

IMPELEMTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERINTEGRASI *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATERI STATISTIKA KELAS X.7 SMA N 2 BREBES

Dian Riandani¹⁾ *, Eka Faridha Fasha²⁾, Amin Bachtiar³⁾

¹Mahasiswa Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Dosen Pembimbing Lapangan bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Peradaban. Jalan Raya Pagojengan Km. 3 Kec. Paguyangan Kab. Brebes, Jawa Tengah, 52276 Indonesia.

³Guru Pamong Bidang Studi Matematika, SMA Negeri 2 Brebes. Jalan Jenderal A. Yani No.77, Sangkalputung, Brebes, Kec. Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, 52212 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail:dianrianda25 @gmail.com, Telp: +6285329737779

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan Instrumen penelitian lembar observasi, pedoman wawancara dan soal tes. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas X.7 SMA N 2 Brebes dengan jumlah total 36 peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak dari penerapan model PBL terintegrasi *experiential learning* terhadap motivasi belajar dan keterampilan pemecahan matematika, khususnya pada konten statistika. Tantangan yang sering dijumpai dalam pembelajaran adalah pandangan negative peserta didik tentang matematika sebagai mata pelajaran yang rumit dan sulit karena karakternya yang abstrak, banyak angka dan rumus. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang monoton juga berkontribusi terhadap minimnya motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari matematika. Untuk mengatasi masalah ini, penulis menerapkan pembelajaran model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning*. Pendekatan ini diharapkan dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik untuk belajar dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif (menyenangkan dan mudah dipahami), sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hasil analisis jawaban peserta didik menunjukkan 83,13% peserta didik memiliki keterampilan pemecahan masalah yang baik. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran menggunakan model PBL terintegrasi *experiential learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Kata kunci: *Problem Based Learning (PBL), Experiential Learning, Pembelajaran Matematika.*

IMPLEMENTATION OF THE *PROBLEM BASED LEARNING* MODEL INTEGRATED *EXPERIENTIAL LEARNING* IN STATISTICS MATERIAL CLASS X.7 SMA N 2 BREBES

Abstract

This research uses descriptive qualitative methods with research instruments, observation sheets, interview guides and test questions. The research subjects were students in class X.7 SMA N 2 Brebes with a total of 36 students. This research aims to describe the impact of implementing the PBL integrated experiential learning model on learning motivation and mathematical solving skills, especially on statistics content. A challenge that is often encountered in learning is students' negative views about mathematics as a complicated and demanding subject because of its abstract character, lots of numbers and formulas. Apart from that, the application of a monotonous learning model also contributes to the lack of student motivation in studying mathematics. To overcome this problem, the author applies a problem based learning model integrated with experiential learning. This approach is expected to foster students' enthusiasm for learning and help them achieve the set learning goals. Based on the research results, the majority of students gave positive responses (fun and easy to understand), so that learning activities became more interactive. The results of the analysis of students' answers show that 83.13% of students have good problem solving skills. This indicates that learning using the PBL integrated experiential learning model can increase students' learning motivation and skills in solving problems.

Keywords: *Problem Based Learning (PBL), Experiential Learning, Mathematics Learning.*

1. PENDAHULUAN

Matematika sebagai salah satu disiplin ilmu yang sangat krusial sehingga perlu dipelajari disemua jenjang pendidikan dari SD hingga sekolah menengah. Menyadari urgensi penguasaan matematika sebagai ilmu yang universal, matematika tidak hanya berperan penting dalam berbagai bidang ilmu, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir manusia. Matematika disebut sebagai ibu dari ilmu pengetahuan lainnya. Dengan mempelajari matematika, peserta didik dapat mengasah kemampuan analisis, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan proses matematis, karena matematika berisi materi abstrak dan membutuhkan pemahaman lebih dalam mempelajarinya serta membutuhkan analisis logika dalam menyelesaikan permasalahan matematis yang diberikan.

