

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *XPERIENTIAL*
BERBASIS INTEGRASI KURIKULUM
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF MATEMATIS PESERTA
DIDIKDITINJAUDARI RASA
INGINTAHU (*CURIOSITY*)**

SKRIPSI

**RENI NOVIA SARI
NPM. 1811050437**



Jurusan : Pendidikan Matematika

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG**

1442 H / 2022 M

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *experiential* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis. peserta didik yang ditinjau dari Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*). Pada penelitian ini, rancangan penelitian yang dipakai adalah *True Eksperimental Design*, dimana contoh yang dipakai untuk eksperimen dan grup kontrol diambil secara acak berdasarkan populasi tertentu. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X jurusan IPS MAN 1 Tanggamus. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* yang kemudian diperoleh kelas X IPS 4 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential* dan kelas X IPS 2 sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji analisis variansi dua jalur sel tak sama. Hasil analisis yang diperoleh pada penelitian ini adalah pada hipotesis pertama yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Experiential* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Hipotesis kedua yaitu terdapat pengaruh Rasa Ingin Tahu Tinggi, sedang dan rendah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Hipotesis ketiga tidak terdapat interaksi antar model pembelajaran *experiential* berbasis integrasi kurikulum dengan Rasa ingin tahu terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

Kata Kunci: *Experiential*, Berpikir Kreatif Matematis dan Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an effect of experiential learning model on mathematical creative thinking ability. students in terms of Curiosity. In this study, the research design used was True Experimental Design, where the samples used for the experiment and the control group were taken randomly based on a certain population. The population in this study were all students of class X majoring in Social Sciences at MAN 1 Tanggamus. The sampling technique used in this study used the Cluster Random Sampling technique which then obtained class X IPS 4 as the experimental class which was treated using the experiential learning model and class X IPS 2 as the control class which was treated using the Direct Instruction learning model.

Analysis of the data used in this study using the analysis of variance test of two unequal cell lines. The results of the analysis obtained in this study are the first hypothesis, namely that there is an effect of the Experiential learning model on students' mathematical creative thinking abilities. The second hypothesis is that there is an influence of High, medium and low Curiosity on students' mathematical creative thinking abilities. The third hypothesis is that there is no interaction between experiential learning models based on curriculum integration and curiosity about students' mathematical creative thinking abilities.

Keywords: *Experiential, Mathematical Creative Thinking and Curiosity*



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential* Berbasis Integrasi Kurikulum Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Nama : Reni Novia Sari

NPM : 1811050437

Jurusan : Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Ruhban Masykur, M.Pd.

NIP. 196604021995031001

Novian Riskiana Dewi, M.Si.

NIP. 199011242019032015

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Dr. Bambang Sri Anggoro, M. Pd

NIP. 198402282006041004



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential* Berbasis Integrasi Kurikulum Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)**, disusun oleh: **Reni Novia Sari, NPM. 1811050437**, Jurusan Pendidikan Matematika telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Kamis, 23 Juni 2022, jam 13:00-15:00 WIB**

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Dr. Achi Rinaldi, S.SI., M.SI.** (.....)

Sekretaris : **Arini Alhaq, M.Pd** (.....)

Penguji Utama : **Dona Dinda Pratiwi, M.PD.** (.....)

Penguji Pendamping I : **Dr. Ruhban Masykur, M.Pd.** (.....)

Penguji Pendamping II : **Novian Riskiana Dewi, M.SI.** (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd.
NIP. 196408281988032002

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

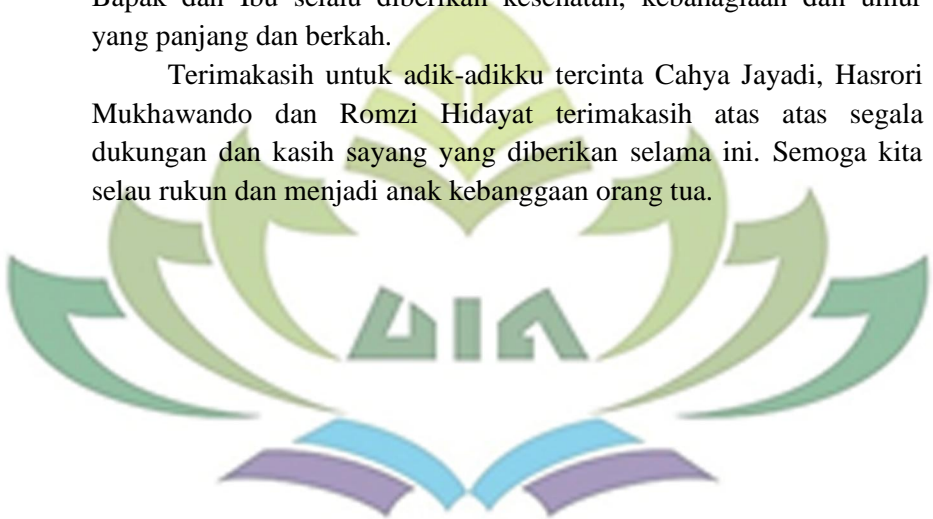
(QS. Al-Insyirah: ٦-٥)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur Kepada Allah SWT atas karunia hidayah dan segala kelancaran yang diberikan dalam pembuatan skripsi ini dapat sehingga dapat selesai. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan rasa hormat dan terimakasih kepada kedua orangtua tercinta, bapak Hasroni dan ibu Rehad yang senantiasa mendoakanku, memberikan dukungan dan cinta kasih mereka yang tak terhingga. Terimakasih untuk segala pengorbanan dalam mendidik menjaga dan membiayaiku hingga aku bisa mendapatkan gelar sarjana. Semoga Bapak dan Ibu selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan dan umur yang panjang dan berkah.

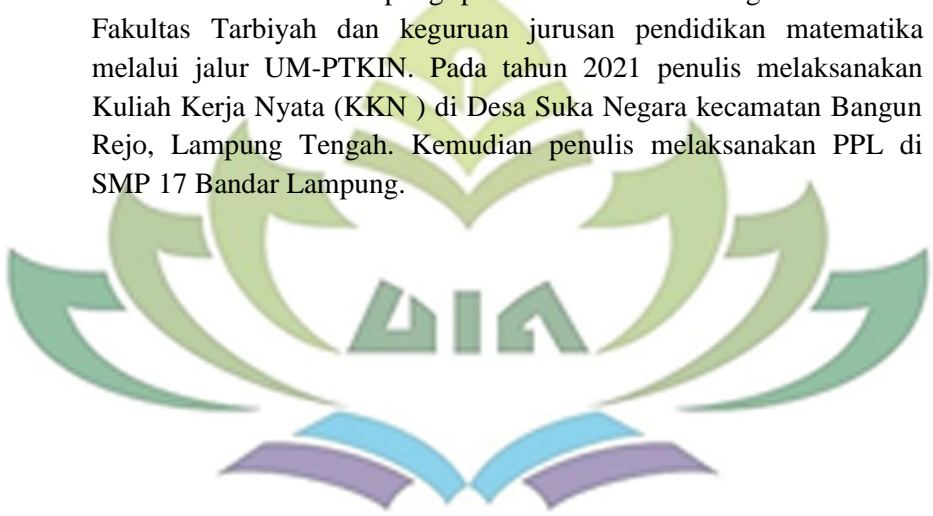
Terimakasih untuk adik-adikku tercinta Cahya Jayadi, Hasrori Mukhawando dan Romzi Hidayat terimakasih atas segala dukungan dan kasih sayang yang diberikan selama ini. Semoga kita selalu rukun dan menjadi anak kebanggaan orang tua.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Reni Novia Sari, lahir di bandar kejadian pada tanggal 21 November 1999. Penulis merupakan putri pertama dari pasangan Bapak Hasroni dan Ibu Rehad. Penulis mengawali pendidikan mulai dari SD Negeri 1 Bandar Kejadian dan lulus pada tahun 2012. Penulis melanjutkan pendidikan di MTS N 1 Tanggamus dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di MAN 1 Tanggamus dan lulus pada tahun 2018.

Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2018 sebagai mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan keguruan jurusan pendidikan matematika melalui jalur UM-PTKIN. Pada tahun 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Suka Negara kecamatan Bangun Rejo, Lampung Tengah. Kemudian penulis melaksanakan PPL di SMP 17 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential* Berbasis integrasi kurikulum Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)”** sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung. Selama dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Ruhban masykur, M.Pd selaku pembimbing I dan ibu Novian Riskiana Dewi M.Si selaku pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta staff Jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak H. Gunawan Susanto, M.Pd selaku kepala MAN 1 Tanggamus dan Ibu Sri Hartini, S.Pd selaku guru matematika yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama pelaksanaan penelitian.
6. Bapak dan Ibu guru serta staff di MAN 1 Tanggamus dan peserta didik kelas X MAN 1 Tanggamus.

7. Terimakasih kepada Saudara Reski Gunawan atas segala dukungan dan bantuan serta waktu yang diberikan dalam proses pembuatan skripsi dan proses memperoleh gelar sarjana.
8. Sahabat-sahabat terkasih dan tersayangku Cindy Damayanti B.H, dea Octariani dan elda Sari terimakasih untuk segala kebersamaan yang sangat berkesan, terimakasih untuk segala dukungan dan bantuan yang kalian berikan selama semasa kuliah, semoga silaturahmi kita tetap terjaga kedepannya, sukses selalu untuk kalian kedepannya.
9. Terimakasih kepada saudara-saudara persepuluhan yang telah dilibatkan dalam proses pembuatan skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih.
10. Terimakasih kepada semua orang baik dan pihak yang telah terlibat dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih.

Semoga Allah SWT selalu sanantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan membalas setiap kebaikan yang kalian berikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bandar Lampung, April 2022

Penulis,

Reni Novia Sari
NPM.1811050437

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN.....	v
PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Dan Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	13
H. Sistematika Penulisan	17
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS. 19	
A. Teori Yang Digunakan.....	19
1. Model Pembelajaran Experiential.....	19
2. Integrasi Kurikulum	27
3. Experiential Berbasis Integrasi Kurikulum.....	30
4. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	35
5. Rasa Ingin Tahu (Curiosity)	46
B. Pengajuan Hipotesis	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Waktu Dan Tempat Penelitian	51
B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	51
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Sampel.....	52
D. Definisi operasional variabel.....	54
E. Instrumen Penelitian	54

F. Uji Validitas Dan Reabilitas Data	58
G. Teknik Analisis Data.....	63
H. Uji Komparasi Ganda.....	69

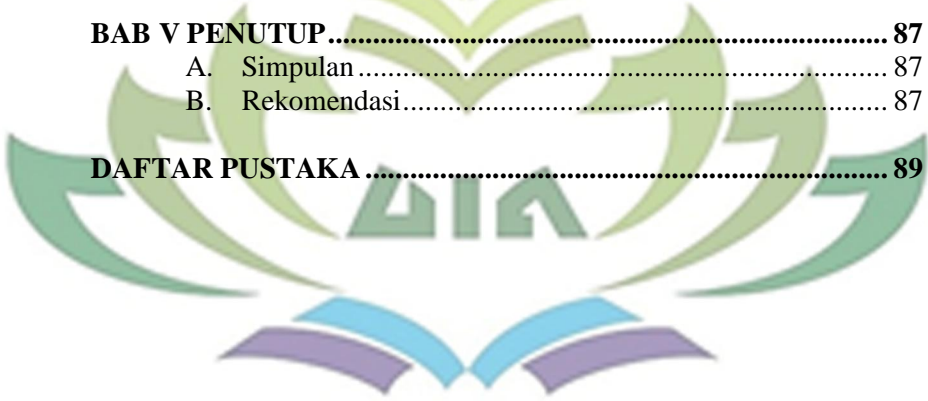
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 71

A. Deskripsi Data.....	71
1. Analisis hasil ujicoba instrumen	71
a. Uji validitas soal	71
b. Uji tingkat kesukaran soal.....	73
c. Uji daya pembeda soal	73
d. Uji reliabilitas soal	74
e. Kesimpulan hasil ujicoba tes.....	74
2. Deskripsi Data Amatan.....	75
3. Analisis Uji Prasyarat	77
B. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Analisis	82

BAB V PENUTUP..... 87

A. Simpulan	87
B. Rekomendasi.....	87

DAFTAR PUSTAKA..... 89



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Peringkat <i>Global Creativity Index</i>	7
Tabel 1. 2	Nilai Ujian Akhir Semester Genap Tahun 2021/2022	8
Tabel 2. 1	Tahap-Tahap Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman.....	24
Tabel 2. 2	Kemampuan Siswa Dalam Proses Belajar Experiential Learning.....	24
Tabel 2. 3	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif (Munandar. 1999).	44
Tabel 2. 4	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif (Haerudin, 2011: 289-290).....	45
Tabel 2. 5	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif (Silver (1997:78)).....	46
Tabel 3. 1	Distributor Peserta Didik Kelas X MAN 1 Tanggamus.....	53
Tabel 3. 2	Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	55
Tabel 3. 3	kriteria interpretasi skor curiosity.....	58
Tabel 3. 4	Kategori Tingkat Kesukaran	60
Tabel 3. 5	Tabel Klasifikasi Daya Beda Soal.....	62
Tabel 4. 1	validasi konstruk uji coba soal	72
Tabel 4. 2	uji tingkat kesukan	73
Tabel 4. 3	uji daya pembeda	74
Tabel 4. 4	kesimpulan uji coba instrumen soal	75
Tabel 4. 5	deskripsi data amatan posttest kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.....	76
Tabel 4. 6	Kategori Rentang Nilai Curiosity Kelas Kontro.....	76
Tabel 4. 7	Kategori Rentang Nilai Curiosity Kelas Eksperimen ..	77
Tabel 4. 8	deskripsi data rasa ingin tahu peserta didik	77
Tabel 4. 9	rangkuman hasil normalitas kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.....	77
Tabel 4. 10	rangkuman hasil normalitas rasa ingin tahu peserta didik.....	78
Tabel 4. 11	hasil uji homogenitas data kemampuan berpikir kreatif matematis dan rasa ingin tahu peserta didik...79	
Tabel 4. 12	Hasil uji hipotesis data kemampuan berpikir kreatif matematis.....	80
Tabel 4. 13	Hasil analisis komparasi ganda Rasa Ingin Tahu	81

