari. Mengingat pentingnya pemahaman konsep pecahan sebagai dasar untuk mempelajari matematika yang lebih lanjut maka diperlukan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran materi pecahan tersebut.

Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas dua di SD Supriyadi Semarang didapatkan informasi bahwa tingkat pencapaian pemahaman siswa mata pelajaran matematika terutama pada materi pecahan sederhana masih rendah. Rendahnya tingkat pemahaman siswa kelas dua ini disebabkan karena kurangnya pemahaman konsep dari siswa meskipun guru sudah menjelaskan materi pelajaran. Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan satu macam metode belajar yaitu ceramah sehingga perkembangan kognitif anak hanya akan mengarah kepada verbalisme dan menjadi kurang bermakna.

Tahap perkembangan kognitif Piaget pada siswa kelas dua sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap operasional konkrit anak dapat menggunakan logikanya tetapi pada objek yang nyata (Anditiasari & Dewi, 2021). Tanpa adanya objek nyata, siswa akan mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah rasional (Nuryati & Darsinah, 2021). Oleh karena itu siswa harus diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibimbing oleh pertanyaan dari guru.

Pembelajaran matematika diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sesuatu sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila pembelajaran dapat dirasakan dengan kehidupan nyata siswa. Pengalaman nyata dianggap sebagai partisipasi langsung dalam aktivitas yang dapat membangkitkan reaksi awal, kesan intuitif, dan reaksi emosional (Yulianti, 2021). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Mengingat pentingnya tentang sesuatu yang akan diperoleh siswa dalam pembelajaran maka model experiential learning merupakan model pembelajaran yang mengutamakan pengalaman langsung siswa (Nugraha et al., 2019). Empat tahap model experiential learning yaitu concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation (Suanto et al., 2020). Model tersebut memberikan siswa dengan berbagai situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman langsung yang dirancang oleh guru. Belajar dari pengalaman melibatkan kombinasi dari bertindak dan berpikir. Dengan demikian, pembelajaran dengan model tersebut dapat memotivasi siswa dalam keterlibatan dengan berbagai kegiatan untuk memecahkan masalah secara kreatif.

Dari penelitian terdahulu yang berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Model Experiential Learning pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar menunjukkan bahwa model pembelajaran Experiential Learning dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi pada siswa kelas III (Gustina, 2019). Selain itu ada penelitian lain dengan judul penerapan metode experiential learning pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penerapan metode experiential learning dalam pembelajaran sains IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima sekolah dasar (Munif, 2009). Dari kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa model experiential learning dapat meningkatkan ketrampilan dan hasil belajar siswa. Namun dari kedua penelitian tersebut belum menunjukkan penerapan model experiential learning dalam pemahaman matematis siswa sekolah dasar.

Kemampuan pemahaman matematis adalah salah satu tujuan penting dalam pembelajaran, memberikan pengertian bahwa materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, namun lebih dari itu dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri. Pemahaman matematis merupakan salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh guru, sebab guru merupakan pembimbing siswa untuk mencapai konsep yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan Erik Santoso (Herdian, 2010) yang menyatakan: "Tujuan mengajar adalah agar pengetahuan yang disampaikan dapat dipahami peserta didik". Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa siswa kepada tujuan yang ingin dicapai yaitu agar bahan yang disampaikan dipahami sepenuhnya oleh siswa.

Indikator-indikator pemahaman matematis menurut Wardhani (2008), yaitu : 1. Menyatakan ulang sebuah konsep. 2. Mengklasifikasikan objek menurut sifat tertentu sesuai dengan konsepnya. 3. Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep. 4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis. 5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep. 6. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu. 7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah. Berdasarkan indikator pemahaman matematis dari ahli, maka peneliti dalam penelitian ini hanya menggunakan empat indikator pemahaman matematis

yaitu: 1. Menyatakan ulang sebuah konsep, 2. Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, 3. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu, 4. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah. Penggunaan indikator yang lebih sedikit ini dilakukan karena keempat indikator tersebut dianggap paling relevan dengan tujuan pembelajaran pada materi pecahan sederhana kelas II SD. Selain itu penggunaan sejumlah kecil indikator dapat membuat interpretasi hasil penelitian lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca.

