

**Submitted:** 2022-07-08**Published:** 2022-12-26

---

## PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBASIS ETNOMATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA

Sari<sup>a)</sup>, Rika Wahyuni<sup>a)</sup>, Nindy Citroresmi Prihatiningtyas<sup>a)</sup>

a) Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Singkawang, Kalimantan, Indonesia

**Corresponding Author:** [sarisari2812@gmail.com](mailto:sarisari2812@gmail.com)<sup>a</sup>  
[rikawahyuni142@gmail.com](mailto:rikawahyuni142@gmail.com), [nindy.citroresmi@gmail.com](mailto:nindy.citroresmi@gmail.com)

<i>Article Info</i>	Abstract
<p><b>Keywords :</b>  <i>Ethnomathematic-Based Experiential Learning Model; Mathematical Creative Thinking; Learning Activities; Learning Interests.</i></p>	<p><i>This study aims to: 1) Determine the differences in students' mathematical creative thinking abilities between classes that apply an ethnomathematics-based experiential learning model and classes that apply direct learning models to the flat-sided material of MTs Al-Fatah Singkawang, (2) Find out how students' learning activities when applied to learning using an ethnomathematics -based experiential learning model on the flat-sided geometry material, (3) Knowing how students' interest in learning mathematics is using an ethnomathematics-based experiential learning model on the flat-sided wake-up material. The research method used is an experimental method with an ethnomathematics-based experiential learning model. This research was conducted at MTs Al-Fatah Singkawang in class VIII students. The data collection instruments used were in the form of students' mathematical creative thinking ability test questions, student activity observation sheets, and student learning interest questionnaires. The results showed that: (1) There were differences in students' mathematical creative thinking skills using an ethnomathematics-based experiential learning model with a direct learning model on the flat-sided geometry material, (2) Students' learning activities were classified as active after the implementation of ethnomathematics-based experiential learning models in flat-sided building material at MTs Al-Fatah Singkawang, (3) Students' interest</i></p>

---

*in learning is high if the ethnomathematics-based experiential learning model is applied to the flat-sided building material at MTs Al-Fatah Singkawang.*

**Kata Kunci:** *Experiential Learning Berbasis Etnomatematika; Berpikir Kreatif Matematis; Aktivitas Belajar; Minat Belajar.*

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara kelas yang diterapkan model *experiential learning* berbasis etnomatematika dengan kelas yang diterapkan model pembelajaran langsung pada materi bangun ruang sisi datar MTs Al-Fatah Singkawang, (2) Mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa ketika diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model *experiential learning* berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang sisi datar, (3) Mengetahui bagaimana minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model *experiential learning* berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang sisi datar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan model *experiential learning* berbasis etnomatematika. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Fatah Singkawang pada siswa kelas VIII. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model *experiential learning* berbasis etnomatematika dengan model pembelajaran langsung pada materi bangun ruang sisi datar, (2) Aktivitas belajar siswa tergolong aktif sesudah diterapkannya pembelajaran model *experiential learning* berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang sisi datar di MTs Al-Fatah Singkawang, (3) Minat belajar siswa tergolong tinggi jika diterapkannya model *experiential learning* berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang sisi datar di MTs Al-Fatah Singkawang.

## **PENDAHULUAN**

Terdapat lima kemampuan dasar matematika yang menjadi tujuan umum pembelajaran matematika yang dirumuskan oleh *National Council of Teacher Mathematics* (NCTM, 2000) yaitu standar

proses matematika satu diantaranya adalah kemampuan berpikir kreatif matematis. Dalam pembelajaran matematika, salah satu kemampuan yang harus ada pada diri siswa yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis, karena kemampuan ini digunakan untuk

menganalisis permasalahan matematika dari berbagai sudut pandang yang kemudian menyelesaikannya dengan kemungkinan banyak solusi serta menghasilkan ide-ide kreatif dan banyak gagasan. Pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam matematika terdapat pada Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 dalam kurikulum 2013 bahwa salah satu kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang harus dimiliki oleh siswa yaitu memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sejenis (Purwaningrum, 2016). Melihat betapa pentingnya kemampuan berpikir kreatif sudah seharusnya kemampuan tersebut dikembangkan serta mendapatkan perhatian lebih dari guru.

