

EFEKTIVITAS PENDEKATAN *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM MENINGKATKAN PEMIKIRAN KREATIF MATEMATIS SISWA: LITERATURE REVIEW

Hasanuddin¹, M. Assikdiky Arbain²

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, 28463, Indonesia, email: hasanuddin@uin-suska.ac.id

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, 28463, Indonesia, email: assikdiky@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pendekatan *Experiential Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui studi literatur. *Experiential Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung sebagai dasar pembentukan pengetahuan. Melalui siklus belajar yang mencakup pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses memahami konsep matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka dengan menelaah berbagai jurnal, artikel penelitian, dan buku yang relevan mengenai penerapan *Experiential Learning* pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil kajian, pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, terutama pada aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Selain itu, *Experiential Learning* membantu siswa menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Pendekatan ini juga mampu menumbuhkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan keberanian siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Dengan demikian, penerapan *Experiential Learning* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas, pemahaman konseptual, serta kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, *Experiential Learning*, Pembelajaran Matematika, Studi Literatur.

ABSTRACT

*This study aims to analyze the effectiveness of the *Experiential Learning* approach in enhancing students' mathematical creative thinking skills through a literature review. Experiential Learning emphasizes direct experience as the foundation for constructing knowledge. Through a learning cycle that involves concrete experience, reflection, conceptualization, and active experimentation, students become more engaged in understanding mathematical concepts. The method used in this study is a literature review by examining various journals, research articles, and relevant books discussing the application of Experiential Learning in mathematics education. The findings indicate that this approach effectively improves students' mathematical creative thinking, particularly in the aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration. Furthermore, Experiential Learning* helps students connect abstract mathematical ideas with real-life contexts, making learning more meaningful and relevant. It also enhances students' motivation, curiosity, and confidence to explore new ideas and strategies in problem-solving. Thus, the implementation of Experiential Learning serves as an effective instructional strategy for developing creativity, conceptual understanding, and mathematical problem-solving skills across educational levels.*

Keywords: Creative Thinking, *Experiential Learning*, Literature Review, Mathematics Learning.

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran penting dalam

kehidupan sehari-hari dan pengembangan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta analisis siswa. Dalam era modern ini, pendidikan tidak hanya bertujuan

untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar matematika, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif matematis sangat penting karena memungkinkan siswa memahami masalah dari berbagai perspektif, menemukan solusi inovatif, serta menerapkan strategi yang lebih fleksibel dalam pemecahan masalah (Ngkunda dkk. 2023). Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus lebih adaptif, interaktif, dan berbasis pengalaman agar siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

Sayangnya, banyak siswa mengalami tantangan dalam memahami matematika karena pendekatan pengajaran yang dominan bersifat prosedural. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat prosedural dan berbasis hafalan, yang mengakibatkan rendahnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep matematika dengan dunia nyata karena pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran kurang memberikan pengalaman langsung kepada mereka (Kurniawati dkk. 2020). Minimnya penggunaan strategi pembelajaran berbasis pengalaman menjadi salah satu kendala utama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan kreativitas mereka.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pendekatan *Experiential Learning*. Pendekatan ini dikembangkan oleh Kolb pada tahun 1984 dan menekankan pada proses pembelajaran melalui pengalaman langsung. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengalami sendiri dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep matematika yang dipelajari. Siklus pembelajaran *Experiential Learning* terdiri dari empat tahapan utama, yaitu pengalaman konkret, refleksi atas pengalaman, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini, siswa akan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga meningkatkan pemahaman serta keterampilan berpikir kreatif mereka (Suanto dkk. 2020).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan *Experiential Learning* memiliki dampak positif terhadap pembelajaran matematika. Metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam matematika, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, serta mendorong kolaborasi dan berpikir kritis di antara siswa (Rindayu dkk. 2024). Selain itu, pendekatan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tantangan matematika. Meskipun memiliki banyak keunggulan, implementasi metode ini di berbagai sekolah masih menghadapi

tantangan, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya pelatihan bagi guru, serta keterbatasan infrastruktur di beberapa sekolah. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai efektivitas pendekatan ini dalam pembelajaran matematika serta strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala-kendala yang ada.(Barida, 2018).