Melalui penelitian ini diharapkan akan ditemukan wawasan-wawasan baru yang menjadi landasan bagi pengembangan kebijakan pendidikan dan praktik pembelajaran yang lebih baik di tingkat sekolah dasar. Dengan memahami dampak penggunaan model experiential learning kelas II, kita dapat mengidentifikasi model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Aturan penulisan ini dirancang untuk memandu penulis dalam mempersiapkan artikelnya. Ini merupakan aturan format baku yang disarankan oleh editor jurnal untuk diikuti. Untuk menggunakan aturan penulisan ini, silahkan simpan data dalam bentuk MS word, dan salin dan tempelkan artikel pada lembaran ini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif meneliti keadaan atau masalah yang sedang berlangsung diharapkan dapat diperoleh informasi yang tepat dan gambaran yang lengkap mengenai masalah yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II A SD Supriyadi Semarang yang berjumlah 28 siswa. Pengambilan subjek dilakukan secara purposive sampling dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan kebutuhan penelitian.

Penelitian kualitatif ini yang menjadi instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari wawancara, observasi dan telaah dokumen. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung dalam pembelajaran dengan model experiential learning pada materi pecahan sederhana dengan beberapa tahapan yaitu: tahapan persiapan pelaksanaan pembelajaran, concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation. Dalam kegiatan ini akan diberikan soal sebagai evaluasi pada akhir pembelajaran. Soal tersebut terdiri dari 5 soal yang disesuaikan indikator pemahaman matematis dengan tujuan ingin mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang disusun telah tercapai.

Teknik analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sampai jenuh (Patilima Hamid, 2017). Aktivitas dalam analisis data ini yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian kualitatif ini menggunakan uji validitas berupa triangulasi. Terdapat beberapa teknik triangulasi menurut Patton (1987: 331), diantaranya yaitu triangulasi sumber data, triangulasi peneliti, triangulasi metode dan triangulasi teori. Teknik triangulasi yang digunakan peneliti pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber merupakan kegiatan menggali dan menganalisis informasi yang dilakukan terhadap beberapa sumber data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Supriyadi Semarang adalah salah satu satuan pendidikan jenjang SD yang terletak di Jl. Supriyadi No.7-11, Kalicari, Kec. Pedurungan, Kota Semarang. Seperti yang telah dikemukakan bahwa tujuan penelitian ini untuk memberikan gambaran tentang implementasi model experiential learning dalam pemahaman matematis pada materi pecahan sederhana. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan model experiential learning dalam materi pecahan sederhana, aktivitas guru sudah sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat sebelumnya. Guru juga telah menerapkan tahap-tahap model pembelajaran experiential learning dengan baik. Hal tersebut dapat diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu implementasi model experiential learning yang diterapkan mampu membantu siswa dalam pemahaman matematisnya pada materi pecahan sederhana. Pengalaman selama pembelajaran yang dikemas dalam permainan kartu pecahan dapat membuat siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan respon yang positif terhadap model experiential learning yang digunakan. Mereka menyukai variasi pembelajaran dan menganggapnya lebih menarik dibandingkan dengan metode ceramah. Beberapa

siswa mengatakan bahwa model experiential learning ini membantu mereka dalam memahami konsep matematis pada materi pecahan sederhana.

Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan model experiential learning memiliki dampak positif terhadap pemahaman matematis siswa pada materi pecahan sederhana. Mereka terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka dapat belajar melalui pengalaman yang nyata. Meskipun penggunaan model experiential learning ini memberikan manfaat tetapi terdapat beberapa kendala dan tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikannya. Salah satu kendala utamanya adalah terbatasnya waktu dan tantangan dalam mengondisikan siswa yang tidak memperhatikan instruksi.

Pada tahap ini peneliti akan mendeskripsikan observasi langsung pada pembelajaran yang menerapkan model experiential learning dalam pemahaman matematis pada materi pecahan sederhana sesuai dengan tahapannya.

1. Persiapan Pelaksanaan Pembelajaran Experiential Learning

Pada penerapan pembelajaran experiential learning, peneliti melakukan persiapan dengan membuat modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar evaluasi. Pembelajaran dilaksanakan selama satu pertemuan (2x35 menit). Selanjutnya LKPD tersebut diberikan kepada siswa untuk dikerjakan. Sebelum diaplikasikan di kelas, perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD dan lembar evaluasi direview oleh guru pamong. Hasilnya menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dapat diterapkan di kelas dengan baik. Pembelajaran experiential learning ini diterapkan dengan berbasis permainan. Oleh karena itu, pada tahap ini peneliti menentukan permainan yang berkaitan dengan kegiatan yang dapat memperdalam pemahaman matematis siswa pada materi pecahan sederhana. Permainan yang digunakan dalam penerapan pembelajaran experiential learning ini adalah bermain kartu pecahan.