Dalam pembelajaran matematika, kemampuan berpikir kreatif sangatlah diperlukan. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam mengembangkan hasil pemikiran mereka tanpa harus terpaku pada cara yang sebelumnya sudah diajarkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat (Susanto, 2011) yang menyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan, dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi.

Namun pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa selama ini masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Yuniardi (2014) menunjukkan bahwa 60% siswa masih rendah dalam kemampuan berpikir kreatif. Penelitian lain yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif matematis rendah yaitu (Rasnawati et al., 2019) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang terdiri dari indikator yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* masih tergolong rendah. Sedangkan penelitian (Lislina dkk., 2012) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IX SMP 6 Sambas masih tergolong rendah.

Hasil pra riset yang dilakukan peneliti terhadap siswa MTs Al-Fatah Singkawang pada materi lingkaran juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 40. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa juga diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa pembelajaran di sekolah masih berpusat pada guru sebagaimana pada umumnya guru masih mendominasi kelas dengan hanya menjelaskan materi beserta contoh soal, dan siswa menerima bahan jadi. Hal tersebut akan berpengaruh pada proses perkembangan dalam diri siswa yang akan mengakibatkan pengetahuan dan

keterampilan dalam diri siswa tidak dapat muncul secara optimal, sehingga aktivitas belajar siswa kurang. Selain dari hasil observasi kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, minat siswa juga masih tergolong rendah terhadap pembelajaran matematika. Hal tersebut diketahui dari hasil wawancara pada salah satu siswa kelas VIII MTs Al-Fatah Singkawang yang menyatakan bahwa pelajaran matematika itu sulit, membosankan, dan kurang menyenangkan. Hal ini menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar matematika.

Agar dapat meminimalisir rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pelajaran matematika yang diterapkan dikelas. Perbaikan yang bisa dilakukan dimulai dari perbaikan model, strategi, metode maupun pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Experiential Learning*. Model *Experiential Learning* adalah suatu model yang dikembangkan oleh (Kolb & Kolb, 2005). Model *Experiential Learning* dapat memberikan pengaruh terhadap berfikir kreatif matematis siswa, hal tersebut ditunjukkan hasil penelitian (Octafiani, 2015) yang menyatakan bahwa model *Experiential Learning* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif

matematis siswa dibandingkan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika pada kelas VIII MTs Negeri Padeganan.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Experiential Learning* sangat tepat jika dipadukan dengan pembelajaran berbasis etnomatematika. Model pembelajaran *Experiential Learning* berbasis etnomatematika merupakan model pembelajaran yang membimbing siswa dalam membangun pengalaman pembelajaran secara mandiri dengan menghubungkan pembelajaran matematika dengan budaya setempat. Budaya yang dimaksud adalah budaya dari tiga etnis terbanyak yang ada di Kota Singkawang, yaitu etnis Tionghoa, Dayak, dan Melayu atau di singkat TIDAYU. Ketiga etnis ini memiliki masing-masing ragam budaya, sebagai contoh, lampion pada etnis Tionghoa, alat musik kangkuang pada etnis Dayak, dan tempat sirih pinang pada etnis Melayu. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran *Experiential Learning* berbasis etnomatematika ini dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran yang berkaitan dengan budaya sekitar dan terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan menimbulkan karakter kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar.

Etnomatematika adalah ilmu yang mempelajari bagaimana matematika itu diadaptasikan dari suatu budaya yang ada di

masyarakat. Sedangkan budaya itu adalah kesatuan yang utuh dan menyeluruh dalam kehidupan sehari-hari serta berlaku dalam masyarakat. Etnomatematika menyajikan konsep matematika yang dihubungkan dengan budaya yang ada di masyarakat serta penanaman konsep matematika di dalam budaya tersebut. (Prihatiningtyas et al., 2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya adalah suatu pembelajaran yang mengintegrasikan budaya kedalam proses pembelajaran. Dengan menghubungkan antara matematika dan budaya dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika sekaligus dapat mengetahui nilai-nilai yang ada dalam budaya tersebut. Pada budaya yang diambil akan berkaitan dengan materi bangun ruang sisi datar.