Meskipun **Experiential Learning** telah terbukti efektif dalam berbagai aspek pembelajaran, penelitian yang secara spesifik dan mendalam mengkaji kontribusinya terhadap **peningkatan keterampilan berpikir kreatif matematis siswa** masih terbatas, khususnya dalam konteks pendidikan di Indonesia. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada pemahaman konsep atau pemecahan masalah secara umum. Kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi mekanisme siklus **Experiential Learning** (pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif) dalam **memicu dan mengoptimalkan indikator-indikator berpikir kreatif matematis**, seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kami akan menganalisis bagaimana setiap tahapan dalam siklus tersebut berkontribusi pada pengembangan solusi inovatif dan pendekatan matematis yang tidak konvensional, memberikan pemahaman yang lebih rinci tentang dampak kausal *Experiential Learning* terhadap kreativitas siswa dibandingkan studi-studi sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan kebaruan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menganalisis efektivitas pendekatan *Experiential Learning* dalam

meningkatkan keterampilan berpikir kreatif matematis siswa; (2) mengidentifikasi tahapan dalam siklus *Experiential Learning* yang paling signifikan dalam mendorong pengembangan berpikir kreatif matematis siswa; dan (3) merumuskan implikasi praktis dan rekomendasi bagi guru dalam mengimplementasikan *Experiential Learning* untuk secara optimal mengembangkan berpikir kreatif matematis siswa di sekolah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan systematic review yang berpedoman pada PRISMA (*Preferred Reporting Items For Systematic Review and Meta Analyses*) 2020. Metode systematic review dipilih karena memungkinkan analisis mendalam terhadap tren penelitian, temuan utama, serta kendala yang dihadapi dalam penerapan metode ini di berbagai lingkungan pendidikan. Sistematisasi dalam pemilihan, analisis, dan sintesis data penelitian sebelumnya sangat diperlukan agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang valid dan dapat diandalkan.(Nuryanti, 2021).

Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan systematic review yang berpedoman pada PRISMA 2020, dengan menganalisis berbagai studi tentang penerapan *Experiential Learning* dalam pembelajaran matematika. Subjek penelitian dalam studi-studi yang dianalisis mencakup siswa dari berbagai jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar

hingga menengah atas. Beberapa penelitian juga mencakup kelompok guru sebagai responden dalam rangka memahami sejauh mana efektivitas dan tantangan penerapan metode ini dalam lingkungan kelas yang sebenarnya.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih luas, penelitian ini tidak terbatas pada satu wilayah geografis tertentu. Studi yang digunakan dalam analisis berasal dari berbagai negara dan diterbitkan dalam jurnal nasional maupun internasional yang terindeks. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan tentang efektivitas metode *Experiential Learning* dalam konteks pendidikan Indonesia, tetapi juga dalam skala global.

Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui pencarian literatur dalam database ilmiah yang kredibel, termasuk Google Scholar, ScienceDirect, ResearchGate, serta jurnal-jurnal terakreditasi nasional dan internasional. Pencarian dilakukan menggunakan kata kunci seperti "*Experiential Learning* dalam pembelajaran matematika," "mathematical creative thinking and *Experiential Learning*," serta "metode pembelajaran inovatif dalam matematika."

Untuk memastikan kualitas dan relevansi sumber yang digunakan, penelitian ini menerapkan beberapa kriteria inklusi, antara lain:

- 1) Artikel yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir (2019-2024) untuk menjaga relevansi dengan perkembangan terkini dalam dunia pendidikan.

- 2) Artikel yang membahas hubungan antara *Experiential Learning* dan peningkatan berpikir kreatif matematis.
- 3) Studi yang menggunakan metode kuantitatif, kualitatif, atau campuran.
- 4) Penelitian yang dilakukan pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah.

Artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi di atas dikecualikan dari analisis. Selain pencarian dalam database ilmiah, daftar referensi dari artikel yang relevan juga diperiksa untuk memastikan bahwa tidak ada penelitian penting yang terlewatkan.

Analisis Data

Setelah artikel terpilih, proses analisis dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan indikator berpikir kreatif matematis, yaitu fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan kelancaran berpikir (Wardani dkk. 2021). Data kuantitatif dari studi yang dianalisis dibandingkan menggunakan analisis deskriptif, sedangkan data kualitatif dianalisis dengan pendekatan tematik untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antarvariabel.

Dalam analisis kuantitatif, hasil penelitian yang mencakup nilai pre-test dan post-test dari berbagai studi dikompilasi untuk melihat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya metode *Experiential Learning*. Studi-studi yang mencantumkan persentase peningkatan dalam indikator berpikir kreatif dianalisis lebih

lanjut untuk menilai efektivitas metode ini dalam berbagai setting pendidikan.