2. Concreate experience.

Pembelajaran experiential learning yang diterapkan mengaitkan antara materi pecahan sederhana dengan permainan kartu pecahan. Dalam permainan ini 28 siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang mana masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Setiap kelompok telah mendapatkan 2 kartu pecahan beserta gambar pizza yang harus dipotong sesuai kartu yang didapatkannya. Setiap kelompok harus memotong gambar pizza sesuai dengan pecahan yang didapatkannya. Siswa mengikuti instruksi dari guru dengan hati-hati. Para siswa yang terlibat dalam praktik ini sangat antusias. Mereka semua tertarik untuk mempraktikkannya.

Dengan mengikuti instruksi dari guru dengan baik, setiap kelompok dapat mengetahui pecahan sederhana seperti setengah, sepertiga, seperempat, dan seperdelapan. Masing-masing anggota kelompok akan menjelaskan anggotanya yang belum memahami cara membagi sebuah gambar menjadi beberapa pecahan sama besar. Sehingga dari kegiatan ini, setiap kelompok dapat memahami cara membagi benda utuh menjadi beberapa bagian sama besar melalui kegiatan yang nyata.

Dari kegiatan permainan ini, siswa mendapat pengalaman yang nyata dalam menemukan konsep pecahan sederhana. Sedangkan pembelajaran experiential learning yang diterapkan mengaitkan antara materi pecahan sederhana dengan permainan kartu pecahan. Dalam permainan ini guru menyiapkan kartu pecahan yang dibagikan pada setiap kelompok. Guru menjelaskan sedikit tentang pembilang dan penyebut pada pecahan sederhana. Guru akan menyebutkan salah satu bilangan antara pembilang atau penyebut dan kelompok yang mendapatkan angka tersebut akan mengangkat kartunya dan menyebutkan nama pecahannya. Pertanyaan yang diberikan guru adalah "Kelompok mana yang mendapatkan angka 4 sebagai penyebut?". Ketika pertanyaan diberikan maka siswa akan mencari kartu pecahannya yang menunjukkan angka 4 sebagai penyebut. Pada kegiatan ini menunjukkan bahwa masing-masing kelompok dapat mengetahui perbedaan pembilang dan penyebut yang merupakan bagian dari materi pecahan sederhana.

3. Reflective Observation

Pada tahap ini, siswa telah memperoleh pengalaman belajar pecahan sederhana dalam permainan kartu pecahan. Ketika siswa dapat memotong sebuah gambar menjadi beberapa bagian sama besar, secara tidak langsung siswa telah menunjukkan kemampuannya dalam membuat pecahan sederhana. Selain itu ketika siswa dapat mengangkat satu kartu sesuai dengan pertanyaan dari guru, secara tidak langsung siswa juga akan mengetahui perbedaan pembilang dan penyebut pada pecahan

sederhana. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar para siswa dapat merenungi tentang bagaimana cara membuat pecahan sederhana.

Pada permainan yang melibatkan materi pecahan sederhana, sebagian siswa mengalami kebingungan saat akan memotong gambar menjadi beberapa bagian sama besar. Siswa tersebut bingung dalam menentukan bagian mana yang akan dipotong agar masing-masing potongan sama besar. Sehingga sebagian kelompok ada yang memotong dengan potongan yang salah. Oleh karena itu, siswa mulai berpikir untuk menentukan bagaimana agar potongan tersebut sama besar. Siswa terus mencoba dengan bantuan pensil dan penggaris sampai akhirnya mulai memahami bagaimana cara membagi satu buah gambar pizza menjadi beberapa bagian yang sama besar. Guru telah menyiapkan gambar cadangan agar jika ada yang memotong dengan potongan yang salah dapat diulangi sampai benar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah berhasil menerapkan pemahaman matematisnya dalam materi pecahan sederhana.

4. Abstract Conceptualisation

Pada tahap ini, guru menjelaskan secara langsung konsep pecahan sederhana di depan kelas, sedangkan para siswa memperhatikan. Hal ini diawali dengan guru menunjukkan beberapa gambar pecahan sederhana beserta bilangannya. Selain itu guru juga menjelaskan bilangan yang menunjukkan pembilang dan penyebut. Pada kegiatan ini guru akan lebih menekankan bentuk pecahan sederhana dan bilangannya agar siswa mampu menemukan kembali konsep pecahan sederhana dalam pikiran mereka.