Dengan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran akan memberikan dampak terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Dengan adanya model *Experiential Learning* berbasis etnomatematika memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri menemukan suatu pengetahuan dengan pengalaman sendiri dari lingkungan sekitar sehingga lebih tahan lama untuk diingat pada materi bangun ruang sisi datar. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Experiential Learning* Berbasis Etnomatematika Terhadap

Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar".

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dengan desain *Quasy Experimental* dan rancangan desain yang digunakan adalah *Posttest Only Control Design*. Penelitian ini dilakukan di MTs Al-Fatah Singkawang. Subjek penelitian yaitu 20 siswa kelas VIII C. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket minat belajar siswa.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan memberikan soal tes yang memuat indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang berbentuk uraian sebanyak 2 soal mengenai materi bangun ruang sisi datar. Pemberian soal ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Pada saat proses pembelajaran, terdapat kegiatan observasi mengenai aktivitas belajar siswa, yang digunakan untuk melihat aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan oleh 3 observer dengan mengisi lembar observasi. Selanjutnya memberikan angket minat belajar siswa. Pemberian angket untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa

pada pembelajaran matematika. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengolahan data yang akan dirumuskan setelah pengumpulan data untuk kemudian dideskripsikan dan dianalisis menggunakan statistik yang sesuai. Adapun data yang akan diolah dalam penelitian ini adalah data dari hasil *posttest*. Uji keabsahan data yang digunakan adalah uji validitas tes, reliabilitas tes, tingkat kesukaran tes, dan daya pembeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Pada bagian ini terdapat pembahasan hasil penelitian dari pembelajaran dengan model *Experiential Learning* berbasis etnomatematika untuk melihat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa untuk melihat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dikelas eksperimen yang berjumlah 20 orang siswa kelas VIII C dan kelas kontrol yang berjumlah 22 orang siswa kelas VIII B. Penilaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dinilai dari skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Adapun indikator dalam penelitian ini antara lain: (1) Kelancaran (*fluency*) yaitu mampu menyelesaikan permasalahan dengan jawaban yang beragam dan benar, (2) Keluwesan (*flexibility*) yaitu mampu menyelesaikan permasalahan dengan

banyak cara dan bervariasi, (3) Rinci (*elaboration*) yaitu mampu mengembangkan atau memperkaya gagasan jawaban dan menguraikan secara rinci jawaban dari suatu soal, dan (4) Keaslian (*originality*) yaitu mampu menyelesaikan soal dengan cara sendiri dan tidak biasa dilakukan oleh siswa lain.

Selanjutnya data yang diperoleh dilakukan pengujian berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian. Tabel 1 di bawah ini menunjukkan rata-rata data *posttest*.

**Tabel 1.** Perbedaan Nilai Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	82,34	66
Standar Deviasi	12,47	13
Jumlah Siswa	20	22

Berdasarkan hasil dari tabel 1 diperoleh nilai rata-rata data *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,34% sedangkan kelas kontrol menghasilkan nilai rata-rata sebesar 66%. Maka selanjutnya akan dilakukan uji perbedaan dua rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dalam menguji perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis, maka dilakukan langkah-langkah yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

#### a. Uji Normalitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* yang digunakan untuk menentukan data *posttest* yang telah dikumpulkan apakah berdistribusi

normal atau tidak. Tabel 2 menunjukkan rekapitulasi perhitungan uji normalitas.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Perhitungan Uji Normalitas

Kelompok	N	Taraf Sig	D	K	Kesimpulan
Eksperimen	20	5%	0,180097	0,294	Normal
Kontrol	22	5%	0,130035	0,281	Normal

Berdasarkan tabel 2, hasil perhitungan uji normalitas yaitu  $D < K$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya data yang berada pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Setelah kedua sampel penelitian tersebut dinyatakan berdistribusi normal maka selanjutnya menghitung homogenitas dengan menggunakan rumus f. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas mempunyai varians yang homogen atau tidak. Tabel 3 di bawah ini menunjukkan hasil perhitungan uji homogenitas data.