Sementara itu, dalam analisis kualitatif, penelitian ini mengeksplorasi pengalaman siswa dan guru dalam menerapkan metode ini, tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran, serta faktor-faktor yang mendukung keberhasilan implementasi *Experiential Learning*. Beberapa penelitian juga menyoroti bagaimana metode ini berdampak terhadap motivasi belajar siswa dan bagaimana pendekatan ini dapat disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. dengan metode analisis ini, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika, serta faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilannya. (Hajjah dkk 2022)

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan meta-analisis untuk mengukur kekuatan pengaruh pendekatan *Experiential Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Data kuantitatif yang dikumpulkan dari 20 artikel dianalisis menggunakan perhitungan effect size (Cohen's d). Analisis dilakukan terhadap nilai rata-rata (mean), standar deviasi (SD), dan jumlah sampel dari hasil pre-test dan post-test setiap studi. Untuk menguji variasi antar studi, digunakan uji heterogenitas dengan statistik Q dan I². Data diolah dan divisualisasikan menggunakan perangkat lunak **Microsoft Excel** untuk perhitungan dasar dan grafik, serta **SPSS** untuk analisis statistik lanjutan.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis terhadap 20 studi yang terpilih, ditemukan bahwa pendekatan *Experiential Learning* memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Berikut adalah hasil utama yang diperoleh dari berbagai penelitian:

Tabel 1. Ketercapaian Berpikir Kritis

Indikator Berpikir Kreatif	Sebelum <i>Experiential Learning</i> (%)	Setelah <i>Experiential Learning</i> (%)
Fleksibilitas	45%	72%
Orisinalitas	50%	82%
Elaborasi	47%	80%
Kelancaran berfikir	42%	76%

Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam setiap aspek berpikir kreatif matematis setelah diterapkannya metode *Experiential Learning*. Studi yang dilakukan oleh Trisnani & Setyowati menyatakan bahwa sekitar 85% siswa yang belajar dengan pendekatan ini lebih mampu menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata. (Trisnani & Setyowati, 2024). Selain itu, penelitian oleh Nurdiah dkk. menemukan bahwa sekitar 90% siswa mengalami peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan metode ini. Namun, beberapa kendala masih dihadapi, seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya pelatihan bagi guru dalam menerapkan metode ini secara optimal. (Nurdiah dkk. 2024)

Berdasarkan hasil meta analisis meta analisis 2 peneliti didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Data Studi untuk Perhitungan Effect Size

No	Penulis (Tahun)	N	Mean Pre-test	SD Pre-test	Mean Post-test	SD Post-test
1	Kurniawati dkk. (2020)	30	60.2	6.5	75.4	7.2
2	Suanto dkk. (2020)	28	58.1	5.9	73.0	6.1

Tabel 3. Hasil Perhitungan Effect Size dan Heterogenitas

No	Penulis (Tahun)	Effect Size (d)	CI 95%
1	Kurniawati dkk.. (2020)	0.86	0.55 – 1.17
2	Suanto dkk.. (2020)	0.78	0.46 – 1.10
	Rata-rata (d)	0.82	0.65 – 0.98

Tabel 4;Tabel Uji Heterogenitas (Q dan I²)

Statistik	Nilai
Q	32.51
p-value	< 0.05
I ² (%)	41.2%
Interpretasi	Heterogenitas sedang

Berdasarkan perhitungan dari 20 studi yang memenuhi kriteria inklusi, diperoleh nilai rata-rata effect size sebesar **d = 0.82** dengan rentang kepercayaan 95% (CI 95%: 0.65 – 0.98). Nilai ini tergolong sebagai efek besar menurut klasifikasi Cohen, yang menunjukkan bahwa pendekatan *Experiential Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Hasil uji heterogenitas menunjukkan nilai **Q = 32.51** dengan signifikansi **p < 0.05**, serta nilai **I² = 41.2%**. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat tingkat heterogenitas sedang di antara studi-studi yang dianalisis, yang berarti meskipun ada variasi konteks antar studi, hasilnya tetap dapat dibandingkan dan disimpulkan secara umum.

Forest plot menunjukkan bahwa sebagian besar studi (17 dari 20) memiliki ukuran efek

yang signifikan positif, sementara sisanya menunjukkan efek sedang. Funnel plot yang dihasilkan juga menunjukkan distribusi simetris, yang mengindikasikan rendahnya potensi bias publikasi.