5. Active Experimentation

Pada tahap ini siswa dituntut untuk bisa menggunakan pengalaman serta konsep yang sudah terbentuk dalam suatu permasalahan nyata. Pengalaman dan konsep yang diperoleh dari permainan kartu pecahan diterapkan untuk memperoleh penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dalam lembar evaluasi. Pada pelaksanaan pembelajaran experiential learning, siswa diberikan lembar evaluasi untuk dikerjakan secara individu.

Pada soal lembar evaluasi ini berisi 5 butir soal yang berkaitan dengan materi pecahan sederhana. Soal tersebut terdiri dari soal dengan bobot mudah ke bobot soal sulit. Pada soal pertama siswa dihadapkan untuk menyebutkan bilangan pecahan sederhana yang sudah disediakan. Soal tersebut berbunyi “Gambar di samping menunjukkan pecahan ...”. Pada permasalahan ini seluruh siswa dapat menjawab dengan benar dan tepat. Mereka dapat memahami dan dapat menyebutkan bilangan pecahan sederhana sesuai dengan gambar yang ditunjukkan.

Pada soal kedua masih berkaitan dengan konsep pecahan sederhana namun pertanyaannya dibalik. Siswa diminta untuk menggambar bentuk pecahan sederhana. Soal tersebut berbunyi “Gambarlah bentuk pecahan $\frac{1}{4}$ dalam bentuk lingkaran!”. Pada permasalahan ini seluruh siswa dapat menjawab dengan benar dan tepat. Mereka dapat memahami dan dapat menyebutkan bilangan pecahan sederhana sesuai dengan gambar yang ditunjukkan.

Pada soal ketiga berkaitan dengan menunjukkan pembilang dan penyebut pada pecahan sederhana. Siswa diminta untuk menyebutkan bilangan yang menunjukkan pembilang maupun penyebut. Soal tersebut berbunyi “ $\frac{1}{8}$, Angka 8 menempati tempat sebagai ...”. Pada permasalahan ini seluruh siswa dapat menjawab dengan benar dan tepat. Hal ini menunjukkan bahwa mereka dapat membedakan bilangan yang menjadi pembilang dan bilangan yang menjadi penyebut.

Pada soal keempat siswa dihadapkan dengan soal pecahan sederhana. Siswa diminta menyebutkan bagian dari beberapa benda yang sudah disediakan. Soal tersebut berbunyi “Setengah bagian dari 8 buah jeruk tersebut adalah ... jeruk”. Pada permasalahan ini ada sebagian siswa yang masih bingung dalam mengenali soal yang diberikan. Mereka belum memahami permasalahan itu berkaitan dengan pecahan sederhana. Namun sebagian besar siswa ada yang mampu menjawab soal dengan benar. Siswa yang menjawab dengan benar memiliki pemahaman pemecahan masalah dengan cara membagi 8 buah jeruk tersebut ke dalam dua kotak dengan jumlah yang sama sehingga menghasilkan setengah bagian dari 8 buah jeruk yang ditanyakan.

Selanjutnya pada soal kelima siswa dihadapkan dengan soal cerita yang lebih HOTS. Siswa diminta untuk menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pecahan sederhana. Soal tersebut berbunyi “Ibu membeli 12 butir telur. Seperempat bagian telur tersebut pecah. Berapa jumlah telur yang masih utuh?”. Pada permasalahan ini ada sebagian siswa yang masih bingung untuk

menyelesaikannya. Mereka belum memahami soal yang diberikan. Ada sebagian siswa yang menjawab 3 butir telur. Siswa yang menjawab 3 butir telur sudah berusaha membagi 12 butir telur tersebut menjadi 4 bagian sama besar. Namun yang disebutkan adalah telur yang pecah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu memahami bahwa soal yang diberikan menggunakan konsep pecahan sederhana. Selain itu ada juga siswa yang menjawab dengan benar dan tepat. Siswa yang menjawab soal dengan tepat membagi telur menjadi empat bagian sama besar dan menyilang seperempat telur yang sudah pecah sehingga menghasilkan telur yang masih utuh yaitu ada 9 butir telur. Hal ini menunjukkan bahwa mereka yang sudah menjawab dengan benar dan tepat telah memahami konsep pecahan sederhana.