Matematika memiliki karakteristik abstrak dan banyak rumus sehingga mayoritas peserta didik tidak menyukai matematika karena dianggap rumit dan sulit. Hal tersebut berdampak pada kemajuan belajar matematika dan minat belajar matematika peserta didik. Banyaknya angka dan rumus yang abstrak menjadi salah satu faktor penyebab peserta didik kurang menyukai matematika. Pandangan negatif peserta didik tentang matematika inilah yang dapat mempengaruhi respon peserta didik selama pembelajaran. Temuan dari observasi dan wawancara dengan guru pamong menunjukkan bahwa beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep dan menggunakan rumus matematika untuk menyelesaikan masalah. Norhidayah, S. (2019) menyatakan teknik dan strategi pengajaran matematika yang cenderung monoton (metode ceramah) terkesan membosankan sehingga mempengaruhi minat dan motivasi belajar peserta didik. Dalam pembelajaran, motivasi sangat krusial karena tanpa motivasi, individu tidak akan terlibat dalam aktivitas apapun. Motivasi belajar peserta didik dapat berpengaruh pada pembentukan pengetahuan dan keterampilan yang berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik. (Rizqi et al, 2019)

Berefleksi dari faktor tersebut, seorang guru hendaknya melakukan pengajaran dengan menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi. Salah satu pendekatan yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran matematika yakni dengan memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada proses dengan memanfaatkan lingkungan sekitar diharapkan dapat memberikan pemahaman konkret dan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, tujuan lainnya adalah membiasakan peserta didik untuk membaca situasi dan kondisi lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, ketika mereka menghadapi permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari, mereka dapat dengan mudah mengaitkan antara teori matematika dengan permasalahan yang dihadapi untuk menemukan solusi yang tepat sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan efektif.

Palennari, Rachmawaty & Rahmawati (2022) menyatakan bahwa Pada abad ke-21, Keterampilan 7C harus dimiliki siswa termasuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, kerja tim, dan kepemimpinan, pemahaman lintas budaya, komunikasi, informasi, dan literasi media, komputasi dan literasi TIK, karier dan kemandirian belajar. Oleh karena itu, Kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan esensial yang perlu dikembangkan peserta didik di era globalisasi.

Surya, Widiawati & Istiyati (2019) menyatakan bahwa terdapat dua komponen penting yang dibutuhkan dalam memecahkan masalah, yakni pengetahuan dasar (*base knowledge*) dan keterampilan dasar (*base skill*). Pengetahuan awal yang telah diperoleh peserta didik disebut pengetahuan dasar, sedangkan keterampilan dasar mencakup kemampuan dalam menganalisis masalah, menemukan hubungan antar ide-ide yang relevan dengan masalah saat ini, dan merencanakan berbagai solusi alternatif. Dengan demikian, keterampilan pemecahan

masalah melibatkan serangkaian proses seperti analisis, interpretasi, penalaran, prediksi, evaluasi, dan refleksi dalam kegiatan untuk mencapai solusi dari masalah yang dihadapi. Keterampilan pemecahan masalah juga merupakan salah satu aspek yang dibutuhkan dalam pembelajaran matematika untuk memecahkan masalah matematis. Surya, Widiawati & Istiyati (2019) mengungkapkan bahwa ada 4 indikator keterampilan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika yakni 1) memahami permasalahan, 2) merencanakan penyelesaian masalah, 3) melaksanakan prosedur penyelesaian permasalahan dan 4) melakukan pengecekan dan penarikan kesimpulan. Indikator keterampilan pemecahan masalah saling terhubung secara sistematis. Kemahiran peserta didik dalam memecahkan masalah diukur berdasarkan penguasaan mereka terhadap keempat indikator tersebut.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran Indonesia, harapan dari pendidikan adalah dapat menghasilkan individu yang tidak hanya menguasai dan memahami konsep yang dipelajari, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari,

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diperoleh beberapa faktor yang dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah matematis peserta didik yakni :