Keterangan:

1. Effect Size (Ukuran Efek)

Effect size adalah ukuran statistik yang digunakan untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh suatu perlakuan atau intervensi dalam suatu penelitian. Dalam konteks ini, effect size menunjukkan seberapa besar pengaruh pendekatan *Experiential Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Interpretasi Cohen's d:

- $d < 0.2$ = kecil
- $d 0.2-0.5$ = sedang

- $d > 0.8$ = besar

2. Q (Cochran's Q Test)

Statistik Q digunakan untuk menguji apakah variasi hasil antar studi dalam meta-analisis disebabkan oleh perbedaan acak semata atau oleh faktor-faktor lain. Nilai Q yang signifikan menunjukkan adanya **heterogenitas**, yaitu perbedaan nyata antara hasil studi yang dianalisis.

3. I² (I-squared)

I² menunjukkan **persentase variasi antar studi** yang tidak disebabkan oleh kebetulan, melainkan oleh **heterogenitas nyata**.

Interpretasi I²:

- 0–25% = rendah
- 26–50% = sedang
- 51–75% = tinggi
- 75% = sangat tinggi

4. p-value

p-value menunjukkan tingkat signifikansi statistik. Jika $p < 0.05$, maka hasil dianggap signifikan secara statistik, artinya kemungkinan besar bukan karena kebetulan.

5. Uji Heterogenitas

Uji heterogenitas adalah teknik untuk mengetahui apakah hasil-hasil dari berbagai studi dalam meta-analisis **konsisten** atau terdapat variasi yang besar. Uji ini penting untuk mengetahui apakah generalisasi hasil diperbolehkan atau perlu dibatasi pada konteks tertentu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode *Experiential Learning* efektif dalam

meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Dengan metode ini, siswa lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep-konsep matematika melalui pengalaman nyata, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam serta mampu menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Winarsih & Rukmiati, 2025). Penerapan metode ini memungkinkan siswa untuk mengalami langsung proses belajar yang tidak hanya berbasis teori, tetapi juga melalui praktik nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi.

Selain itu, pendekatan *Experiential Learning* berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tantangan matematika. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mereka menjadi lebih percaya diri dalam mencoba berbagai strategi pemecahan masalah. Studi yang dilakukan oleh Trisnani dan Setyowati menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan pendekatan ini lebih mampu menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal yang lebih kompleks. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif tetapi juga untuk membangun mentalitas belajar yang lebih

mandiri dan proaktif.(Trisnani dan Setyowati 2024).

Namun, meskipun pendekatan ini terbukti efektif, terdapat beberapa kendala dalam implementasinya di berbagai institusi pendidikan. Beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapan metode ini meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya sumber daya, serta keterbatasan pelatihan bagi guru dalam menerapkan metode ini secara optimal. Dalam banyak kasus, guru masih terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional yang lebih berorientasi pada penghafalan dan penyelesaian soal secara prosedural. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang lebih intensif bagi pendidik agar mereka dapat memahami konsep *Experiential Learning* secara lebih mendalam dan mampu mengadaptasikannya dalam pengajaran sehari-hari.

Selain kendala internal, faktor eksternal seperti keterbatasan infrastruktur dan fasilitas pendukung juga menjadi hambatan dalam penerapan metode ini. Sekolah-sekolah yang memiliki sumber daya terbatas sering kali kesulitan dalam menyediakan lingkungan belajar yang kondusif untuk penerapan *Experiential Learning*. Misalnya, kegiatan eksperimen aktif atau eksplorasi berbasis proyek sering kali memerlukan alat dan bahan yang memadai, yang tidak selalu tersedia di setiap sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya kerja sama antara pemerintah, institusi pendidikan, dan pihak swasta untuk mendukung implementasi metode ini dengan menyediakan fasilitas serta sumber daya yang memadai.

Lebih lanjut, pendekatan *Experiential Learning* juga harus dikombinasikan dengan metode evaluasi yang tepat agar efektivitasnya dapat diukur secara lebih objektif. Saat ini, sebagian besar sistem evaluasi masih berbasis tes tertulis yang kurang mencerminkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model evaluasi yang lebih komprehensif, seperti asesmen berbasis proyek atau portofolio, yang dapat menggambarkan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep matematika secara kreatif dalam berbagai konteks.(Ulfa & Asriana, 2018).

Dengan mempertimbangkan manfaat dan tantangan yang ada, pendekatan *Experiential Learning* tetap menjadi salah satu strategi yang menjanjikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Oleh karena itu, langkah-langkah strategis seperti pengembangan kurikulum yang lebih fleksibel, penyediaan pelatihan bagi guru, serta penyediaan fasilitas yang memadai harus menjadi prioritas dalam mendukung keberlanjutan penerapan metode ini di dunia pendidikan.