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan <i>Experiential Learning</i>	16
Gambar 3. 1 <i>posttest only control design</i>	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	97
Lampiran 2	Kisi – Kisi Soal Ujian Uji Coba Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	99
Lampiran 3	Lembar Soal Tes Uji Coba Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	101
Lampiran 4	Alternatif Jawaban Dan Pedoman Penskoran Uji Coba Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	103
Lampiran 5	Analisis Validitas Dan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	107
Lampiran 6	Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	109
Lampiran 7	Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	111
Lampiran 8	Kesimpulan Uji Coba Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	113
Lampiran 9	Kisi – Kisi Soal Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	115
Lampiran 10	Lembar Soal Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	117
Lampiran 11	Alternatif Jawaban Dan Pedoman Penskoran Soal Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	119
Lampiran 12	Kisi – Kisi Angket Rasa Ingin Tahu (Curiosity)	123
Lampiran 13	Angket Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Peserta Didik	125
Lampiran 14	Silabus	127
Lampiran 15	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp).....	149
Lampiran 16	Data Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Kelas Eksperimen.....	189
Lampiran 17	Data Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Kelas Kontrol	190
Lampiran 18	Deskripsi Data Hasil Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	191
Lampiran 19	Deskripsi Data Amatan Angket Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen	193
Lampiran 20	Deskripsi Data Amatan Angket Rasa Ingin Tahu Kelas Kontrol.....	195

Lampiran 21	Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Kelas Eksperimen.....	197
Lampiran 22	Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Kelas Kontrol	199
Lampiran 23	Hasil Perhitungan Uji Normalitas Angket Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen	201
Lampiran 24	Hasil Perhitungan Uji Normalitas Angket Rasa Ingin Tahu Kelas Kontrol	203
Lampiran 25	Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	205
Lampiran 26	Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Angket Rasa Ingin Tahu	206
Lampiran 27	Hasil Perhitungan Uji Anova Dua Arah	207
Lampiran 28	Hasil Perhitungan Uji Komparasi Ganda	208
Lampiran 29	Jawaban Posttest Peserta Didik	209
Lampiran 30	Dokumentasi	215
Lampiran 31	Surat Keterangan Hasil Turnitin	218
Lampiran 32	Hasil Turnitin	219



BAB I

PENDAHULAUN

A. Penegasan Judul

Peneliti Akan menjelaskan mengenai istilah-istilah yang di gunakan pada penelitian ini untuk mendapatkan gambaran yang spesifik tentang judul penelitian ini, peneliti akan menjelaskan poin-poin penting yang terdapat pada judul penelitian, agar nantinya tidak terdapat kesalahan paham pada penerjemahan. Penekanan judul pada penelitian ini antara lain:

1. Model pembelajaran *Experiential Learning Theory* (ELT) merupakan Model pembelajaran yang membangkitkan pengalaman siswa, dimana siswa dituntut untuk mencapai keberhasilan dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami secara langsung.
2. Integrasi kurikulum merupakan suatu inovasi penggabungan antara pendidikan umum dengan pendidikan agama yang disatukan dalam satu kesatuan dengan memusatkan pada topik tertentu untuk menjembatani perbedaan antara ilmu umum dan ilmu agama.
3. Berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan menciptakan bermacam-macam solusi yang bersifat baru terhadap masalah matematik yang bersifat terbuka secara sederhana dan fleksibel tetapi bisa di terima kebenarannya. Hal ini sama dengan karakteristik pembelajaran berbasis masalah yaitu dengan aktivitas kolaboratif, peserta didik diposisikan menjadi pemecah masalah, mendorong peserta didik agar bisa menemukan masalah dan mengkolaborasikannya dengan mengajukan dugaan-dugaan dan merencanakan penyelesaian, peserta didik difalisitasi supaya bisa mengeksplorasi sebagai alternatif penyelesaian

dan implikasi, mengumpulkan dan mendistribusikan informasi, peserta didik dilatih agar kompeten dalam menyampaikan temuan dan membiasakan peserta didik agar merefleksikan mengenai efektivitas cara berpikir mereka dan menyelesaikan masalah.

4. Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) merupakan suatu sikap dan tindakan yang selalu berusaha untuk mencari tahu lebih dalam dan luas dari suatu yang dipelajarinya, didengar dan dilihat. Dengan berbagai tahapan integrasi moral *action* dapat membentuk karakter rasa ingin tahu, adapun tahapan tersebut: tahap pertama dimulai dari *kompetensi (competence)* tahap kedua Keinginan (*will*) dan tahap ketiga Kebiasaan (*habit*).

B. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi saat ini, kita tidak terlepas dari peran ilmu pendidikan, dimana pendidikan merupakan poin penting untuk menunjang keunggulan suatu negara dan merupakan investasi paling baik untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Karena pada dasarnya semakin baik kualitas pendidikan maka akan semakin baik pula sumber daya manusianya. Selain itu kebanyakan manusia juga memiliki keinginan untuk meningkatkan taraf kehidupannya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Kemauan ini merupakan hakikat yang diakomodir dalam pendidikan. Dimana pendidikan berperan sebagai ilmu yang dapat dijadikan sebagai jalan atau jembatan guna mencapai kemauannya.¹

Dunia pendidikan pada saat ini masih diuji oleh pandemi covid-19 yang mengharuskan adanya peningkatan kreativitas seluruh elemen pendidikan. Dampak yang diakibatkan oleh covid-19 yang paling menonjol adalah adanya perubahan sistem pendidikan. Pandemi covid-19 ini menuntut kegiatan belajar mengajar (KBM) yang mulanya diadakan didalam ruang kelas diubah menjadi sistem daring (dalam jaringan). Keadaan ini memaksa seorang pengajar harus extra kreatif untuk menyiapkan instrumen pendidikan.

¹ Permadi Yohanes Andik,Dkk, "Pengantar Pendidikan Era Globalisasi - Google Books," Juni 2021, Accessed October 8, 2021, https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Pendidikan_Era_Globalisasi/Micsdwaaqbaj?hl=Id&gbpv=1&dq=pengantar+pendidikan&printsec=frontcover.

instrumen pendidikan adalah suatu cara atau alat yang digunakan pendidik pada saat proses belajar mengajar (KBM) untuk mencapai tujuan pendidikan yang sebelumnya sudah dirancang.²

Hal tersebut sesuai dengan firman Allah dalam Q.S Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.*

Ayat diatas menunjukkan bahwa Allah sangat senang dengan seseorang menjunjung tinggi pendidikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, potensi, serta beriman kepada-Nya, maka akan dinaikkan derajatnya.

National council of teachers of mathematics (NCTM), 2000. Menyatakan bahwa ada beberapa standar kemampuan dasar matematika yang harus dikuasai antara lain sebagai berikut: belajar agar dapat mempresentasikan ide-ide (*mathematical representation*), belajar agar dapat berkomunikasi (*mathematical communication*), belajar agar dapat memecahkan masalah (*mathematical problem solving*), belajar agar dapat di gunakan untuk bernalar (*mathematical reasoning*), dan belajar agar dapat dapat mengaitkan ide-ide (*mathematical connecting*). Hasil dari penelitian terbaru, yaitu

² Suryosubroto, *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010),H.21.

kurikulum 2013 berusaha meningkatkan mutu dalam pendidikan agar dapat menghasilkan lulusan yang berkeaktivitas tinggi agar mampu menghadapi era pada masa mendatang. Upaya pengembangan kurikulum ini berfokus pada: agar peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif yang bisa dikembangkan dengan jalan pendidikan agar dapat menyelesaikan rintangan-rintangan dalam kehidupan di masa yang akan datang.³ Peranan matematika dapat dirasakan secara langsung maupun tak langsung Peran matematika secara langsung dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari, sedangkan peran matematika secara tidak langsung dapat dirasakan melalui pembentukan pola pikir yang sistematis, logis, analitis, kritis, kreatif dan inovatif saat belajar matematika yang selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berpikir menjadi pokok yang penting dalam mempelajari ilmu matematika, Pelajaran matematika mengharuskan setiap peserta didik memiliki kemampuan memahami rumus, berhitung, menganalisis, mengelompokkan objek, membuat alat peraga, membuat model matematika, dan lain-lain. Kegiatan tersebut tidak hanya mengandalkan kemampuan berpikir biasa (konvergen), tetapi juga menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (divergen).⁴ Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membentuk penerus bangsa yang kreatif yang mampu bersaing dan mempunyai kemampuan menghasilkan suatu produk yang dapat berguna untuk kepentingan orang lain maupun pribadi. Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan berpikir original dan reflektif guna menghasilkan suatu penyelesaian yang kompleks termasuk mencetuskan ide-ide baru, menemukan gagasan-gagasan baru, menentukan efektivitas dalam suatu konsep, mempunyai keputusan dan mengeluarkan generalisasi. Kemampuan berpikir

³ Evi Siti Sopiah, Adang Effendi, And Yoni Sunaryo, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas Viii Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv) Pendahuluan Pendidikan Merupakan Hal Penting Dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Baik Dari Segi Spiritual , Intele," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1, No. 2 (2020): H. 2, 1–10.

⁴ Novi Marlioni, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp)," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa* 5, No. 1 (2015): H. 15, 14–25, <https://doi.org/10.30998/Formatif.V5i1.166>.

kreatif adalah salah satu hal penting yang terkandung dalam tujuan pembelajaran. Dimana pengetahuan saja tidak cukup untuk membantu peserta didik dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang ada, maka dari itu sebaik-baiknya pembelajaran adalah suatu metode pengembangan sikap dan pengembangan kemampuan peserta didik agar dapat diaplikasikan dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan di masa mendatang secara kreatif.⁵

Kemampuan berpikir kreatif juga tercantum dalam QS Ar-Rad ayat 11, yang berbunyi:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِن وَالٍ

Artinya: Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (QS. Ar-Ra'd, Ayat 11)

Ayat diatas menunjukkan bahwa Allah SWT tidak akan merubah nasib suatu kaum jika kaum tersebut tidak berusaha dan mempunyai kemauan untuk merubah nasibnya.

Kegiatan pembelajaran berbasis produktif merupakan salah satu cara untuk mengasah perkembangan Ketrampilapilan berpikir kreatif dalam diri anak. Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan yang perlu ada dan perlu diasah pada setiap peserta didik yang digunakan untuk menganalisis dan menyelesaikan permasalahan matematika dari berbagai sudut pandang.⁶

⁵ Sopiah, Effendi, And Sunaryo, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas Viii Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv) ” J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan) Vol. 1, No. 2, Oktober 2020, H. 3. Pp. 1-10.

⁶ Nefita Octafiani, “Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa,” Agustus 2105 Hal. 3

Penjelasan uraian mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis memiliki peranan yang penting dalam matematika, namun fakta di lapangan menunjukkan hal yang bertolak belakang, hal ini dapat dilihat dari keaktifan peserta didik masih rendah dibuktikan dengan hasil Peringkat *Global Creativity Index* pada tahun 2015.

Indonesia mencatatkan diri pada peringkat 115 dunia pada indeks keativitas Pada tahun 2015. Indonesia tercatat sebagai negara dengan peringkat terendah kedua dibandingkan dengan negara ASEAN lainnya. Hal ini menandakan bahwa Indonesia membutuhkan perbaikan pada beberapa aspek yang menyangkut indikator pembentuk Indeks Kreativitas. Ada tiga indikator yaitu *Technology, Talent, Tolerance*. Indikator-indikator pembentuk Indeks Kreativitas menjadi penting ketika memiliki pengaruh pada pertumbuhan ekonomi dan pembangunan manusia. Hubungan Indeks Kreativitas pada aspek lain berpangaruh positif.⁷



⁷ Ahmad Ma`ruf Sabila, Citra Dwi, "Pengukuran Indeks Kreativitas Indonesia Measurement Of Indonesian Creativity Index," *Repository Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, 2020, H. 3.