- 1) Rendahnya motivasi belajar peserta didik sehingga berpengaruh pada rendahnya minat belajar matematika.
- 2) Pembelajaran yang monoton (metode ceramah) sehingga terkesan membosankan. Peserta didik memperoleh pengetahuan dengan mendengarkan penjelasan guru, menghafal rumus lalu menerapkan rumus tersebut dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi,
- 3) Ada beberapa peserta didik yang tampak kurang termotivasi untuk belajar,
- 4) Ada peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran matematika
- 5) Siswa cenderung menghafalkan rumus sehingga mengalami kesulitan dalam penerapan konsep ketika dihadapkan dengan permasalahan yang berbeda.
- 6) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada, sehingga saya ingin memberikan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan alat yang ada sebagai media pembelajaran.
- 7) Rendahnya pengetahuan peserta didik mengenai kegunaan atau penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan praktik terbaik untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran dengan memilih model dan strategi pembelajaran yang sesuai, serta memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik. Dengan demikian pembelajaran yang inovatif, kreatif dan bermakna dapat tercapai dengan baik sehingga dapat membangun ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara dengan guru pamong, penulis mendesain pembelajaran dengan model PBL terintegrasi *experiential learning* yang diharapkan menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Selain berguna sebagai upaya untuk memperbaiki situasi pembelajaran yang sedang dihadapi, praktik ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru lain untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan mengimplementasikan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung peserta didik sehingga mendukung terciptanya pengalaman yang bermakna, dimana peserta didik tidak hanya mengetahui konsep matematis dan cara pengaplikasiannya dalam soal tetapi mengetahui implementasinya dalam kehidupan nyata.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Brebes, Kabupaten Brebes. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. *Best practice* ini dilaksanakan pada 24 April 2024. Materi yang digunakan dalam pembelajaran adalah statistika kelas X semester genap. Target/subjek *best practice* yaitu peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 2 Brebes dengan populasi sebanyak 36 anak. Penelitian ini fokus pada proses dan hasil pembelajaran matematika topik Statistika di kelas X.7 SMA N 2 Brebes, dengan menerapkan model *problem based learning* terintegrasi dengan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah yang berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berlangsung selama beberapa tahap mulai dari tahap perancangan modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajara.

Hasanah, N, Z (2021) Pendekatan penelitian yang dipilih dalam *best practice* ini adalah deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan suatu hubungan, kondisi, proses yang sedang berlangsung, atau penjelasan terhadap objek yang diteliti. Dengan demikian, peneliti dapat mengkaji dan menjelaskan fakta-fakta dari penerapan model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning* dalam pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yakni lembar observasi, pedoman wawancara dan soal tes. Data yang dikumpulkan untuk *best practice* mencakup hasil belajar peserta didik selama pembelajaran, data pengamatan selama proses pembelajaran, dan data hasil wawancara. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil dari penerapan pendekatan *experiential learning* dalam pembelajaran. *Best practice* ini bertujuan untuk mengetahui atau menginterpretasikan secara terperinci mengenai implementasi model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, peneliti dapat menganalisis dan mendeskripsikan fakta-fakta dari penerapan pendekatan *experiential learning* dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan maslaah peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan observasi dan wawancara, diidentifikasi sejumlah masalah pembelajaran, antara lain: 1) Rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang berdampak pada kurangnya minat peserta didik dalam belajar matematika; 3) Pembelajaran yang monoton (metode ceramah) sehingga terkesan membosankan. Peserta didik belajar dengan mendengarkan penjelasan guru, mengingat rumus dan menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, 3) Ada beberapa peserta didik yang tampak kurang termotivasi untuk belajar, 4) Ada peserta didik yang tidak aktif dalam pemelajaran matematika 5) Siswa cenderung menghafalkan rumus sehingga mengalami kesulitan dalam penerapan konsep ketika dihadapkan dengan permasalahan yang berbeda. 6) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada, sehingga saya ingin memberikan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan alat yang ada sebagai media pembelajaran. 7) Rendahnya pengetahuan peserta didik mengenai kegunaan atau penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berefleksi dari hasil observasi dan wawancara mengenai pembelajaran matematika yang dilakukan secara monoton menjadi salah satu penyebab menurunnya motivasi belajar peserta didik sehingga berpengaruh terhadap proses belajar matematika peserta didik, khususnya pada keterampilan pemecahan masalah matematis. Selain itu, karakteristik matematika yang