**Tabel 3.** Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data

Kelompok	Jml Siswa	Varians	Fhit	Ftab	Kesimpulan
Eksperimen	20	152,65	1,03	2,11	Homogen
Kontrol	22	157			

Berdasarkan tabel 3, hasil perhitungan uji homogenitas data didapat  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,03 < 2,11$ ) maka  $H_0$  diterima atau dengan kata lain varians kedua populasi homogen.

#### c. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa data *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen. Maka untuk menguji kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji t dua sampel. Tabel 4 di bawah ini menunjukkan hasil perhitungan Uji t Dua Sampel.

**Tabel 4.** Hasil Perhitungan Uji t Dua Sampel

Kelompok	Dk	a	thit	ttab	Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen Kontrol	40	5%	3,473	1,684	Ha diterima	Terdapat perbedaan kemampuan

Berdasarkan Tabel 4 hasil perhitungan uji t dua sampel yaitu karena  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $3,473 \geq 1,684$  maka kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diberikan model *experiential learning* berbasis etnomatematika lebih baik daripada siswa yang diberikan model pembelajaran langsung pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs Al-Fatah Singkawang. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan pada proses

pembelajaran dengan model *Experiential Learning* berbasis etnomatematika memiliki tahap-tahap yang membuat siswa lebih aktif dan lebih dapat memahami materi. Guru tidak sekadar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuan sendiri sehingga memiliki pengalaman yang lebih baik terhadap materi bangun ruang sisi datar.

Selain itu, pada langkah-langkah *Experiential Learning* berbasis etnomatematika terdapat keterkaitan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Keterkaitan yang pertama terdapat pada tahap pengalaman konkret pada tahap ini guru mengajak siswa mengidentifikasi gambar lampion, tempat sirih pinang, dan kangkang dan mengaitkannya pada materi.

Kemudian siswa mengemukakan gagasan-gagasan terkait materi. Ini berkaitan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada indikator kelancaran dan keluwesan. Keterkaitan yang kedua pada tahap pengamatan aktif dan reflektif, pada tahap ini guru bersama dengan siswa mengamati gambar kebudayaan yang telah disediakan guru dalam bentuk media untuk mengeluarkan ide dan menemukan konsep baru dengan mengaitkan pengalaman sebelumnya. Ini berkaitan dengan indikator kelancaran dan keluwesan. Keterkaitan selanjutnya pada tahap konseptualisasi, pada tahap ini, siswa diberi kebebasan

mengembangkan suatu konsep sehingga menghasilkan konsep baru terhadap hasil pengamatan. Ini berkaitan dengan indikator rinci dan keaslian.

Tahap selanjutnya yaitu eksperimentasi aktif, pada tahap ini siswa menggunakan konsep yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dipaparkan oleh guru pada media pembelajaran yang digunakan. Ini berkaitan dengan indikator rinci dan keaslian.

Hasil analisis tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menggunakan model *experiential learning* pada materi bangun ruang sisi datar menjadi lebih baik daripada hasil siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Octafiani, 2015) dari hasil kesimpulan penelitiannya terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara kelas model *experiential learning* dan konvensional.

## 2. Aktivitas Belajar Siswa

Data aktivitas siswa adalah data yang diperoleh dari hasil lembar pengamatan siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Experiential Learning* berbasis etnomatematika. Pengamatan aktivitas belajar siswa diamati oleh satu orang guru matematika MTs Al-Fatah Singkawang dan dua orang



mahasiswa STKIP Singkawang. Aktivitas yang diamati terdiri dari 4 indikator. Pada Tabel 5 di bawah ini menunjukkan besar persentase observasi aktivitas belajar siswa.