Tabel 1. 1
Peringkat *Global Creativity Index*

Peringkat	Negara	Technology	Talent	Tolerance	GCI
9	Singapore	7	5	23	0.896
42	Laos	-	97	23	0.555
52	Philippines	54	65	53	0.487
63	Malaysia	24	69	101	0.455
80	Vietnam	45	104	73	0.377
82	Thailand	38	84	105	0.365
115	Indonesia	67	108	115	0.202
Na	Brunei	Na	Na	Na	Na
Na	Myanmar	Na	Na	Na	Na

Sumber: *Repository* Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik juga di buktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nefita octaflani yang melaksanakan penelitian pada siswa kelas VIII MTs pagedangan jakarta, yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik masih tergolong rendah, hal ini dilihat dari capaian kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada indikator lancar 57, 50% dan rinci 47, 22%. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik juga terdapat pada penelitian Ai Rasnawati pada siswa SMK Klas X di kota Cimahi yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah dimana hanya 39% jawaban siswa yang mencapai skor maksimum, dimana presentasi pada indikator flexibilitu 48% indikator fluency 36% indikator originality 22% dan pada indikator elaborasi 3%.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik juga di temukan di MAN 1 Tanggamus. Berdasarkan wawancara prapeneliti dengan guru bidang study matematika di MAN 1 Tanggamus juga didapat data nilai Ujian tengah smester ganjil Tahun Ajaran 2021/2022 sebagai berikut :

Tabel 1. 2
nilai Ujian tengah smester ganjil 2021/2022

No	Kelas	Nilai Matematika Siswa (x)		Jumlah Siswa
		$x < 70$	$x \geq 70$	
1	IPS 1	26	7	33
2	IPS 2	25	6	29
3	IPS 3	25	3	28
4	IPS 4	27	2	28
Jumlah Nilai		100	18	118
Persentase		85.12 %	14.88 %	100 %

Sumber : Guru Matematika MAN 1 Tanggamus

Berdasarkan hasil pra penelitian perolehan nilai Ujian tengah semester ganjil di atas, dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh siswa masih sangat kecil dengan hanya 18 dari total 118 siswa yang lulus KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) dan presentase 14,88 %. Sedangkan yang memperoleh nilai dibawah KKM ada 100 siswa dengan presentase 85, 12 %.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 5 November 2021 kepada ibu Sri Hartini selaku guru bidang study Matematika di MAN 1 Tanggamus. Diperoleh keterangan bahwa model pembelajaran yang beliau gunakan yaitu model pembelajaran konvensional dengan metode *direc introduction*, dimana guru lebih dominan memberikan materi dengan Model ceramah saat kegiatan belajar mengajar.

Hasil wawancara tersebut juga mendapatkan informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif sendiri peserta didik tergolong rendah, Selain karna kurangnya rasa ingin tahu peseta didik, rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik juga dapat disebabkan oleh dampak pandemi covid-19 yang mengharuskan sektor pendidikan membatasi pelaksaan pembelajaran. Pembelajaran daring (dalam jaringan) dapat dikatakan kurang efisien untuk peserta didik yang model pembelajarannya masih menggunakan model pembelajaran konvensional, dari keterangan ibu sri hartini dalam wawancara beliau mengatakan bahwa pembelajaran yang beliau

lakukan masih bersifat 1 arah, dikarenakan kurangnya rasa ingin tahu peserta didik.

Kurangnya kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik di MAN 1 Taggamus juga dapat dilihat pada saat peserta didik diminta menyelesaikan soal latihan yang diberikan oleh guru, penyelesaian soal latihan peserta didik yang diberikan guru kebanyakan sama antar peserta didik lainnya, selain itu kebanyakan dan sering terjadi saat guru memberikan soal latihan, peserta didik banyak yang tidak peduli pada perintah gurunya dan kebanyakan dari mereka tidak mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh gurunya. Terkait keterangan diatas dapat kita simpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik di MAN 1 Tanggamus tergolong rendah.

Masalah-masalah yang telah kita ketahui diatas dapat kita simpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik masih menjadi salah satu permasalahan yang harus kita selasaiakan, mengingat bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan, pertarungan meningkatkan mutu pendidikan di era society 5.0 dimana dunia pendidikan menekankan pada pendidikan karakter, moral dan keteladanan.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan pada saat pembelajaran matematika adalah rasa ingin tahu. Dengan rasa ingin tahu dapat mendorong peserta didik untuk melakukan berbagai macam upaya yang bertujuan untuk memecahkan masalah untuk menyelesaikan berbagai macam pertanyaan yang ada dalam kepalanya (Kemendiknas 2001: 24). Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru bidang study matematika MAN 1 Tanggamus peneliti juga menemukan bahwa kemampuan rasa ingin tahu peserta didik dapat dikategorikan rendah dapat dilihat pada saat proses pembelajaran langsung ataupun Daring peserta didik cenderung hanya mendengarkan dan memperhatikan saja peserta didik cenderung pasif dikarenakan rasa ingin tahu peserta didik yang kurang.

Rasa Ingin Tahu merupakan salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran matematika, dimana dengan peserta didik yang mempunyai rasa ingin tahu yang

tinggi dapat menjadikan suasana saat kegiatan belajar mengajar lebih hidup dan tidak monoton dimana hanya berjalan satu arah saja, dengan rasa ingin tahu juga dapat mendorong peserta didik untuk menyelesaikan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mencari solusi atas berbagai masalah yang muncul dalam pikirannya.⁸

Pendidikan yang harus di kembangkan di masa sekarang haruslah disesuaikan dengan keadaan kita pada saat ini yang masih dalam keadaan pandemi covid-19 yang mengharuskan kita belajar daring, model pembelajaran yang dapat kita pakai dalam pembelajaran pada saat kondisi sekarang ini adalah model pembelajaran *Experiential Learning*. Karna model pembelajaran *Experiential Learning* bersifat fleksibel sehingga dapat kita terapkan pada pembelajaran luring maupu diterapkan pada pembelajaran daring seperti keadaan kita pada saat ini, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi kita dapat memperbaiki mutu pendidikan pada kondisi pandemi saat ini.

Model pembelajaran yang di gunakan oleh seorang pendidik haruslah tepat karena jika tidak sesuai maka akan menjadi penghalang kelancaran jalan proses pembelajaran sehingga banyak tenaga dan waktu yang mubazir. Oleh karena itu, Model yang diterapkan oleh pendidik, akan berguna dan berhasil apabila menggunakan Model yang tepat sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Kewajiban tentang belajar dan pembelajaran Firman Allah QS. al-Nahl (16):125 yang berbunyi :

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih*

⁸ Si'adilla Farah Zulfa, "Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas Vii Dalam Creative Based Learning Berbantuan Smart Card," *Skripsi Universitas Negri Semarang*, 2018, hal. 9.

mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.(QS. al-Nahl (16):125)

Ayat diatas menjelaskan bahwa seorang pendidik harus pandai dan teliti untuk memilih model pembelajaran yang akan digunakannya, karena dengan memilih Model pembelajaran yang tepat kita dapat mencapai tujuan yang sudah kita persiapkan.

Model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengaktifkan proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan melalui pengalaman secara langsung. Model pembelajaran ini akan bermakna bila peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Silberman,2015).⁹ Andy sapta dalam penelitiannya di SMA Negeri 1 Buntu Pane, Dari penelitian yang ia lakukan data penelitian yang dipe roleh adalah thitung > ttabel (8,15 > 1,99). Penelitian yang ia lakukan menunjukkan bahwa peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *experiential learning* memiliki peningkatan kemampuan dibandingkan dengan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional di mana langkah-langkah pembelajaran yang di gunakan pendidik masih sangat umum yaitu pendidik menjelaskan materi kepada peserta didik, kemudian setelah materi selesai di jelaskan pen didik memberikan soal untuk latihan peserta didik.¹⁰

Uraian diatas mengenai kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu merupakan tujuan pembelajaran matematika yang sangat penting namun masih terdapat banyak kekurangan dalam kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik serta, model pembelajaran yang tepat yang harus di gunakan oleh guru, serta pentingnya pemilihan kurikulum yang digunakan dan kemampuan rasa ingin tahu yang baik dapat menjadikan KBM lebih bermakna. maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential* Berbasis Integrasi Kurikulim Terhadap

⁹ Eko Sudarmanto et al., *Model Pembelajaran Era Society 5.0*, h. 20 (INSANIA, 2021).

¹⁰ Andy Sapta Dosen Matematika, Stmik Royal, And Sumatera Utara, “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Komunikasi Matematis Siswa,” *Pythagoras* 6, No. 2 (2017): 94–99.

Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu”

C. Identifikasi Dan Batasan Masalah

Berdasarkan penjabaran dan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada MAN 1 Tanggamus yaitu :

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik
2. kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran, guru masih menggunakan model konvensional dengan metode *direct intriduction*.
3. Peserta didik kurang aktif saat proses belajar mengajar (KBM) berlangsung

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di paparkan di atas, maka peneliti membatasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya melakukan penelitian ini di MAN 1 Tanggamus
2. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Experiential* berbasis integrasi kurikulum
3. Fokus pada penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *Experiential* berbasis integrasi kurikulum berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik ditinjau dari rasa ingin tahu

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Experiential* berbasis integrasi kurikulum terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh Kemampuan Rasa ingin tahu terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Experiential* berbasis integrasi kurikulum dengan kemampuan rasa ingin tahu terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Apakah model pembelajaran *Experiential* berbasis integrasi kurikulum pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik jika
2. Untuk mengetahui pengaruh Kemampuan Rasa ingin tahu terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Experiential* berbasis integrasi kurikulum dengan kemampuan rasa ingin tahu terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis

F. Manfaat Penelitian

penelitian ini memperoleh Manfaat yang dapat diambil yaitu:

1. Untuk Peneliti
setelah melakukan penelitian ini, wawasan peneliti tentang model pembelajaran *Experiential* berbasis integrasi kurikulum semakin bertambah
2. Untuk Peserta Didik
penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *experiential* berbasis integrasi kurikulum ini, diharapkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik semakin berkembang sehingga tujuan belajar dapat dicapai lebih maksimal.
3. Untuk Pendidik dan Sekolah
penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi dan variasi model pembelajaran yang dapat di terapkan di sekolah

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Iesyah Rodliyah, Sari Saraswati, Nihayatus Sa'adah Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan strategi *experiential learning* berbasis game mampu membangun pendidikan karakter dan mindset cinta matematika siswa SD/MI.¹¹

¹¹Iesyah Rodliyah, Sari Saraswati, and Nihayatus Sa, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Strategi Experiential Learning Berbasis Game Untuk Membangun Karakter Dan Mindset Cinta Matematika Development of Learning Tools by Using Experiential Learning Game Based Strategy to Build Character and Mindset to Love Maths," no. 2013 (1974) H. 1.

Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian Iesyah Rodliyah, Sari Saraswati, Nihayatus Sa'adah, terletak pada Berbasis Game untuk Membangun Karakter dan Mindset Cinta Matematika dari model belajar, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah Berbasis Integrasi Kurikulum Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis peserta didik ditinjau dari rasa ingin tahu, persamaan judul pada penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran *experiential learning*

2. Ai Rasnawati, Windi Rahmawati, Padillah Akbar, Harry Dwi Putra, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 3, No. 1, Mei 2019, Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel masih rendah dimana hanya 39% jawaban siswa yang mencapai skor maksimum, dimana persentase pada indikator keluwesan (*flexibility*) 48%, indikator kelancaran (*fluency*) yaitu 36%, indikator keaslian (*originality*) yaitu 22% dan persentase yang paling rendah yaitu pada indikator elaborasi (*elaboration*) yaitu 3%. Pada soal indikator elaborasi siswa tidak mampu menjawab.¹² Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian Ai Rasnawati, Windi Rahmawati, Padillah Akbar, Harry Dwi Putra terletak pada judul yaitu Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Di Kota Cimahi, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential* Berbasis Integrasi Kurikulum Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis peserta didik ditinjau dari rasa ingin tahu, persamaan judul pada penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran *experiential learning*
3. Evi Siti Sopiah, Adang Effendi, Yoni Sunaryo, 2020. target dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Cinyasag kecamatan panyawangan, hasil penelitian

¹² Ai Rasnawati Dkk, Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smk Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv) Di Kota Cimahi, (Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 3, No. 1, Mei 2019), H. 1 .

menunjukkan bahwa: a) penilaian berdasarkan Indikator kelancaran, peserta didik yang mempunyai kemampuan sedang maupun rendah, mampu menerapkan rumus dan mengingat serta mampu melakukan perhitungan dengan tepat, serta mampu memberikan kesimpulan secara lisan maupun tulisan yang menggunakan bahasa sendiri, b) dilihat dari indikator keluwesan, peserta didik yang kurang dalam berpikir kreatif matematis belum mampu mengimplementasikan pemecahan masalah yang tepat dan melakukan penyelesaian dengan benar, sedangkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif sedang dan tinggi lebih mampu menyelesaikan permasalahan dengan bermacam-macam penyelesaian; c) dilihat dari indikator keaslian, peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis rendah, sedang dan tinggi, biasanya lebih kurang mampu dalam mengerjakan dan menyelesaikan persoalan dan berpikir secara mandiri; d) dilihat dari indikator elaborasi keseluruhan peserta didik mampu menyelesaikan persoalan, walaupun masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang dalam menyelesaikan persoalan secara rinci.¹³ Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian Evi Siti Sopiah, Adang Effendi, Yoni Sunaryo, terletak pada judul Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV), sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah yaitu berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential* Berbasis Integrasi Kurikulum Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis peserta didik ditinjau dari rasa ingin tahu, persamaan judul pada penelitian ini sama-sama meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

4. Anna Jarrotul Khoiriyah¹ dan Husamah, 2018. penelitian ini di lakukan di SMP Negeri 18 Malang, Jawa timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PBL meningkatkan (1) rata-

¹³ Sopiah, Effendi, and Sunaryo, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)", program Pendidikan Matematika Universitas Galuh, (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Vol. 1 No. 2, oktober 2020)."