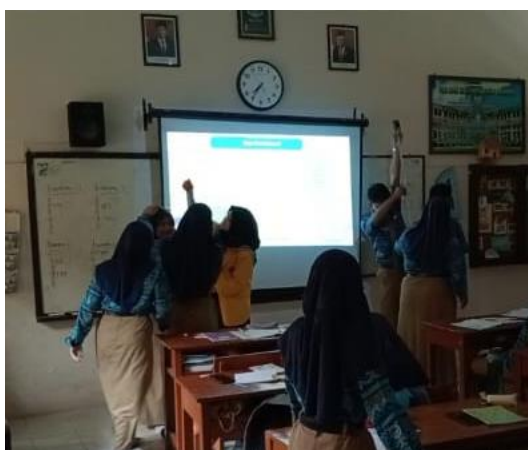
yang memuat perhitungan angka dan banyak rumus sehingga dianggap sulit oleh peserta didik dan mayoritas peserta didik tidak menyukai matematika. Faktor utama kesulitan dalam pembelajaran yang dialami peserta didik adalah proses pemahaman konsep peserta didik dan aplikasi rumus dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi yang seringkali melibatkan analisis logika. Dalam menyikapi kasus pembelajaran ini ada beberapa solusi yang bisa digunakan seperti menentukan media pembelajaran, strategi, model, pendekatan, dan metode pembelajaran yang efektif hingga menentukan bagaimana cara menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Akibatnya, proses pembelajaran akan berfungsi secara efisien dan efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Peneliti tertarik untuk menerapkan model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning* yang diharapkan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan mempengaruhi perkembangan keterampilan menyelesaikan masalah peserta didik. Selain itu, tujuan diterapkannya pendekatan *experiential learning* yakni untuk memberikan pengalaman yang konkret dan bermakna, peserta didik tidak sekadar memahami konsep-konsep materi yang dipelajari, tapi peserta didik juga mengetahui bagaimana penerapan dari konsep-konsep matematika yang dipelajari.

Ketika akan menerapkan pembelajaran menggunakan pendekatan *experiential learning* hendaknya memperhatikan beberapa hal agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif dan optimal yakni dengan menganalisis lingkungan sekitar dan pengalaman sehari-hari peserta didik yang dapat disesuaikan dengan materi belajar. Kemudian, menyesuaikan lingkungan sekitar atau pengalaman peserta didik dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan penerapan pembelajaran model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning* dengan memanfaatkan media pembelajaran/alat bantu berupa meteran yang digunakan untuk mengukur tinggi badan peserta didik di kelas X.7 SMA N 2 Brebes. Hal ini memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman nyata dalam pengambilan data, pengelolaan data, analisis data, dan penyajian data.

Melalui penerapan strategi pembelajaran tersebut, peserta didik diajak untuk melakukan pengukuran tinggi badan menggunakan alat ukur meteran, kemudian hasil pengukuran dituliskan pada tempat yang sudah disediakan sesuai nomor absen masing-masing peserta didik. Dari hasil pengukuran yang diperoleh, kemudian peserta didik berdiskusi untuk menganalisis data dan menemukan jawaban yang tepat. Sehingga peserta didik memperoleh pengalaman nyata dalam pengambilan data, pengelolaan data, analisis data, dan penyajian data. Penggunaan strategi ini juga dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam pendidikan mereka. Selain membantu siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, strategi ini juga dapat mendukung pembangunan sikap dan kemampuan yang diperlukan peserta didik yang dihasilkan melalui pengalaman belajar.

Implementasi model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning* pada mata pelajaran statistika, diawali dengan salam pembuka dan berdo'a bersama sebelum pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar, memeriksa kehadiran, kebersihan kelas serta mempersiapkan peralatan dan perlengkapan pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan *ice breaking* "Semangat Pagi" bersama-sama. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung,

Guru menyediakan alat meteran untuk memfasilitasi peserta didik dalam melakukan pengukuran tinggi badan. Peserta didik saling membantu dalam kegiatan pengukuran tinggi badan. Kemudian masing-masing peserta didik menuliskan hasil pengukuran pada papan tulis yang sudah di sediakan sesuai urutan no. absen.



Gambar 1. Implementasi model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning*
 Kemudian Guru mengorganisir siswa menjadi kelompok kecil yang beranggotakan sekitar 4-5 anak. Peserta didik dalam kelompok mendiskusikan hasil pengukuran untuk melakukan analisis data, dan menyajikan data. Berikut contoh tabel pengukuran tinggi badan peserta didik yang akan dianalisis oleh salah satu kelompok.