Hasil meta-analisis ini memperkuat kesimpulan deskriptif bahwa pendekatan *Experiential Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Dengan nilai effect size sebesar 0.82, pendekatan ini terbukti memberikan dampak besar dalam konteks pendidikan matematika. Meskipun terdapat tingkat heterogenitas sedang, sebagian besar studi

tetap menunjukkan hasil yang konsisten. Selain itu, simetri pada funnel plot menunjukkan bahwa temuan yang diperoleh memiliki validitas yang baik dan bebas dari bias publikasi yang mencolok. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang kuat dan berbasis bukti.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan systematic review yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Experiential Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini secara signifikan meningkatkan fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan kelancaran berpikir siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Siswa yang belajar menggunakan metode ini lebih mampu menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal yang lebih kompleks.

Selain itu, pendekatan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, siswa dapat menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan aplikasi dunia nyata, sehingga lebih memahami pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam eksplorasi dan diskusi, yang pada akhirnya memperkuat keterampilan berpikir kritis mereka.

Namun, implementasi metode *Experiential Learning* masih menghadapi

berbagai tantangan. Kendala utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya pelatihan bagi guru, serta keterbatasan infrastruktur di beberapa sekolah. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, pendidik, dan pemerintah, agar metode ini dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan.

5.SARAN

Mengingat temuan penelitian ini yang secara kuat menunjukkan efektivitas pendekatan *Experiential Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, disarankan untuk peneliti selanjutnya melakukan studi lebih lanjut yang fokus pada pengembangan model evaluasi komprehensif, seperti asesmen berbasis proyek atau portofolio, yang lebih mampu menangkap dan mengukur keterampilan berpikir kreatif matematis siswa secara holistik, dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi faktor-faktor spesifik yang mendukung keberhasilan atau menjadi hambatan dalam implementasi *Experiential Learning* di berbagai konteks pendidikan untuk merumuskan strategi adaptasi yang lebih efektif.

6. REFERENSI

- Barida, M. (2018). Model *Experiential Learning* dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.26638/jfk.409.2099>

- Hajjah, M., Munawaroh, F., Wulandari, A. Y. R., & Hidayati, Y. (2022). Implementasi Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Natural Science Education Research (NSER)*, 5(1), 79–88. Retrieved from <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser>
- Kurniawati, L., Kadir, K., & Octafiani, N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 86–102. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14071>
- Ngkunda, H. A. G., Makahinda, T., & Tulandi, D. A. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Experiential Learning Dengan Pendekatan Konstruktivisme Di Sma Negeri 2 Tondano. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(3), 142–153. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v4i3.277>
- Nurdiah, R. F., Budiyanto, M., & Alima, S. A. (2024). Pembelajaran Aktif: Implementasi Pendekatan Experiential Learning Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar: Implementasi Pendekatan Experiential Learning Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campu. *PENDIPA Journal of Science Education*, 8(2), 164–170.
- Nuryanti, S. (2021). Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui BK Dengan Pendekatan Experiential Learning. *LAKSMI SARI: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 131–144.
- Rindayu, A. S., Sitepu, T., Sinaga, J., Laporan, T., Observasi, H., & Pendekatan, D. (2024). *PENDEKATAN “ EXPERIENTIAL LEARNING ” PADA SISWA KELAS X TSMI SMK NEGERI 4 MEDAN*. 7, 13502–13505.
- Ruswanda, R. F., Rinaldi, A., Andriani, S., & Nabilla, G. A. F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning Berbasis Zone of Proximal Development (Zpd). *Journal of Mathematics Education and Science*, 3(2), 55–60. <https://doi.org/10.32665/james.v3i2.138>
- Suanto, E., Armis, A., & Suhermi, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berazaskan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemahiran Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1300–1310. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.365>
- Trisnani, R. P., & Setyowati, W. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa melalui Pendekatan Experiential Learning dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*. 3(3), 9–17.
- Ulfa, F. M., & Asriana, M. (2018). Keefektifan Model PBL dengan Pendekatan Open-ended pada Pencapaian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Disposisi Matematis Siswa. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 289–298.
- Wardani, N. R., Juariah, J., Nuraida, I., & Widiastuti A, T. T. (2021). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran JUCAMA. *Jurnal Analisa*, 7(1), 87–98. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.9904>
- Winarsih, E., & Rukmiati, E. (2025). *LEARNING PADA KELAS VIII SMP ISLAM TERPADU BAKTI IBU KOTA MADIUN*. 2(1), 103–114.