rata keterampilan pemecahan masalah 27% dengan tingkat penyelesaian 47%, (2) rata-rata kreatif keterampilan berpikir 11% dengan tingkat ketuntasan 17,5%, dan (3) rata-rata hasil belajar 13% dengan tingkat penyelesaian 15%. Dapat disimpulkan bahwa guru dapat menerapkan PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, keterampilan memecahkan masalah, dan hasil belajar.¹⁴ Perbedaan pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian Anna Jarrotul Khoiriyah¹ dan Husamah, terletak pada judul Pembelajaran Berbasis Masalah: Keterampilan Berpikir Kreatif, Keterampilan Problemolving, Dan Hasil Belajar Dari Kelas Siswa Tujuh. sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah yaitu berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential* Berbasis Integrasi Kurikulum Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis peserta didik ditinjau dari rasa ingin tahu, persamaan judul pada penelitian ini sma-sama meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

5. Farah Zulfa Si'adilla, 2018 . penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Demak Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran creative based learning berbantuan smart card efektif terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik kelas VII, Deskripsi kemampuan berpikir kritis ditinjau dari rasa ingin tahu peserta didik pada model pembelajaran creative based learning berbantuan smart card yaitu peserta didik pada kategori rasa ingin tahu tinggi mampu memenuhi sub indikator pada semua tahap berpikir kritis matematis. Peserta didik pada kategori sedang hanya mampu memenuhi sub indikator pada tahap klarifikasi, sedangkan sub indikator pada tahap assessment, tahap menyimpulkan dan tahap strategi kurang terpenuhi. Dan siswa pada kategori rendah hanya mampu memenuhi sub indikator pada tahap klarifikasi,

¹⁴ Anna Jarrotul Khoiriyah and Husamah Husamah, "Problem-Based Learning: Creative Thinking Skills, Problem-Solving Skills, and Learning Outcome of Seventh Grade Students," *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 4, no. 2 (2018): 151–60, <https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i2.5804>.

sedangkan sub indikator pada tahap assessment, tahap penyimpulan, dan tahap strategi belum terpenuhi.¹⁵ Perbedaan pada penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian Farah Zulfa Si'adilla adalah variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *creative based learning berbantuan smart card*., sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah yaitu berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential* Berbasis Integrasi Kurikulum Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematispeserta didik ditinjau dari rasa ingin tahu, persamaan judul pada penelitian ini sma-sama meneliti tentang mengukur kemampuan peserta didik yang ditinjau dari rasa ingin tahu

H. Sistematika Penulisan

BABI PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat uraian penjelasan mengenai penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

Dalam bab ini terdapat uraian tentang teori-teori model pembelajaran *experiential learning*, integrasi kurikulum, kemampuan berpikir kreatif matematis, serta hipotesis tentang penelitian yang dilaksanakan.

BAB III MODEL PENELITIAN

Dalam bab ini terdapat uraian mengenai waktu dan tempat penelitian dilaksanakan, pendekatan dan jenis penelitian, populasi sampel dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas data serta teknik analisis data.

¹⁵ Si'adilla Farah Zulfa, "Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas Vii Dalam Creative Based Learning Berbantuan Smart Card." *repository universitas semarang* 2018.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada bab ini mengenai soal deskripsi data dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan pembahasan hasil penelitian yang telah dianalisis.

BAB V PENUTUP

Pembahasan pada bab ini mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan serta saran.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Teori Yang Digunakan

1. Model Pembelajaran *Experiential*

a. Model Pembelajaran Matematis

Mulyatiningsih mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu istilah yang dipakai agar dapat menggambarkan pelaksanaan proses pembelajaran dari dimulainya proses belajar hingga berakhir, sedangkan menurut Alimah dan Mariati model pembelajaran adalah suatu proses untuk mencapai pembelajaran agar mempunyai sintaks dan tujuan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.¹⁶

Ruseffendi berpendapat bahwa model pembelajaran sebagai suatu perencanaan yang mengilustrasikan proses pemaparan dan penataan keadaan sekitar dalam proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mempunyai hubungan yang nantinya akan memperoleh kemajuan atau perbedaan dalam diri siswa.¹⁷ Dari beberapa pendapat diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa pengertian Model pembelajaran adalah sebuah gambaran proses belajar mengajar yang di rancang dengan tujuan mengilustrasikan secara tersusun langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dari awal hingga berakhirnya pembelajaran.

¹⁶Isrok'atun Dan Amelia Rosmala, "Model-Model Pembelajaran Matematika - Google Books," 20121, Accessed November 20, 2021, https://www.google.co.id/books/edition/Model_Model_Pembelajaran_Matematika/5xwmeaaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=Model+-+Model+Pembelajaran+Matematika&printsec=frontcover.

¹⁷Rizki Wahyu Yunia Putra Fahrudin And Netriwati, "Pembelajaran Problem Solving Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp," *Desimal: Jurnal Matematika* Vol. 1, No. 2 (2018): 10–17 . H. 12.

b. Model Pembelajaran *Experiential*

Terdapat macam-macam Model belajar yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan model belajarnya sampai target pembelajaran dapat dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *experiential* Silberman mengemukakan model pembelajaran *experiential* merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung. Model pembelajaran ini akan bermakna bila peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seharusnya guru paham bahwa tidak terdapat Model pembelajaran yang paling baik untuk setiap situasi dan kondisi, Oleh sebab itu, pada saat menentukan Model pembelajaran yang cocok, perlu menimbang kembali keadaan siswa, sifat materi pembelajaran, sumber media yang tersedia, dan situasi guru itu sendiri.¹⁸ Menurut Arends, Model pendidikan menitikberatkan pada tujuan yang akan dicapai, seperti tujuan pembelajaran, tingkat-tingkatan dalam pembelajaran, kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan kelas pengelolaan. Karna siswa menerapkan konsep yang dipelajari dalam sebuah permasalahan. Dewey telah menyadari bahwa ilmu adalah produk sampingan dari kehidupan manusia, dan itu akan mengantarkannya kearah pertumbuhan dan kedewasaan.¹⁹

David Kolb mengatakan model belajar ini merupakan kutub kecenderungan atau perpadanan. Model belajar assilimator adalah gabungan antara Reflective Observation (RO) dan Abstract Conceptualization (AC). Model belajar tipe converger adalah gabungan antara Abstract

¹⁸Fathurrohman, "Model- Model Pembelajaran," *Vdi Berichte*, No. 1589 (2001): 105–12. *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*. H. 2.

¹⁹Nefita Octafiani, "Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa." *Repository Uin Syarif Hidayatulloh Jakarta*, Juli 2015 : H. 17,

Conceptualization (AC) dan Active Experimentation (AE). Model belajar tipe accommodator merupakan gabungan antara Active Experimentation (AE) dan Concrete Experience (CE). Model belajar tipe diverger merupakan gabungan antara Concrete Experience (CE) dan Reflective Observation (RO) (Kolb dan Kolb, 2003).²⁰

Rancangan pada Model pembelajar ini, diselesaikan dengan mentransformasikan informasi baru dan menangkap atau mengakomodasi skema yang terdapat. Instruksi ilmu ditandai dengan :

- a. Model pembelajaran yang terus-menerus didasarkan pada ilmu,
- b. Model yang memerlukan pemecahan masalah,
- c. Model secara keseluruhan menyesuaikan dengan semesta,
- d. belajar melibatkan transaksi antara orang dan lingkungan, dan
- e. ilmu terbangun dari proses.²¹

Kualitas dalam pembelajar *experiential learning* memuat keikutsertaan murid secara perorangan, berinisiatif, evaluasi oleh murid itu sendiri, dan adanya dampak yang membekas pada murid. Model *experiential learning* memberi kemungkinan kepada murid untuk mengambil keputusan ilmu apa yang menjadi fokus mereka, kemampuan-kemampuan apa saja yang ingin mereka kembangkan, dan dengan cara apa mereka membentuk rancangan dari pengalaman yang mereka

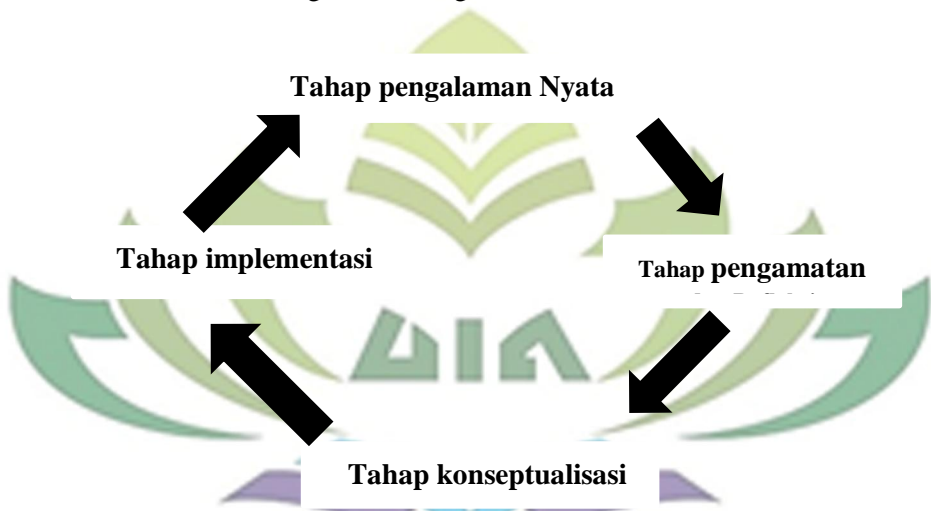
²⁰Gita Sulistianingrum3 Eka Putri Azrai, Ernawati2, “Ragam Gaya Belajar Siswa Sma Menurut David Kolb Dalam Pembelajaran Biologi,” *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 4, No. 4 (2018): 251, <https://doi.org/10.36722/Sh.V4i4.302>, H. 253.

²¹Badrul Kamil And Laila Puspita Utami Pratiwi, “Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Di Dukung Metode Example Non Example Pada Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Simpang Agung Skripsi,” *Journal Of Wind Engineering And Industrial Aerodynamics* 26, No. 3 (2019): 1–4, H. 23 <https://doi.org/10.1007/S11273-020-09706-3>
<http://dx.doi.org/10.1016/J.Jweia.2017.09.008>
<https://doi.org/10.1016/J.Energy.2020.117919>
<https://doi.org/10.1016/J.Coldregions.2020.103116>
<http://dx.doi.org/10.1016/J.Jweia.2010.12.004>

alami. Adapun prinsip dasar *experiential learning* adalah sebagaiberikut:

- a. tahap pengalaman nyata
- b. tahap pengamatan, refleksi
- c. tahap konseptualisasi,
- d. tahap implementasi

Keempat tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *experiential* oleh David Kolb menggambarkan ke dalam sebuah lingkaran, sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Bagan *Experiential Learning*

1. Tahap pengalaman nyata: Pendidik mengarahkan peserta didik untuk melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru.
2. Tahap pengamatan, refleksi: Pendidik membantu dan membimbing peserta didik dalam melakukan pengamatan dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari aspek-aspek lain
3. Tahap konseptualisasi: Pendidik memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai

menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori

4. Tahap konseptualisasi: Pendidik memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori

Tingkatan tersebut, pada model pembelajar diatas dimulai dari tahapan nyata yang dialami oleh peserta didik.²² Kemudian masuk ke tahap yang kedua, pengalaman tersebut direfleksikan secara individu, dengan Model refleksi, seseorang berupaya mengerti apa yang terjadi atau yang dialaminya. Tahapan kedua ini menjadi dasar untuk ke tahapan selanjutnya, tahapan ketiga yaitu tahap konseptualisasi ataupun proses ilmu yang menjadi dasar pengetahuan yang dialami serta memperkirakan kemungkinan penerapannya pada kondisi atau konteks yang lain (baru). Tahap keempat yaitu tahapan implementasi dimana pada tahap ini peserta didik menerapkan atau memakai pengalaman yang sudah di dapatkan pada tahap-tahap sebelumnya sehingga membentuk konsep-konsep abstrak dan pengertian-pengertian baru yang akan digunakan untuk menciptakan pengalaman-pengalaman atau perilaku baru.²³

Menurut *experiential learning theory*, Keempat tahap dalam model pembelajaran *experiential* di atas harus dimiliki oleh peserta didik, dimana seorang siswa harus memiliki 4 kemampuan (Nasution, 2005) agar proses belajar mengajar efektif, Keempat tahap tersebut di golong kembali menjadi dua tahap yaitu: tahap pengalaman dan refleksi dikategorikan sebagai tahap penemuan (*finding*

²²Amir Maliki Abitolkha Siti Maria Ulfa, "Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Vii Smp Hasjim Asj'ari Tulangan Sidoarjo", Repositori Uin Sunan Ampel Surabaya), Januari, 2016. H. 19-20.

²³Eko Sudarmanto, Dkk, "Model Pembelajaran Era Society 5.0," (Cirebon: Penerbit Insania, 2021), H. 23.

out), sedangkan tahap konseptualisasi dan implementasi dikategorikan dalam tahap penerapan (*taking action*).