Tabel 1. Hasil pengukuran peserta didik yang dianalisis salah satu kelompok

| No. | Nama | Tinggi Badan (cm) |
|-----|------|-------------------|
| 1. | GJR | 155 |
| 2. | HNFA | 172 |
| 3. | IA | 148 |
| 4. | KAZ | 152 |
| 5. | MRF | 166 |
| 6. | LRZ | 147 |
| 7. | MFF | 165 |
| 8. | MFS | 163 |
| 9. | M | 166 |
| 10 | NFS | 149 |
| 11 | NDA | 158 |
| 12 | NA | 144 |

Dari data tersebut peserta didik dalam kelompok mendiskusikan data yang diperoleh terkait pengolahan data dengan mengurutkan data dari yang terendah ke yang terkecil. Kemudian melakukan analisis data untuk menghitung nilai mean, median dan modus dari data yang dikumpulkan, dan menyajikana data. Hasil diskusi dituangkan pada LKPD. Dengan adanya kolaborasi antar peserta didik baik dalam kegiatan pengukuran tinggi badan maupun penyelesaian permasalahan yang diberikan diharapkan dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Kemudian perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusinya di depan kelas. Peserta didik lainnya menyimak presentasi kelompok lain dan dipersilahkan untuk memberikan tanggapan maupun masukan dari hasil presentasi kelompok lain. Diakhir pembelajaran juga terdapat soal evaluasi untuk mengetahui capaian pembelajaran peserta didik.

Surya, Widiawati & Istiyati (2019) mengungkapkan bahwa terdapat 4 indikator keterampilan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika yakni 1) memahami

permasalahan, 2) merencanakan penyelesaian masalah, 3) melaksanakan prosedur penyelesaian permasalahan dan 4) melakukan pengecekan dan penarikan kesimpulan. Indikator tersebut disusun saling berkaitan secara sistematis. Peserta didik dianggap terampil dalam memecahkan masalah jika menguasai keempat indikator tersebut.

Berdasarkan hasil analisis asesmen yang telah diberikan di kelas X.7 setelah menerapkan model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning*, diperoleh hasil bahwa sebagian besar peserta dapat memahami masalah yang terdapat pada soal, baik di LKPD maupun soal kuis mandiri, dengan menuliskan informasi yang di ketahui dan yang ditanyakan, serta mengetahui informasi yang diperlukan serta cara memecahkan masalah tersebut. Dalam merencanakan dan melaksanakan prosedur penyelesaian masalah, sebagian besar peserta didik sudah dapat menguasai konsep dan merencanakan ide yang akan diterapkan guna menyelesaikan permasalahan yang hadapi. Hal tersebut terlihat dari jawaban peserta didik yang ditulis secara sistematis dan tepat. Dalam hal mengecek kembali jawaban, peserta didik masih kurang dalam melihat kembali hasil dari penyelesaian masalah sehingga masih ada peserta didik yang terdapat kesalahan dalam penulisan rumus dan perhitungan jawabanya. Melihat kembali jawaban bertujuan untuk memastikan tidak ada langkah yang terlewat, mengecek apakah jawaban yang diperoleh sama dengan konsep materi pelajaran serta untuk meminimalisir kesalahan dalam penyelesaian masalah. Namun, ada pula peserta didik yang melakukan coret-coretan terlebih dahulu di kertas/buku pelajaran matematika sebelum mereka menuliskan di LKPD atau lembar soal yang diberikan. Dari hasil wawancara juga diperoleh bahwa untuk menjawab soal individu sebagian besar peserta didik mengatakan sebelum mengumpulkan jawaban, mereka melakukan pengecekan kembali mengenai rumus dan hasil yang diperoleh untuk meminimalisir terjadinya kesalahan dalam menuliskan rumus atau simbol maupun kesalahan perhitungan.