**Tabel 5.** Persentase Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Kategori Pengamatan	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata
1	<i>Visual Activities</i>	6,5	87,45	81,74
2	<i>Emotional Activities</i>	76,5	72,5	
3	<i>Oral Activities</i>	69,15	61,65	
4	<i>Writing Activities</i>	100	100	
Jumlah		332,15	321,6	
Rata-rata		83,04	80,4	
Kriteria		Sangat Tinggi		

Berdasarkan tabel 5 didapat persentase pada pertemuan pertama sebesar 83,08% sedangkan pertemuan kedua memperoleh persentase sebesar 80,4% dengan rata-rata keseluruhan aktivitas siswa dari dua kali pertemuan memperoleh persentase sebesar 81,74% berada pada kategori sangat tinggi. Jadi kesimpulannya aktivitas belajar siswa dinyatakan aktif selama kegiatan pembelajaran model *Experiential Learning* berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII MTs Al-Fatah Singkawang.

Hal ini disebabkan pada tahap pengalaman konkret siswa memperhatikan guru ketika guru menyampaikan materi bangun ruang sisi datar menggunakan model *Experiential Learning* berbasis etnomatematika dan siswa memperhatikan gambar kebudayaan TIDAYU yang ada LKS sehingga aktivitas yang tampak pada tahap ini adalah aktivitas memperhatikan (*visual activities*). Pada tahap pengamatan aktif dan reflektif siswa bersemangat ketika belajar materi bangun ruang sisi datar menggunakan model *Experiential Learning* berbasis etnomatematika sehingga aktivitas yang tampak pada tahap ini adalah aktivitas emosional (*emotional activities*). Selain itu, pada tahap ini juga siswa melakukan diskusi dalam memecahkan permasalahan yang ada pada LKS sehingga aktivitas yang tampak pada tahap ini adalah aktivitas lisan (*oral activities*). Pada tahap konseptualisasi siswa berani menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sehingga aktivitas yang tampak pada tahap ini adalah aktivitas emosional (*emotional activities*). Selain itu, pada tahap ini juga siswa bertanya kepada teman atau guru apabila ada yang ingin ditanyakan sehingga aktivitas yang tampak pada tahap ini adalah aktivitas lisan (*oral activities*). Kemudian pada tahap eksperimentasi aktif siswa menuliskan jawaban dari masalah yang ada pada LKS dan siswa membuat kesimpulan pembelajaran terkait materi bangun ruang

sisi datar sehingga aktivitas yang tampak pada tahap ini adalah aktivitas menulis (*writing activities*).

### 3. Minat Belajar Siswa

Angket minat belajar siswa dalam penelitian ini merupakan angket yang hanya diberikan kepada siswa kelas eksperimen untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* berbasis etnomatematika. Adapun indikator minat belajar siswa dalam penelitian ini terdiri dari 4 indikator. Menurut (Widiastuti, 2012) menyatakan minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar. Proses pembelajaran itu akan berjalan dengan lancar jika disertai dengan minat, jika semakin tinggi minat belajar siswa maka semakin tinggi prestasi belajar siswa, begitu juga sebaliknya (Sardiman, 2011). Tabel 6 di bawah menunjukkan rekapitulasi angket minat belajar siswa untuk seluruh indikator.

**Tabel 6.** Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Siswa Untuk Seluruh Indikator

Mi nat	Pilihan				Rata - rata	Kriter ia
	SS	S	TS	STS		
(+)	564	267	19	1	73,9 %	Ting gi
(-)	28	58	247	504	73,4 %	Ting gi
Rata-rata Keseluruhan					73, 65%	Ting gi

Hasil perhitungan rata-rata skor minat belajar pernyataan positif dan negatif pada semua indikator berada pada kriteria tinggi dengan jumlah siswa 20 orang menghasilkan rata-rata keseluruhan siswa adalah 73,65% dengan kriteria tinggi karena berada pada kisaran  $60\% < PM \leq 80\%$ . Berdasarkan analisis data hasil angket minat belajar siswa diperoleh hasil rata-rata angket minat belajar siswa untuk pernyataan positif berada pada kategori tinggi dan untuk pernyataan negatif juga berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran ini bisa memunculkan minat siswa untuk belajar matematika sehingga hasil pembelajaran siswa menjadi lebih baik.