Tabel 2. 1
Kemampuan Siswa Dalam Proses Belajar *Experiential learning*

Proses	Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
Proses Penemuan (<i>finding out</i>)	<i>Concrete Experience</i> (CE)	Peserta didik berpartisipasi sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
Proses Penerapan (<i>taking action</i>)	<i>Reflection Observation</i> (RO)	Peserta didik mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi	<i>Watching</i> (mengamati)
	<i>Abstract Conceptualization</i> (AC)	Peserta didik menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (berpikir)
	<i>Active Experimentation</i> (AE)	Peserta didik menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan	<i>Doing</i> (berbuat) ²⁴

Model pembelajaran *experiential learning* ini memfokuskan yang terjadi, yang terlihat, dan yang dipahami oleh murid itu sendiri, bukan orang lain. Model ini bisa membimbing para siswa dalam hal mendapatkan lebih banyak ilmu menggunakan Model keikutsertaan dengan aktif dan personal daripada siswa banyak melihat materi atau konsep. Melalui ilmu-ilmu itu, siswa lebih sanggup mengarahkan diri sendiri sehingga ilmu tersebut dapat dituangkan ke dalam sebuah pemecahan masalah.²⁵

²⁴ Eva Sutriana, "Deskripsi Penerapan Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 13 Sinjai," 2019, 1–11, http://eprints.unm.ac.id/13074/2/eva_sutriana_162050701068.pdf.

²⁵ Ni Ketut Sriani, I Made Utama, Ida Ayu Made Darmayanti, "Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Pada Siswa Kelas VII B Smp Negeri 2tampaksiring," E-

c. Langkah–Langkah Pembelajaran *Experiential learning*

Model *experiential learning* yakni penyatuan dari model belajar Lewin, Dewey, dan Piaget. konsep pada *experiential learning* mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah Model dimana ilmu dicetuskan dengan sebuah transformasi ilmu. Ilmu didapatkan berdasarkan campuran antara menerima & mentransformasi ilmu (Kolb, 1984: 41). selanjutnya, Kolb (1984: 68) menyatakan bahwa, agar mekanisme belajar berjalan secara efisien, siswa harus memiliki empat keterampilan yaitu ilmu konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif.²⁶

Hamalik (2001: 213) menyatakan sejumlah tahap pembelajaran *Experiential learning*, yaitu:

1. Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

- a. Pengajar merancang dengan akurat suatu planning Model belajar yang mempunyai karakter terbuka (open minded) yang memperoleh hasil-hasil tertentu.
- b. Pengajar menyampaikan rangsangan dan memberi motivasi pada siswa.

2. Tahap Inti

- a. siswa bisa bekerja secara perorangan atau berkelompok, pada kelompok-kelompok kecil/keseluruhan berkelompok pada saat belajar dari ilmu.
- b. Para murid di tempatkan dalam keadaan-keadaan aktual, maksudnya murid bisa mengatasi kasus dan bukan pada keadaan pengganti. Siswa aktif berpartisipasi di dalam Model yang ada, menetapkan kesimpulan secara individu,

mengakui tanggung jawab dari keputusan tersebut.

3. Tahap Akhir (Kegiatan penutup)

- a. Pada aktivitas akhir, seluruh murid menjelaskan ulang mengenai apa yang didapatkan sehubungan dengan mata pelajaran tersebut agar dapat memperbanyak ilmu dan pemahaman murid pada saat melaksanakan pertemuan yang nantinya akan berdiskusi mengenai bermacam-macam ilmu.²⁷

d. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Experiential learning*

a. Kelebihan

1. Meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri
2. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan dan pemecahan masalah
3. Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk
4. Menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antar sesama anggota kelompok
5. Menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerjasama dan kemampuan untuk berkompromi
6. Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab
7. Menumbuhkan dan meningkatkan kemauan untuk memberi dan menerima bantuan.²⁸

²⁷Eva Sutriana, "Deskripsi Penerapan Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 13 Sinjai," (Repositori : Universitas Negeri Makassar, 2019), H. 8.2019, 1–11, [Http://Eprints.Unm.Ac.Id/13074/2/Eva Sutriana 162050701068.Pdf](http://Eprints.Unm.Ac.Id/13074/2/Eva_Sutriana_162050701068.Pdf).

²⁸ Dwi Ningwang Agusti, "Serambi Guru, Bukan Sekadar Mengajar," Accessed August 17, 2021, [Https://www.google.co.id/books/edition/Serambi_Guru_Bukan_Sekadar_Mengajar/Hafydwaqbaj?hl=Id&gbpv=1&dq=Langkah-Langkah+Pembelajaran+Experiential+Learning&pg=PA176&printsec=Frontcover,](https://www.google.co.id/books/edition/Serambi_Guru_Bukan_Sekadar_Mengajar/Hafydwaqbaj?hl=Id&gbpv=1&dq=Langkah-Langkah+Pembelajaran+Experiential+Learning&pg=PA176&printsec=Frontcover, Hal. 117.)

b. Kekurangan

1. Sulit di mengerti sehingga masih sedikit yang mengaplikasikan model pembelajaran ini. Tantangan yang terdapat pada penerapan model pembelajaran ini adalah karena penjelasan kolb mengenai Model pembelajaran ini masih terlalu luas cakupannya dan tidak dapat dimengerti secara mudah, dengan demikian satu-satunya solusi agar kita dapat menggunakan Model pembelajaran *experiential* ini adalah dengan mempelajarinya secara mendalam.
2. Kekurangan dalam model pembelajaran ini juga dapat dilihat dari proses pembelajaran di mana pendidik kurang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.²⁹ Dalam proses KBM pendidik memang kurang berpartisipasi di dalam kelas dikarenakan model pembelajaran ini memang mengharuskan peserta didik untuk memahami dan mendalami sendiri materi yang ada, namun pada saat proses KBM berlangsung pendidik bisa mengontrol kelas dengan cara berkeliling kelas sekali-kali untuk memantau perkembangan pengetahuan peserta didik untuk materi yang sedang dibahas

2. Integrasi Kurikulum

a. Pengertian Integrasi Kurikulum

Istilah kurikulum baru terkenal di indonesia pada tahun 1950 dan yang mempopulerkan nya adalah para pakar yang menempuh pendidikan di negara amerika serikat. Secara garis besar asal istilah kurikulum berdasarkan bahasa latin yaitu *criculate* yang berarti bahan pelajaran (Nasution, 2206). searah dengan perkembangnya, materi dan implementasi pendidikan, kata kurikulum mempunyai berbagai pengertian berdasarkan pendapat orang yang berbeda

²⁹ nefita Octafiani, "Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.". hal. 26,

Kata “kurikulum” mempunyai banyak sekali tafsiran yang dirancang para ahli-ahli pada bidang pengembangan kurikulum semenjak dulu hingga kini. penjelasan-penjelasan itu bermacam-macam satu dengan yang lainnya, sinkron dengan titik berat inti dan cara pandang berdasarkan ahli bersangkutan.³⁰ Hasan (2011) menggolongkan pengertian kurikulum kedalam empat dimensi yaitu:

1. Kurikulum merupakan sebuah bentuk pendapat atau pemikiran, Kurikulum merupakan sebuah rancangan tertulis yaitu perwujudan daridimensi yang pertama,
2. Kurikulum merupakan sebuah kegiatan, nyata atau penerapan kurikulum, yang
3. merupakan implementasi dari dimensi yang kedua,
4. Kurikulum yaitu perolehan konsekuensi berdasarkan dimensi yang ketiga.

UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 yang memuat kurikulum artinya seperangkat rancangan mengenai isi, tujuan, bahan ajar, dan langkah sebagai panduan pada saat melaksanakan proses belajar mengajar supaya tujuan pendidikan dapat tercapai. Kurikulum ialah jantung dari pendidikan yang memuat ringkasan tujuan dan ringkasan isi aktivitas belajar, yang mempersiapkan anak didik dengan keterampilan, ilmu sikap & banyak sekali niali yang diperlukan pada saat melaksanakan tugas pekerjaan dimasa mendatang. Kurikulum sebagai dasar pada pengembagnagn kemampuan profesional & kepribadian dalam membentuk kualitas sumber daya insan & manusia suatu bangsa (widyastono, 2014).³¹

Pengertian integrasi kurikulum menurut Norazmi Anas adalah sebagai sebuah pendekatan atau proses yang dapat

³⁰Oemar Hamalik, “Oemar Hamalik, Kurikulum Dan Pembelajaran, (Jakarta : Bumi Aksara , 2007), Hlm 16,.

³¹Bernadetta Pratiwi Purba, Dkk “Kurikulum Dan Pembelajaran - Google Books,” Yayasan Kita Menulis,2021, https://www.google.co.id/books/edition/Kurikulum_Dan_Pembelajaran/Eagieaaaq-baj?hl=id&gbpv=1&dq=Kurikulum+Dan+Pembelajaran&printsec=frontcover.

digunakan di sektor pendidikan, yang tujuannya untuk menciptakan generasi madani yang memiliki pengetahuan multidisiplin.³² Integrasi kurikulum berperan aktif dalam mencetak generasi yang menjunjung tinggi kesejahteraan hidup manusia. Integrasi memiliki sinonim dengan perpaduan, penyatuan atau penggabungan dari dua objek atau lebih.³³

Integrasi kurikulum merupakan salah satu bentuk dari kurikulum yang menghilangkan batasan-batasan dengan bermacam-macam mata pelajaran dan menyuguhkan macam-macam bahan pelajaran dalam bentuk unit atau keseluruhan.³⁴

Maka bisa disimpulkan bahwa integrasi kurikulum bisa diterjemahkan menggunakan penggabungan kurikulum yaitu penggabungan kurikulum dengan mengadopsi 3 mata pelajaran yaitu Matematika, sains & bahasa Inggris. berdasarkan kurikulum internasional Cambridge University, diadaptasikan menggunakan kurikulum nasional Kementerian Pendidikan & Kebudayaan yaitu kurtilas revisi 2018 & kurikulum madrasah yang representative mewakili visi, misi & tujuan yang ingin dicapai pada forum pendidikan.³⁵

³² Nurhidayat dan Sadari, "Kurikulum Integratif Dan Pengaruhnya Terhadap Kompetensi Lulusan : Studi Pada Fakultas Ekonomi International Islamic University Malaysia," *Misykat* 3 (2018).

³³ Wedawaty dalam Trianto, *Wedawaty Dalam Trianto, Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Bumi aksara, 2010).

³⁴ Yeni Yuliana Et Al., "Pembelajaran Make A Match Berbantuan Video Pembelajaran Dengan Kurikulum Integrated Di Masa Pandemi Make A Match Learning Was Assisted By Instructional Videos With An Integrated Curriculum During A Pandemic Menurut Hasil Wawancara Dengan Beberapa Siswa Di," *Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics)* Vol. 5, No. 2 (2021): 8.

³⁵ Musfiqon Musfiqon, "Integration Of International, National And Madrasah Curriculum To Improve The Quality Of Graduates At Mi Muslimat Nu Pucang Sidoarjo," *Proceeding Of The Icecrs* 9, No. 0 (April 29, 2021), <https://doi.org/10.21070/Icecrs2021907>.

Dengan istilah lain integrasi kurikulum merupakan pembaruan atau penyatuan yang terjadi antara kurikulum yang terdapat terhadap mata pelajaran yang masih ada disekolah, pada hal ini merupakan pendidikan kepercayaan yang masih ada disekolah menengah pertama & madrasah tsanawiyah.

3. *Experiential* Berbasis Integrasi Kurikulum

Seiring perkembangan Zaman, iptek dan kebutuhan-kebutuhan tertentu kurikulum juga akan selalu berkembang untuk menyesuaikan kebutuhan pendidikan agar selalu peka terhadap perkembangan Zaman. Agar mendapatkan kurikulum yang lebih ideal guna mengantisipasi perkembangan Zaman dan berbagai tantangan. Kurikulum penting untuk selalu di konstruksikan ulang guna mencapai kurikulum yang lebih sempurna guna mengatasi tantangan-tantangan dalam perkembangan zaman, saat ini kurikulum masih terus dikembangkan agar menjadi kurikulum yang berbentuk pelaksanaan atau disebut juga *actual curriculum*. Adapun jenis-jenis kurikulum menurut Hilda Taba dalam Abdullah Idi (2006: 141):

1. Kurikulum yang berisi mata pelajaran secara terpisah-pisah (*separatedsubject curriculum*) merupakan suatu kurikulum yang memisahkan mata pelajaran yang tidak memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya, masing-masing berdiri sendiri dengan tujuan tersendiri pula
2. Kurikulum yang berisi mata pelajaran yang berhubungan secara erat (*correlated curriculum*) merupakan suatu kurikulum yang mengaitkan sejumlah mata pelajaran yang berbeda antara satu dengan yang lainnya dengan tujuan agar semakin lengkap
3. Kurikulum yang terdiri dari peleburan (fusi) berbagai mata pelajaran yang sejenis (broad fields curriculum) merupakan suatu kurikulum yang

mengombinasikan beberapa mata pelajaran yang berbeda namun masih ada kaitannya antara satu dengan yang lainnya, contohnya mata pelajaran sejarah, geografi, ilmu ekonomi dll.

4. Kurikulum terpadu (*integrated curriculum*) merupakan suatu kurikulum yang digunakan sebagai perpaduan, koordinasi, harmonisasi dan kebulatan keseluruhan. Maksudnya integrasi kurikulum ini meniadakan batas-batas antar mata pelajaran yang digunakan untuk mengelompokkan bahan ajar dalam bentuk perunit atau keseluruhan.³⁶

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran terpadu tipe *integrated* adalah penggabungan bidang study dengan menetapkan prioritas kurikulum, menemukan keterampilan, konsep serta sikap tumpang tindih dalam beberapa bidang study dan pendekatan antar bidang study (Fogarty, 1991: 76).