Dengan penerapan model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning*, diharapkan peserta didik tidak hanya belajar memahami konsep dan berlatih mengasah kemampuan berpikir tetapi dapat mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mengumpulkan, mengelola, menyajikan dan menganalisis data. Melalui penerapan strategi pembelajaran ini, peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas, sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis dan pemahaman mereka terhadap materi meningkat. Peserta didik juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Motivasi siswa untuk belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan lingkungan mereka dalam pembelajaran. sehingga keterampilan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran meningkat. Dengan demikian, dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan memecahkan masalah dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ditemukan hasil sebagai berikut :

1. Terlihat bahwa seberapa besar peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Hal tersebut terlihat dari hasil refleksi pembelajaran berbasis surat warna warni, dimana pada pembelajaran siklus pertama hanya ada 6 peserta didik yang menyatakan "menyenangkan", 14 peserta didik menyatakan "mudah dipahami", 11 peserta didik menyatakan "membosankan", dan 5 sisanya menjawab "sulit dipahami". Sedangkan pada pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning*, terdapat 20 peserta didik di kelas menyatakan menyatakan "menyenangkan", 14 peserta didik menyatakan "mudah dipahami", tidak ada peserta didik yang menyatakan "membosankan", dan hanya 2 peserta didik yang menyatakan "sulit dipahami"

2. Berdasarkan hasil observasi pada saat penerapan model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning* peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran dan penulisan pada surat warna warni menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa aktivitas belajar yang dilakukan menyenangkan dan mudah dipahami.
4. Penerapan pembelajaran matematika dengan model *problem based learning* terintegrasi *experiential learning* telah memberikan peserta didik pengalaman nyata dan bermakna, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami konsep dan menerapkan konsep-konsep dari materi yang dipelajari dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pemahaman konsep tersebut dapat berpengaruh pada meningkatnya keterampilan pemecahan masalah peserta didik
5. Membentuk keterampilan proses matematis peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tahapan-tahapan yang harus dilakukan dari pengambilan data, pengelolaan data, analisis data hingga penyajian data.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwasanya Implementasi model PBL terintegrasi *experiential learning* dalam pembelajaran membuat peserta didik merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, Hal tersebut dibuktikan dari hasil refleksi pembelajaran berupa surat warna warni yang diberikan peserta didik menunjukkan bahwa implementasi model PBL terintegrasi *experiential learning* memperoleh respon positif dari peserta didik. Tidak hanya itu, peserta didik juga tampak lebih aktif saat metode tersebut diterapkan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, penerapan model PBL terintegrasi *experiential learning* dapat meningkatkan minat belajar yang ditandai dengan respon positif peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematis. Hasil analisis jawaban peserta didik menunjukkan 83,13% peserta didik memiliki kecakapan yang baik dalam memecahkan masalah, hasil belajar peserta didik juga meningkat setelah menerapkan model PBL terintegrasi *experiential learning*. Wulandari et al., (2022) mengungkapkan adanya korelasi antara motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Metode ini dapat memberikan pengalaman konkret dan bermakna bagi peserta didik, dimana dalam penerapannya peserta didik bukan hanya mengetahui dan memahami konsep dari materi pembelajaran, tetapi peserta didik juga mengetahui cara penerapan dari konsep tersebut. Selain itu, dengan adanya kolaborasi antar peserta didik baik dalam kegiatan pengukuran tinggi badan maupun diskusi penyelesaian permasalahan yang diberikan diharapkan dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., Rasto. (2019). MOTIVASI BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 4 (1), 398-404.
- Hasanah, N, Z. (2019). IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN INDEX CRD MATCH DALAM MEINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTS NEGERI 2 SLEMAN. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 3 (2), 19-29
- Kurnia, L., et al. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJMA)*. 1 (2), 86-100
- Nisrina, N. (2018). PENGARUH MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIK. *Junal Pendidikan MIPA*. 1 (3), 294-303
- Norhidayah, S. (2019). PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI LINGKUNGAN NYATA. *Journal Hipotenusa*, 1 (2), 46-50
- Palennari M., et al. (2022). PROFIL KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 TINAMBUNG PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI. *Jurnal Sainsmat* ,9 (1), 79-80.
- Sholihah, D, A., et al. (2015). KEEFEKTIFAN EXPERIENTIAL LEARNING PEMBELAJARAN MATEMATIKA MTs MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 2 (2), 175-185
- Surya, A., et al. (2019). KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKEOLAH DASAR. 7 (1), 1-5.
- Wulandari, A, E., et al. (2018). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA PADA KELAS VII. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2018. Vol. 01*, 398-404.
- Rizqi, N., et al. (2019). KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARANSFE TERHADAP MOTIVASI, KETERAMPILAN PROSES DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti*. 3 (1), 24-29