Pada tahap pengalaman konkret memunculkan perasaan senang dan keterlibatan siswa dalam membangun pengalaman nyata terkait materi bangun ruang sisi datar. Pada tahap pengalaman aktif dan reflektif juga memunculkan keterlibatan siswa dalam mencari ide yang berhubungan dengan pengalaman yang telah dibuat. Kemudian pada tahap konseptualisasi memunculkan ketertarikan siswa dalam membangun konsep baru berdasarkan ide yang didapat. Dan pada tahap eksperimentasi aktif memunculkan perhatian siswa dalam menggunakan konsep dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Tingginya minat belajar siswa kelas eksperimen pada penelitian ini dikarenakan pada model *experiential*

*learning* berbasis etnomatematika, siswa menyelesaikan suatu permasalahan bukan hanya menggunakan cara yang sama yang diberikan oleh guru, namun siswa dituntut untuk menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri dan menggunakan banyak cara sehingga menimbulkan kekreatifan dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Experiential learning* berbasis etnomatematika berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi bangun ruang sisi datar di MTs Al-Fatah Singkawang. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan  $t_{hitung}$  3,473 dan  $t_{tabel}$  1,684. Untuk aktivitas belajar siswa sesudah diterapkan pembelajaran model *Experiential learning* berbasis etnomatematika pada materi Bangun ruang sisi datar di MTs Al-Fatah Singkawang sebesar 81,74% dengan kriteria sangat tinggi. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan memiliki tahap pembelajaran yang menunjang pembelajaran dan berbeda dari sebelumnya. Dan untuk minat belajar siswa pada saat diterapkan model *Experiential learning* berbasis etnomatematika pada materi Bangun ruang sisi datar di MTs Al-Fatah Singkawang sebesar 73,65% dengan

kriteria tinggi. Hal ini dikarenakan model ini dapat menimbulkan keinginan besar siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang secara tidak langsung menimbulkan minat belajar siswa.

### Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut.

#### 1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa harus memiliki semangat yang tinggi dan lebih aktif dalam belajar untuk lebih meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Serta meningkatkan aktivitas belajar siswa dan minat belajar dan memiliki pandangan bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan.

#### 2. Bagi Guru

Diharapkan guru lebih berani dalam melakukan inovasi dan berkreasi dalam proses pembelajaran terutama untuk melihat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara lain dengan menggunakan model *Experiential learning* berbasis etnomatematika dikarenakan dengan menggunakan model ini siswa dapat memiliki pengalaman sendiri dalam belajar sehingga pengetahuan yang didapat akan diingat lebih lama.

#### 3. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa bermanfaat dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk bekal masa depan sehingga dapat menjadi lebih baik lagi, karena pada penelitian ini peneliti mendapat pengalaman dengan model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan agar sebaiknya mengkaji lebih dalam lagi terkait pengelolaan kelas dan mekanisme dalam penerapan model *Experiential learning* berbasis etnomatematika dalam melihat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Academy of Management Learning & Education*, 4(2), 193–212.
- Lisliana, L., Hartoyo, A., & Bistari, B. (2012). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah pada Materi Segitiga di SMP*. Tanjungpura University.
- Mochamad Yuniardi. 2014. *Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*. (Online). <https://repository.upi.edu>. (diakses pada 6 November 2021).
- NCTM, P. (2000). *standars for school mathematic*, Reston, VA: *The National Council of Teacher of Mathematics*. Inc.
- Octafiani, N. (2015). Pengaruh model pembelajaran experiential learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Uinjkt.Ac.Id*.
- Prihatiningtyas, N. C., Wahyuni, R., & Mariyam, M. (2020). Pengembangan Model Concept Sentence Learning Berbasis Budaya Multietnis untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep dan Kepedulian Sosial Siswa. *Jurnal Didaktik Matematika*, 7(2), 121–141.
- Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui discovery learning berbasis scientific approach. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2).
- Rasnawati, A., Rahmawati, W., Akbar, P., & Putra, H. D. (2019). Analisis kemampuan berfikir kreatif matematis siswa SMK pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di kota Cimahi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 164–177.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar/Sardiman AM*.
- Susanto, H. A. (2011). Pemahaman pemecahan masalah pembuktian sebagai sarana berpikir kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, Dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, 14.
- Widiastuti, T. r i. (2012). Hubungan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Karitas Ngaglik Tahun Pelajaran 2011/2012 Skripsi. *Usd.Ac.Id*.