Pembelajaran terpadu sebagai proses memiliki beberapa karakteristik yaitu:

1. Pembelajaran terpusat pada anak (sistem pembelajaran yang memberikan keleluasaan kepada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok.)
2. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan (hasil nyata dihasilkan dari segala konsep yang diperoleh dan keterkaitannya dengan konsep-konsep lain yang dipelajari dan mengakibatkan kegiatan belajar menjadi lebih bermakna)
3. Belajar melalui proses pengalaman secara langsung (peserta didik akan memahami hasil belajarnya secara langsung dengan fakta dan peristiwa yang mereka alami bukan sekedar

³⁶ hajjaj wafi ali, *Integrasi Kurikulum* (Literasi Nusantara, 2020) h.20.

informasi yang mereka dapat dari gurunya semata)

4. Lebih memperhatikan proses dari pada hasil (pembelajaran terpadu dilaksanakan dengan melihat keinginan, minat dan kemampuan peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik termotivasi untuk terus belajar)
5. Syarat dengan muatan keterkaitan (memusatkan perhatian pada pengamatan dan pengkajian gejala atau peristiwa dari beberapa mata pelajaran sekaligus tidak hanya dari satu sudut pandang yang berbeda-beda sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami gejala pembelajaran dari segala sisi).³⁷

Namun sampai pada saat ini integrasi kurikulum masih menjadi topik perbincangan hangat di kalangan akademisi, hal ini disebabkan oleh penelitian yang berhubungan dengan integrasi kurikulum yang masih belum menemukan titik terang dan masih terus digali sampai pada saat ini dan integrasi kurikulum masih sebatas teori saja. Untuk mewujudkan integrasi kurikulum secara sempurna tentu membutuhkan model, maka langkah yang harus diambil sebelum mengintegrasikan kurikulum haruslah menentukan model integrasi yang akan digunakan.

Adapun ciri-ciri khusus yang dimiliki model pembelajaran *integrated* adalah dengan memadukan sejumlah topik dari mata pelajaran yang berbeda namun inti dari topik berkaitan satu dengan yang lainnya.³⁸ Model pembelajaran *experiential* dapat digunakan dalam pencapaian pengembangan kurikulum, serta dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.³⁹

³⁷ Ibid. h.22.

³⁸ Ibid, h. 22.

³⁹ Yeni, Rubhan, and Riskiana, "Emlajaran Make A Match Berbantuan Video Pembelajaran Dengan Kurikulum *Integrated* Di Masa

Model pembelajaran experiential sendiri mempunyai pengertian bahwa merupakan Model pembelajaran yang membangkitkan pengalaman siswa, dimana siswa dituntut untuk mencapai keberhasilan dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami secara langsung.

Model *experiential learning* memberi kemungkinan kepada murid untuk mengambil keputusan ilmu apa yang menjadi fokus mereka, kemampuan-kemampuan apa saja yang ingin mereka kembangkan, dan dengan cara apa mereka membentuk rancangan dari pengalaman yang mereka alami. Adapun prinsip dasar *experiential learning* adalah sebagai berikut:

- a. tahap pengalaman nyata (Peserta didik melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru)
- b. tahap pengamatan (peserta didik mengamati dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai aspek)
- c. refleksi, tahap konseptualisasi (peserta didik menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori)
- d. tahap implementasi (peserta didik menggunakan teori untuk Memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan)⁴⁰

Empat tahapan-tahapan diatas yang dikemukakan oleh David Kolb dalam model pembelajaran *experiential* sejalan dengan karakteristik dari Integrasi kurikulum yang telah

Pandemi.” *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)* Vol. 5, no. 2 (2021): 8.

⁴⁰ Siti maria ulfa, “Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Hasjim Asj’ari Tulangan Sidoarjo” Repositori Uin Sunan Ampel Surabaya), Januari, 2016. H. 19-20.

dipaparkan di atas. Jadi model pembelajaran *experiential* berbasis integrasi kurikulum adalah model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk bereksperimen, menemukan ide-ide baru dan menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri dengan cara meniadakan batasan-batasan antara mata pelajaran yang digunakan untuk mengelompokkan bahan ajar dalam bentuk per unit atau keseluruhan dengan memadukan sejumlah topik dari mata pelajaran yang berbeda namun inti dari topik tetap berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Adapun tahap-tahap pembelajaran *experiential* berbasis integrasi kurikulum adalah

1. Tahap pengalaman nyata (Peserta didik melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru) Pendidik mengarahkan peserta didik untuk melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru dengan cara memberikan stimulus kepada peserta didik terkait materi yang akan dipelajari dan dikaitkan dengan mata pelajaran lain yang masih berkaitan.
2. Tahap pengamatan (peserta didik mengamati dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai aspek) Pendidik membantu dan membimbing peserta didik dalam melakukan pengamatan dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari aspek-aspek lain seperti aspek agama
3. Refleksi, tahap konseptualisasi (peserta didik menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori) Pendidik memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori dan mengaitkannya dengan nilai-nilai islami dalam kehidupan sehari-hari

4. Tahap implementasi (peserta didik menggunakan teori untuk Memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan) Pendidik membimbing peserta didik menggunakan teori untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan berdasarkan pengalaman yang telah mereka kaitkan dengan ilmu-ilmu agama.

4. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi, matematika sebagai mata pelajaran yang sangat berpengaruh karena matematika sebagai dasar utama dalam mempelajari ilmu-ilmu yang lainnya. Menurut suria sumantri (adjie, 2007), “matematika merupakan salah satu alat berpikir, selain kaidah, akal dan statistika”.⁴¹

Secara etimologi, matematika bersumber dari kata *manthanein* atau *mathemata* yang berasal dari bahasa latin yang berarti belajar atau sesuatu yang dipelajari (“*things that are learned*”). Dalam bahasa belanda matematika di kenal dengan kata *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berhubungan dengan penalaran,⁴² Matematika bisa diasumsikan ibarat pelayan (*servant*) dan serta ratu (*queen*) berdasarkan ilmu yang lain. Tidak mengherankan bila pada kegunaannya menjadi pelayan ilmu yang lain, matematika ada pada ilmu kimia, fisika, biologi, astronomi, psikologi dan masih banyak lagi yang lainnya. selaku ratu matematika berkembang tidak bergantung pada

⁴¹ Linda Siti Ruqoyyah, Sukma Murni, “Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan Vba Microsoft E... - Google Books,” Purwakarta: Cv Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020, https://www.google.co.id/books/edition/Kemampuan_Pemahaman_Konsep_Dan_Resiliens/R2ixeaqaqbj?hl=id&gbpv=1&dq=Kemampuan+Pemahaman+Konsep+D+an+Resiliensi+Matematika+Dengan+Vba+Microsoft+Excel&printsec=frontcover.

⁴² Catur Supatmono, “Matematika Asyik,” Jakarta: Grasindo, 2019, https://www.google.co.id/books/edition/Matematika_Asyik/Zw5dfcbbpbgc?hl=id&gbpv=1&dq=Matematika+Asyik&printsec=frontcover.

ilmu-ilmu lain, ada banyak cabang matematika yang dulu dianggap sebagai matematika murni, pada perkembangannya sang matematikawan/matematikawati yang menyayangi dan belajar matematika sebagai kecintaan atau kegemaran tanpa memandang fungsi atau manfaatnya di bidang ilmu-ilmu lain. melalui perkembangan teknologi, terdapat cabang matematika murni yang ternyata dikemudian hari dapat diterapkan pada banyak sekali ilmu-ilmu dan teknologi mutakhir.⁴³

Soejadi mengemukakan enam deskripsi atau penelitian matematika, yaitu: 1) matematika merupakan cabang ilmu-ilmu eksak & terorganisir secara baik, 2) matematika merupakan ilmu mengenai angka dan perhitungan, 3) matematika ialah ilmu mengenai pemikiran logis dan berhubungan dengan angka, 4) matematika ialah ilmu hakikat-hakikat kuantitatif dan perkara mengenai ruang dan bentuk, 5) matematika merupakan ilmu mengenai desain-desain yang rasional, dan 6) matematika merupakan ilmu mengenai kaidah-kaidah yang selektif. Russel mendeskripsikan bahwa matematika menjadi studi yang dimulai berdasarkan analisis komponen-komponen yang sangat diketahui menuju arah yang tidak diketahui. Arah yang diketahui terstruktur dengan baik (*konstruktif*) secara sedikit demi sedikit menuju arah yang kompleks, menurut blanga bulat ke bilangan pecah, bilangan real ke bilangan kompleks, berdasarkan penjumlahan dan perkalian ke diferensial dan integral, dan mengara ke tingkat matematika yang lebih tinggi.

b. Pengertian Berpikir Kreatif

Keahlian berpikir kreatif adalah salah satu komponen keahlian yang penting padatujuan pembelajaran, karna hanya memberi ilmu saja tidak akan banyak membantu murid pada kehidupan sehari-hari, oleh karnanya pembelajaran dengan menambahkan peningkatan dan

⁴³Ibid.

tindakan keahlian murid pada saat mengatasi masalah-masalah pada masa mendatang secara inovatif sangat bermanfaat.⁴⁴

Pribadi (2006: 34) mengemukakan kemampuan berpikir kreatif seseorang merupakan suatu kemampuan yang dapat menolongnya untuk dapat melakukan hal lebih dari yang kemungkinan yang ia pikirkan dari data dan pengetahuan yang dimilikinya. Oleh karena itu manusia adalah satu-satunya makhluk yang memiliki kreativitas pasif dan aktif. Pribadi kreatif merupakan seseorang yang dapat menghidupkan kemampuan kekreativitasannya, hal itu dapat terjadi karena stimulus lingkungan atau karena proses pembelajaran. Begitu pula sebaliknya, individu yang kurang mendapatkan lingkungan yang menantang atau kurang terkondisikan maka kemampuan kreatifnya kurang berkembang dengan baik.⁴⁵

Perkins (Hassoubah, 2004) mendeskripsikan bahwa berpikir inovatif memerlukan banyak elemen yaitu:

1. Berpikir kreatif menyertakan faktor artistik dan kriteria efektif, artinya produktivitas bukan hanya berhubungan dengan inovasi yang cakap dan atraktif namun juga ada banyak hubungan yang menggunakan inovasi yang memperlihatkan penerapan atau aplikasinya.
2. Berpikir kreatif tergantung akan besarnya kepedulian terhadap arah dan hasil
3. Berpikir kreatif akan bertambah lebih banyak mengacu pada gerak berdasarkan Pada kefasihan.
4. Berpikir kreatif bukan hanya rasional akan tetapi jua khusus.

⁴⁴Sopiah, Effendi, And Sunaryo, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas Viii Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv).”

⁴⁵ BR Menda Ayu Sri menda sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa* (Guepedia, 2019) h. 17.

5. Berpikir kreatif akan lebih cenderung bergantung dalam motivasi intrinsik berdasarkan dalam ekstrensik.

Seseorang suatu individu yang berpikir imajinatif berdasarkan gagasan Marzano (Hassoubah, 2004) berkata bahwa harus mampu :

1. bertindak diakhir kemampuannya bukan ditengahnya, bertindak menggunakan kompetensi tinggi yang memicu seorang tertantang agar ia menuntaskan suatu masalah walaupun dia belum menguasai kompetensi pada aspek tersebut.
2. pelajari kembali konsep, ide yang ada pada pemikiran seorang perlu dilihat berdasarkan segi yang lain sehingga membentuk pemikiran yang lebih efektif untuk dikembangkan
3. melaksanakan sesuatu karna motivasi dari dalam yang mengakibatkan suatu individu menjadi proaktif sehingga fikirannya bisa menjelajah melampaui batasan-batasan.
4. cara berpikir yang berbeda, dalam memikirkan suatu hal berdasarkan perspektif yang tidak selaras atau menaruh jawaban sebesar mungkin fikiran wajib terbuka, aktif dan memiliki kemampuan melihat keadaan berdasarkan aneka macam perspektif.
5. cara berpikir kreatif, seorang tidak hanya berpikir terhadap faktor yang terlihat dan kasat mata, namun juga dalam faktor yang tidak pernah dibayangkan. pemikiran lateral juga generatif, provokatif, dan juga bisa menciptakan lompatan berpikir yang menciptakan pemikiran lebih baik.⁴⁶

⁴⁶ Muhammad Iqbal Harisuddin, "Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa," Bandung:Pt Panca Terra Firma, 2019, https://www.google.co.id/books/edition/Secuil_Esensi_Berpikir_Kreatif_Motivasi/Jasodwaaqbj?hl=id&gbpv=1&dq=Secuil+Esensi+Berpikir+Kreatif+%26+Motivasi+Belajar+Siswa&printsec=frontcover.

Menurut siswono ada 3 komponen pengembangan yang dapat meningkat berpikir kreatif dalam matematika yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan pembaharuan pada saat menyelesaikan masalah. tahap berpikir kreatif (TBK) ini terdiri dari beberapa tingkatan sebagai berikut :

Tingkat berpikir kreatif 4 (sangat kreatif) Pada tingkat ini peserta didik dikatakan sangat kreatif apabila mampu menyelesaikan suatu masalah dengan lebih dari satu alternatif jawaban, dapat menunjukkan cara lain dalam menyelesaikan masalah, serta memberikan jawaban yang bersifat baru (*original*). Peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang bersifat baru dengan banyak jawaban dan cara mengerjakan maupun cara penyelesaian atau membuat masalah dengan lancar (*fasih*) dan fleksibel. Siswa cenderung mengatakan bahwa mengkonstruksi masalah lebih sulit dari pada menyelesaikan masalah karena dalam pengkonstruksian masalah siswa harus memiliki cara tertentu untuk membuat solusinya. Siswa juga cenderung mengatakan bahwa mencari Model penyelesaian masalah lebih sulit daripada mencari jawaban baru untuk suatu masalah. Siswa yang mencapai tingkat ini dapat dinamakan sebagai siswa sangat kreatif.