Dari pengalaman observasi langsung di atas menunjukkan hasil bahwa implementasi model experiential learning yang diterapkan mampu membantu siswa dalam pemahaman matematisnya pada materi pecahan sederhana. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme. Menurut Karli (2003) konstruktivisme merupakan suatu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran diawali dengan konflik kognitif yang dapat diatasi dengan pengetahuan diri dan pada akhir prosesnya pengetahuan akan dibangun oleh pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Hubungan teori konstruktivisme dengan penelitian ini adalah model experiential learning merupakan proses belajar yang menggunakan pengalaman langsung sebagai media pembelajaran. Dengan pengalaman langsung, siswa akan membangun sendiri pemahaman matematisnya terutama pada materi pecahan sederhana. Herdian (2019) menyatakan bahwa kemampuan pemahaman matematis adalah salah satu tujuan penting dalam pembelajaran, memberikan pengertian bahwa materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, namun dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri. Pemahaman matematik merupakan salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh guru, sebab guru merupakan pembimbing siswa untuk mencapai konsep yang diharapkan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Iesyah Rodliyah menunjukkan bahwa siswa dapat membentuk pemahaman matematisnya pada konsep dasar KPK dan FPB melalui strategi experiential learning selama pembelajaran (Iesyah Rodliyah, 2018). Temuan dari penelitian ini dapat menjadi pertimbangan para guru untuk menggunakan model experiential learning dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman matematis siswa dapat terbentuk pada mata pelajaran matematika. Penelitian relevan lainnya yaitu dilakukan oleh Ira Irawati yang mendapatkan kesimpulan bahwa menunjukkan bahwa penerapan model experiential learning berpengaruh terhadap hasil belajar (Rita Irawati, 2015). Dengan mencapai hasil belajar yang memuaskan, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Hal ini menunjukkan penggunaan model experiential learning memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman matematisnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model experiential learning dapat diterapkan dalam materi pecahan sederhana untuk memberikan pemahaman matematis kepada siswa kelas II A SD Supriyadi Semarang yang dikemas dalam permainan kartu pecahan. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan bermakna sambil bermain sehingga dapat membantunya untuk membangun pemahaman konsep matematis pecahan sederhana dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan kepada guru SD dan calon guru bahwa pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan model experiential learning sebagai alternatif ketika memilih model pembelajaran yang berbeda di kelas. Saran bagi peneliti lain adalah hendaknya memperhitungkan kesesuaian antara tingkat kesulitan materi yang akan diajarkan dengan waktu penyelesaian pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnidha. Y, (2017). Analisis pemahaman konsep Matematika siswa sekolah Dasar dalam penyelesaian Bangun datar. JPGMI. Vol.3. No.1, 53-61. Jurnal ilmiah Educatic. Vol. 4, No. 1, 1-7.
- Dinda Maemunah. (2022). Pengaruh Experiential Learning Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Teori Bruner, Jurnal Basicedu, Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 5632 – 5637.

- Erik Santoso. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3 No.1 Edisi Januari 2017, hal. 18.
- Gustina. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Model Experiential Learning pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar, JPdK Volume 1 Nomor 1 Tahun 2019 Halaman 11-24.
- Iesyah Rodliyah. (2018). Implementasi Model Experiential Learning Pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar Kelas IV. Jurnal Gantang III (2): 143-151
- Karli, H. dan Yuliatitittingsth, M.S. (2003). *Model-Model Pembelajaran UT*. Bandung: Bina Media Informasi.
- Munif. (2009). Penerapan Metode Experiential Learning pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 5 (2009), 79-82.
- Nugraha, J., -, S., & -, M. (2021). Pengembangan Modul Seni Musik Berbasis Experiential Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Musik pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Siswa Sekolah Dasar. *el-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*, 4(2), 189. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v4i2.13830>.
- Patilima Hamid. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.
- Rita Irawati. (2015). *Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Seyegan Pundong Bantul*. Yogyakarta: UNY.
- Ruseffendi, E.T. (1988). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Suherman, E. et.al. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI Bandung.
- Wardhani, I. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yulianti, I. (2021). covid-19, model elt, penyetaraan reaksi red-oks, model kemmis dan taggart, mean dan ngain Abstract. Jurnal TEDC, 15(2), 193–201. <http://ejournal.poltektedc.ac.id/index.php/tedc/article/view/491>.