Tingkat berpikir kreatif 3 (kreatif) Peserta didik yang mencapai tingkat dikatakan sebagai siswa kreatif apabila mampu menunjukkan suatu jawaban yang baru dengan cara penyelesaian yang berbeda (fleksibel) meskipun tidak fasih atau membuat berbagai jawaban yang baru meskipun tidak dengan cara yang berbeda (tidak fleksibel). Selain itu, peserta didik dapat membuat masalah yang berbeda dengan lancar (*fasih*).

Tingkat berpikir kreatif 2 (cukup kreatif) Peserta didik yang mencapai tingkat ini dapat dikatakan sebagai siswa cukup kreatif. Apabila peserta didik mampu membuat satu jawaban atau masalah yang berbeda dari kebiasaan umum

meskipun tidak dengan fleksibel atau fasih, atau meskipun jawaban yang dihasilkan tidak baru.

Tingkat berpikir kreatif 1 (kurang kreatif) Pada tingkatan ini siswa tidak mampu menjawab atau membuat masalah yang berbeda (baru), meskipun salah satu kondisi berikut dipenuhi, yaitu cara penyelesaian yang dibuat berbeda-beda (*fleksibel*) atau jawaban yang dibuat beragam (fasih). Siswa yang berada pada kondisi ini dapat dikatakan siswa yang kurang kreatif.

Tingkat berpikir kreatif 0 (tidak kreatif) Pada tingkat ini siswa tidak mampu membuat alternatif jawaban maupun cara penyelesaiannya atau membuat masalah yang berbeda dengan lancar (fasih) dan fleksibel. Siswa yang berada pada tingkatan ini dikatakan siswa tidak kreatif.

Dari 5 tahap ini di sebut dengan teori hipotetik teori hipotetik tahap kreatif ini dinamakan *draf tingkat berpikir kreatif*.⁴⁷

c. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Menurut Munandar (dalam Mulyana, 2010) berpikir kreatif atau berpikir divergen adalah mencetuskan model-model kemungkinan jawaban menurut keterangan yang diberikan melalui pemfokusan dalam berbagai macam penyelesaian dan analogi. Lestari dan Yudha Negara (2015) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan agar dapat membentuk pandangan baru atau gagasan yang baru dalam membentuk suatu cara dalam menuntaskan masalah. Dari pendapat tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan yang menyertakan kemampuan berpikir untuk bisa membentuk

⁴⁷Yassir Nazratul Zikra, Zainal Abidin, "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Materi Persamaan Kuadrat Melalui Model Creative Problem Solving (Cps) Siswa Man 2 Banda Aceh," (*Repositori: Universitas Islam Negeri Ar-Ranirydarussalam-Banda Aceh*), *H. Deling* 53, No. 9 (2013): 1689–99.

pandangan baru atau pemikiran baru. pemikiran baru yang dimaksud merupakan gagasan pada mengatasi masalah.⁴⁸

Mengingat Matematika sebagai induk berdasarkan ilmu-ilmu, maka matematika sangat berpengaruh baik menjadi alat bantu, ilmu, pengarah pola pikir maupun pembentuk sikap, oleh karenanya mekanisme pembelajaran matematika wajib dilakukan dengan baik. Hal ini sesuai dengan pemikiran Handoko (2013:189) ia mengatakan bahwa “matematika bisa dipakai untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang terstruktur, rasional, inovatif, disiplin, dan kerjasama yang ampuh pada kehidupan mutakhir dan kompetitif”. Hal ini mewajibkan pengajar untuk bisa membangun pembelajaran matematika yang ampuh dan efisien menggunakan taktik dan pemilihan Model pembelajaran yang sesuai. Menurut pemikiran Handoko tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa fungsi belajar matematika salah satunya merupakan mengembangkan keahlian berpikir kreatif. keahlian berpikir kreatif pada hubungannya menggunakan matematika lebih tepatnya dianggap kemampuan berpikir kreatif. keahlian berpikir kreatif matematis bisa diartikan menjadi kemampuan menyelesaikan masalah matematika menggunakan lebih dari satu cara dan siswa berpikir lancar, luwes, melakukan elaborasi, dan mempunyai orisinalitas pada jawabannya.⁴⁹ kemampuan berpikir kreatif matematis bisa digunakan untuk melatih kemampuan divergen dalam matematika. Oleh lantaran itu, agar dapat

⁴⁸Luthfi Aulia Nur Afita Hafiziani Eka Putri, Idat Muqodas, Mukhamad Ady Wahyudy, Afif Abdulloh, Ayu Shandra Sasqia, “Kemampuan-Kemampuan Matematis Dan Pengembangan Instrumennya -,” Sumedang: Upi Sumedang Pres, 2020,
https://Books.Google.Co.Id/Books?hl=Id&lr=&id=Fmd4dwaaqbaj&oi=fnd&pg=pt3&dq=Kemampuan-Kemampuan+Matematis+Dan+Pengembangan+Instrumennya+&ots=Umqqivechz&sig=Dr-P9y8loeb3p0l3reohhxxkwa&redir_esc=y#v=onepage&q=Kemampuan-Kemampuan+Matematis+Dan+Pengembangan.

⁴⁹Marliani, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp).”

mencapainya dibutuhkan pemilihan Model pembelajaran yang sesuai dan efektif.⁵⁰

Munandar (1999) menandakan kepandaian kreatif merupakan kemampuan menciptakan banyak kemungkinan penyelesaian terhadap suatu kasus, dimana penekanannya dalam kuantitas, ketepatan guna, dan macam-macam jawaban. pemikiran tersebut menerangkan bahwa kepandaian kreatif seorang makin tinggi, bila dia sanggup memperlihatkan banyak macam-macam penyelesaian dalam suatu permasalahan. seluruh jawaban tersebut harus sesuai, tepat, dan bervariasi. Lebih lanjut, Munandar (1999) menyebutkan bahwa karakteristik-karakteristik kemampuan berpikir kreatif seperti berikut:

- a. Fluency (keterampilan berpikir lancar) yaitu kemampuan berpikir lancar ditandai dengan mencetuskan banyak anggapan, jawaban, penyelesaian masalah, memberikan banyak langkah atau saran dalam melakukan hal-hal, serta memikirkan lebih dari satu jawaban.
- b. Flexibility (keterampilan berpikir fleksibel) yaitu kemampuan memperoleh ide,⁵¹ jawaban, atau pertanyaan yang beragam, dapat melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, menemukan banyak alternatif penyelesaian yang lain-lainnya dan mampu mengubah strategi.
- c. Originality (keterampilan berpikir orisinal) yaitu keterampilan mengemukakan ide baru dan divergen, mengemukakan aturan yang tidak biasa untuk membicarakan diri, dan sanggup menciptakan campuran yang tidak umum.
- d. Elaboration (keterampilan memperinci) adalah keterampilan memperluas dan mengembangkan

⁵⁰Ibid. H. 16,

⁵¹Jayanti Putri Purwaningrum, "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach," *Jurnal Refleksi Edukatika* No. Vol. 6 (2016): 145–57.

suatu ide atau kreasi, dan memperbanyak atau memperinci secara detil berdasarkan situasi sehingga lebih memikat.⁵²

d. Indikator Berpikir Kreatif

Kemampuan Berpikir kreatif sebagai salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang wajib dikembangkan pada pribadi siswa dan merupakan salah satu target pembelajaran matematika (Dewi, Akbar, & Afrilianto, 2018). Dengan berpikir kreatif, memungkinkan lebih banyak cara agar dapat menuntaskan perkara-perkara yang dihadapi, sehingga anak didik mempunyai keorisinalitasan yang tinggi. mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah suatu hal yang krusial untuk dilakukan dan perlu dilatihkan pada anak didik berdasarkan tingkat pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan menengah. (Dilla, Hidayat, & Rohaeti, 2018; Hidayat, 2012; Istianah, 2013).⁵³

Rincian ciri-ciri berpikir kreatif yaitu: *fluency, flexibility, originality*, dan *elaboration*. (munandar. 1999). Berikut beberapa indikator berpikir kreatif menurut para ahli.

⁵²Ibid.H. 150,

⁵³H. D Ai Rasnawati, , Rahmawati, W., Akbar, P., & Putra, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smk Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv) Di Kota Cimahi,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, No. 1 (2019): 164–77.

Tabel 2. 1
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif
(Munandar. 1999).

No	Aspek yang diukur	Indikator
1	Kefasihan (<i>fluency</i>)	Peserta didik di harapkan mampu mendapatkan banyak ide yang berbeda-beda untuk memberikan jawaban yang benar
2	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Peserta didik di harapkan mampu mendapatkan berbagai macam ide dengan pendekatan yang berbeda
3	Orisinal (<i>originality</i>)	Memberikan jawaban yang tidak lazim yang lain dari yang lain, yang jarang diberikan banyak orang
4	Kebaruan (<i>novelty</i>)	Memberikan jawaban yang berbeda pada umumnya atau memberikan satu cara penyelesaian masalah dengan cara yang benar-benar baru dan tidak dapat di capai peserta didik pada tingkat pengetahuannya

Tabel 2. 2
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif
(Haerudin, 2011: 289-290)

No	Aspek yang diukur	Indikator
1	Kelancaran	<ul style="list-style-type: none"> a. pandai mengungkapkan ide-idenya b. Menyelesaikan sejumlah permasalahan jika ada pertanyaan. c. Memiliki banyak gagasan mengenai suatu permasalahan
2	Keluwesan	<ul style="list-style-type: none"> a. Jika diberikan permasalahan biasanya memiliki bermacam-macam cara untuk memecahkan permasalahan yang ada. b. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu permasalahan.
3	Keaslian	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu mengungkapkan ide yang baru dan unik b. Mencari cara berpikir yang berbeda dengan yang lainnya.
4	Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Lebih mendalami makna terhadap suatu penyelesaian atau pemecahan masalah dengan melakukan step-step yang terperinci. b. Memperkaya dan memperluas ide yang telah ada.⁵⁴

⁵⁴ Marlioni, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP)". jurnal formatif, vol. 5 hal.21.

Tabel 2. 3
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif
(Silver (1997:78))

Kefasihan (<i>fluency</i>)	Siswa dapat menghasilkan banyak ide yang berbeda untuk memberikan jawaban yang benar
Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Siswa mampu menghasilkan berbagai macam ide dengan pendekatan yang berbeda
Kebaruan (<i>novelty</i>)	Memberikan jawaban yang tidak lazim atau memberikan satu cara menyelesaikan masalah dengan cara yang benar-benar baru dan tidak biasa dilakukan siswa

Berdasarkan uraian diatas, komponen untuk menilai kemampuan berpikir kreatif adalah kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan.⁵⁵ pada penelitian yang akan di lakukan ini, peneliti berencana menggunakan indikator kemampuan berpikir kreatif yang di kemukakan oleh (Silver. 1997), berdasarkan survey yang telah peneliti lakukan dan jurnal-jurnal terkait yang sudah peneliti baca banyak yang menggunakan indikator tersebut, jadi indikator yang dikemukakan oleh munandar layak untuk dijadikan indikator kemampuan berpikir kreatif.

5. Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Rasa ingin tahu merupakan salah satu kemampuan yang harus di kembangkan dalam belajar hal itu dikarenakan Rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan salah satu kemampuan peserta didik untuk mengaktifkan semangat belajarnya.⁵⁶ Rasa ingin Tahu (*curiosity*) merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengetahui secara mendalam

⁵⁵ Masalah Matematika Semi-terstruktur et al., “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pengajaran,” *Jrpipm* 2, no. 1 (2018): 40–49.

⁵⁶ Suhud Rohis, *Karena Aku Seorang Guru* (Guepedia, 2019).

dan luas mengenai suatu hal yang dipelajarinya, didengar dan dilihat. Rasa ingin tahu merupakan salah satu motivasi seseorang untuk melakukan suatu hal yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang ada dalam pikirannya. Oleh karena itu dapat disimpulkan rasa ingin tahu merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengetahui dan menemukan hal-hal baru.(ke Mendiknas 2011: 24).⁵⁷ *Curiosity* merupakan prekursor penting yang berperan penting pada kemampuan matematika (Widi Astuti & Rusgianto. 2014; Hidayat dan Jamilah 2015). Untuk memperkuat penguatan pendidikan karakter, Kemendiknas (2010) telah menetapkan 18 karakter, salah satunya adalah *curiosity*. Menurut Baumgartner (2010) dalam Solehuzain, dkk (2017) menjelaskan bahwa *Curiosity* adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui dan mempelajari lebih dalam dan luas mengenai macam-macam hal yang didapat.⁵⁸

Daniel berlyne dikutip dari rowson (2012, hal. 12) mengemukakan ada dua sumbu dengan empat dimensi kemampuan rasa ingin tahu yaitu Cognitive-Epistemic merupakan suatu kemauan agar mendapatkan informasi dan pandangan yang baru, *sensory-Perceptual* merupakan kemampuan seseorang untuk menggambarkan bagaimana ia memberikan perhatiannya untuk suatu hal yang baru pada lingkungannya. Pada sumbu yang lainnya, terdapat *absorption-specific* merupakan suatu kemauan seseorang untuk mengamati suatu objek secara khusus. Dan *exploration-diversive* merupakan rasa ingin tahu yang mendorong seseorang untuk menemukan rangsangan agar dapat mengatasi rasa bosan. Suatu individu bisa saja

⁵⁷ Si'adilla Farah Zulfa, "Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas Vii Dalam Creative Based Learning Berbantuan Smart Card", (skripsi universitas negeri semarang, 2018),H. 31.

⁵⁸ Sri Mulyati, "DARI CURIOSITY PADA PEMBELAJARAN MANDIRI BERBANTUAN E-LEARNING," *Studi, Program Matematika, Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 2020, h. 17 .

mempunyai rasa ingin tahu yang merupakan gabungan dari beberapa dimensi tersebut.

Menurut Rowson (2012, hal. 13) keempat dimensi yang ia kemukakan itu tidaklah bersifat istimewa, seorang individu bisa saja memiliki keempat dimensi tersebut pada variasi poin tertentu dalam satu waktu sesuai dari faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti mood, lingkungan dan konteks lainnya. Tidak menutup kemungkinan jika seseorang lebih cenderung pada salah satu dimensi saja.⁵⁹ Kemendiknas (2010) mengemukakan ada tiga indikator pada kemampuan rasa ingin tahu yaitu: (1) mencari tahu tentang materi pembelajaran yang tidak di pahami dengan cara bertanya kepada pendidik dan teman sebaya. (2) berusaha mencari tahu tentang materi yang kurang dipahami dengan cara mencari pada sumber belajar untuk memecahkan masalah yang dipelajari. (3) berusaha menacari masalah alin yang lebih menantang dan aktif dalam mencari informasi. Dengan kemampuan rasa ingin tahu yang tinggi akan menuntun peserta didik untuk berusaha mengembangkan pengetahuan yang sudah ia dapatkan. Karna rasa ingin tahu adalah motivasi dari dalam diri setiap individu yang mengarahkan untuk belajar.⁶⁰

B. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban sementara tentang ringkasan masalah, dikatakan sementara dikarenakan jawaban tersebut masih didasarkan dari kaidah yang relevan bukan didasarkan fakta-fakta yang empiris yang didapat berdasarkan akumulasi informasi.⁶¹ Hipotesis memuat

⁵⁹ Steven Raharja, Martinus Ronny Wibhawa, and Samuel Lukas, "Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]," *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14, no. 2 (2018): h. 158, <https://doi.org/10.19166/pji.v14i2.832>.

⁶⁰ Si'adilla Farah Zulfa, "Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas Vii Dalam Creative Based Learning Berbantuan Smart Card."

⁶¹ Netriwati And Mai Sri Lena, *Metode Penelitian Matematika & Sains* (Bandar Lampung, 2019), H. 138.

pernyataan yang masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang rumusan masalah tersebut dinyatakan pada bentuk kalimat pertanyaan.⁶² Hipotesis penelitian pada penelitian ini meliputi:

Adanya pengaruh penerapan Model pembelajaran *experiential learning* berbasis integrasi kurikulum terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

- a. Adanya pengaruh kemampuan rasa ingin tahu terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik
- b. Adanya interaksi antara model pembelajaran *experiential* berbasis integrasi kurikulum dengan kemampuan rasa ingin tahu terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis

2. Hipotesis Statistik

a. $H_{0A} : \alpha_i = \alpha_j$

(Tidak adanya pengaruh dari diterapkannya Model pembelajaran *experiential* berbasis integrasi kurikulum terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik)

$H_{1A} : \alpha_i \neq \alpha_j$

(adanya pengaruh dari diterapkannya model pembelajaran *experiential* berbasis integrasi kurikulum terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik)

α_i : Kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *experiential* berbasis integrasi kurikulum

α_j : Kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran konvensional

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), H. 64.

b. $H_{0B} : \beta_1 = \beta_2 = \beta_3$

(tidak adanya pengaruh kemampuan rasa ingin tahu tinggi, sedang dan rendah yang dimiliki peserta didik terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik)

$H_{1B} : \exists \beta_i \neq \beta_j$ dimana $i \neq j$ dan $i = j = 1,2,3$

(adanya pengaruh kemampuan rasa ingin tahu tinggi, sedang dan rendah yang dimiliki peserta didik terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik)

Keterangan :

β_1 : Rasa ingin tahu tinggi

β_2 : Rasa ingin tahu sedang

β_3 : Rasa ingin tahu rendah

c. $H_{0AB} : \alpha_i \beta_j = 0$ untuk setiap dan $i = 1,2$, dan $j = 1,2,3$

(tidak adanya inti raksi antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik ditinjau dari kemampuan rasa ingin tahu terhadap model pembelajaran *experiential* berbasis integrasi kurikulum)

$H_{1AB} : \alpha_i \beta_j \neq 0$ untuk setiap dan $i = 1,2$, dan $j = 1,2,3$

(adanya interaksi antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik ditinjau dari kemampuan rasa ingin tahu terhadap model pembelajaran *experiential* berbasis integrasi kurikulum)

DAFTAR RUJUKAN

Agusti, Dwi Ningwang. “Serambi Guru, Bukan Sekadar Mengajar.”

Ai Rasnawati, , Rahmawati, W., Akbar, P., & Putra, H. D. “Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMK Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Di Kota Cimahi.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2019): 164–77.

Ayu Faradillah, widia Hadi, slamet soro. “Evaluasi Proses Dan Hasil Belajar (EPHB) Matematika Dengan Diskusi Dan ... - Ayu Faradillah, Windia Hadi, Slamet Soro” uhamka press, 2020.

Bernadeta Benny Imayasari. “Penggunaan Metode Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Pemahaman, Rasa Ingin Tahu, Dan Kreativitas Siswa Kelas Va Di Sdn 1 Kebondalem Lor.” *Repository Universitas Sanata Dharma*, 2015.

Bernadetta, Pratiwi purba, dkk. “Kurikulum Dan Pembelajaran” yayasan kita menulis,2021, 2021. BR Menda Ayu Sri menda sitepu. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Guepedia, 2019.

Catur supatmono. “Matematika Asyik.” jakarta : grasindo, 2019.

Dede yusuf. “Pengaruh Experiential Marketing Agrowisata Kampoeng Jamboe Terhadap Word Of.” Sekolah Tinggi Administrasi Banten, 2020.

Eka Putri Azrai, Ernawati², Gita Sulistianingrum³. “Ragam Gaya Belajar Siswa SMA Menurut David Kolb Dalam Pembelajaran Biologi.” *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 4, No. 4 (2018): 251.

Fahrudin, Netriwati, And Rizki Wahyu Yunia Putra. "Pembelajaran Problem Solving Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp." *Desimal: Jurnal Matematika* Vol. 1, no. 2 (2018): 10–17.

Fathurrohman. "Model- Model Pembelajaran." *Vdi Berichte*, No. 1589 (2001): 105–12.

Filian Yunita Sari. "Pengaruh Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPs) Berbantuan Media Handout Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif." *Skripsi: UIN Raden Intan Lampung*, 2020.

Hafiziani Eka Putri, Idat Muqodas, Mukhamad Ady Wahyudy, Afif Abdulloh, Ayu Shandra Sasqia, Luthfi Aulia Nur Afita. "Kemampuan-Kemampuan Matematis Dan Pengembangan Instrumennya " sumedang.

hajjaj wafi ali. *Integrasi Kurikulum*. Literasi Nusantara, 2020.

Isrok'atun dan amelia rosmala. "Model-Model Pembelajaran Matematika - Google Books." 20121. Accessed November 20, 2021.

Khoiriyah, Anna Jarrotul, and Husamah Husamah. "Problem-Based Learning: Creative Thinking Skills, Problem-Solving Skills, and Learning Outcome of Seventh Grade Students." *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 4, no. 2 (2018): 151–60.

Mai Sri Lena, Netriwati, Nur Rohmatul Aini. "Metode Penelitian Matematika & Sains." *Malang: CV IRDH*, 2019, 2019.

Marliani, Novi. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP)." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 1 (2015): 14–25.

Matematika, Jurusan, Fakultas Matematika, D A N Ilmu, and Pengetahuan Alam. "Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas Vii Dalam Creative Based Learning," 2018.

- Muhammad Iqbal Harisuddin. "Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa." Bandung:PT Panca Terra Firma, 2019.
- Mulyati, Sri. "Dari Curiosity Pada Pembelajaran Mandiri Berbantuan E-Learning." *Studi, Program Matematika, Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 2020.
- Musfiqon, Musfiqon. "Integration of International, National and Madrasah Curriculum to Improve the Quality of Graduates At Mi Muslimat NU Pucang Sidoarjo.
- Nazratul zikra, zainal abidin, Yassir. "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Materi Persamaan Kuadrat Melalui Model Creative Problem Solving (CPS) Siswa MAN 2 Banda Aceh." (*Repositori : Universitas Islam Negeri Ar-Ranirydarussalam-Banda Aceh*), h. Deling 53, no. 9 (2013): 1689–99.
- Nefita Octafiani, Lia Kurniawati and kadir. "Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa,"
- Nova, Wiwi. "Noanalisis Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Belajar Pada Siswa Smpn 02 Kota Tangerang Selatan Title." *Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2021.
- Novalia, Muhammad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*, 2014.
- Nurhidayat dan Sadari. "Kurikulum Integratif Dan Pengaruhnya Terhadap Kompetensi Lulusan : Studi Pada Fakultas Ekonomi International Islamic University Malaysia." *Misykat* 3 (2018).
- Oemar Hamalik. "Oemar Hamalik, Kurikulum Dan Pembelajaran, (Jakarta : Bumi Aksara , 2007), Hlm 16. 17." *Jakarta : Bumi Aksara*, 2007.
- Ovan & andika saputra. "CAMI: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web - Ovan, Andika Saputra - Google Buku." yayasan ahmar cendikia, 2020.

Permadi yohanes andik, dkk. "Pengantar Pendidikan Era Globalisasi - Google Books." juni 2021. Accessed October 8, 2021.

Purwaningrum, Jayanti Putri. "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach." *Jurnal Refleksi Edukatika No. Vol. 6* (2016): 145–57.

Raharja, Steven, Martinus Ronny Wibhawa, and Samuel Lukas. "Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]." *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14, no. 2 (2018): 151.

Rodliyah, Iesyah, Sari Saraswati, and Nihayatus Sa. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Strategi Experiential Learning Berbasis Game Untuk Membangun Karakter Dan Mindset Cinta Matematika no. 2013 (1974).

Rohis, Suhud. *Karena Aku Seorang Guru*. gue pedia, 2019.

Sabila, Citra Dwi, Ahmad Ma'ruf. "Pengukuran Indeks Kreativitas Indonesia Measurement Of Indonesian Creativity Index." *Repository Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, 2020.

Safaria & Sangila. "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Negeri 9 Kendari Pada Materi Bangun Datar." *Jurnal Al-Ta'dib* 11, no. 2 (2018): 73–90.

Sapta Dosen Matematika, Andy, Stmik Royal, and Sumatera Utara. "Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Komunikasi Matematis Siswa." *Pythagoras* 6, no. 2 (2017): 94–99.

Semi-terstruktur, Masalah Matematika, Ijtihadi Kamilia Amalina, Mochammad Amirudin, Tatag Yuli, and Eko Siswono. "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pengajuan." *Jrpiipm* 2, no. 1 (2018): 40–49.

Sholihah, Dyahsih Alin, Widha Nur Shanti, and Ahmad Anis Abdullah. "Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan

- Matematika.” *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2019): 383.
- Si’adilla Farah Zulfa. “Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas Vii Dalam Creative Based Learning Berbantuan Smart Card.” *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, 2018.
- Siti maria ulfa, amir maliki abitolkha. “Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Hasjim Asj’ari Tulangan Sidoarjo,” 2016, 16–48.
- Siti ruqoyyah, sukma murni, linda. “Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan Vba Microsoft E... - Google Books.” purwakarta: CV tre alea jacta pedagogie, 2020.
- Sopiah, Evi Siti, Adang Effendi, and Yoni Sunaryo. “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).” *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 1–10.
- Sudarmanto, Eko, Siska Mayratih, Andri Kurniawan, L.A. Abdillah, Martriwati, Tiurlina Siregar, Rachmawaty M. Noer, et al. “Model Pembelajaran Era Society 5.0,” 2021.
- Suryosubroto. *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sutriana, Eva. “Deskripsi Penerapan Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 13 Sinjai,”
- Syofian siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. kencana, 2017.
- Ulfa Iqoh “Pengaruh Model Pembelajaran Wee Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Ditinjau Dari Curiosity.” *Repository Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2021.

Utami Pratiwi, Badrul kamil and laila puspita. “Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Di Dukung Metode Example Non Example Pada Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Simpang Agung Skripsi.” Wakarta: Bumi aksara, 2010.

Yeni, Yuliana, Masykur Rubhan, and Dewi Novian Riskiana. “Pembelajaran Make A Match Berbantuan Video Pembelajaran Dengan Kurikulum Integrated Di Masa Pandemi.” *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics) Vol. 5, no. 2*

