



ANALISIS EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Alfina Aminatul Sholikhah^{1*}, Nurul Khotimah², Mallevi Agustin Ningrum³, Andi Kristanto⁴,
Kartika Rinakit Adhe⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Prodi PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Lidah Wetan, 60213, Jawa Timur, Indonesia

e-mail: ^{1*} 24011545016@mhs.unesa.ac.id, ² nurulkhotimah@unesa.ac.id, ³ malleviningrum@unesa.ac.id,
⁴ andikristanto@unesa.ac.id, ⁵ kartikaadhe@unesa.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 15-04-2025; Direvisi: 11-05-2025; Diterima: 09-06-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *experiential learning* dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Cakupan studi ini mencakup penerapan model tersebut melalui interaksi dengan lingkungan sekitar dan pengalaman nyata, serta dampaknya terhadap kemampuan kreativitas anak. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan menggunakan pendekatan studi literatur, yang mencakup analisis menyeluruh dari berbagai sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *experiential* dapat meningkatkan kreativitas anak-anak dengan mendorong mereka untuk bekerja sama, mencoba hal-hal baru, dan meneliti konsep baru. Aktivitas yang dilakukan melalui permainan, simulasi, dan proyek praktis memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam proses belajar. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran ini memiliki potensi signifikan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, yang merupakan dasar yang sangat penting untuk kemajuan mereka di masa depan. Penelitian ini juga merekomendasikan integrasi model *experiential learning* dalam praktik pendidikan anak usia dini untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Kata Kunci: *experiential learning*; kreativitas; anak usia dini

Abstract: This study aims to analyse the effectiveness of the *Experiential Learning* model in developing early childhood creativity. The scope of this study includes the application of the model through interaction with the surrounding environment and real experiences, as well as its impact on children's creativity skills. The method used is qualitative research with a literature study approach, which involves a systematic review of various sources. The results show that the application of the *Experiential Learning* model can enhance children's creativity by encouraging them to collaborate, innovate and explore new ideas. Activities conducted through games, simulations and practical projects provide opportunities for children to learn actively and engage in the learning process. The conclusion of this study confirms that this learning model has significant potential in developing early childhood creativity, which is an important foundation for their future development. The research also recommends the integration of *Experiential Learning* models in early childhood education practices to create fun and effective learning experiences.

Keywords: *experiential learning*; creativity; early childhood

Kutipan: Sholikhah, Alfina Aminatul., Khotimah, Nurul, Ningrum, Mallevi Agustin., Kristanto, Andi., & Adhe, Kartika Rinakit. (2025). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran *Experiential Learning* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.11 No.2, (1239-1245). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i2.7657>



Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang berbeda dan unik, karakteristik unik anak termasuk pada cara mereka dalam belajar. Menurut Susanto, 2011 (dalam (Hikmah *et al.*, 2022)) sebab alamiah dan lingkungan bentukan dapat mempengaruhi cara anak belajar. Oleh karena itu, adanya pendidikan anak usia dini adalah bagian yang sangat penting dari perkembangan anak untuk menstimulasi kreativitas, imajinasi, keterampilan sosial, emosional, dan kognitif, maupun kemampuan motorik halus dan kasar mereka yang akan bermanfaat di masa depan (Suryaningsih, 2024). Dengan menggunakan berbagai model pembelajaran, potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan dari gaya belajar sehingga anak dapat mengembangkan semua aspeknya saat belajar (Ahmad *et al.*, 2015). Suatu model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu rencana yang menggambarkan prosedur secara sistematis untuk merancang pembelajaran dan cara pelaksanaannya demi mencapai tujuan belajar tertentu (Yetra *et al.*, 2020).

Pembelajaran berbasis pengalaman, atau *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang berguna untuk diimplementasikan pada pendidikan anak usia dini karena belajar melalui pengalaman langsung disebut *experiential learning*, dimana pembelajaran ini dilakukan melalui kegiatan bermain, stimulasi, dan petualangan sebagai cara untuk menyampaikan materi (Williams-Wheeler *et al.*, 2022). Maksudnya, dengan bermain anak-anak dapat terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru sehingga tenaga yang dimiliki anak terbagi menjadi gerak fisik dan pembelajaran aktif (Donovan & Hood, 2021). *Experiential learning* juga diartikan sebagai suatu pendekatan dalam proses perubahan, proses pembelajaran yang berfokus pada anak dan menggunakan pengalaman sebagai sumber pembelajaran, konsepnya adalah bahwa orang-orang terbaik belajar dari pengalaman (Yetra *et al.*, 2020). Pembelajaran yang dilakukan dengan memperhatikan pengalaman anak sebelumnya dan disajikan melalui kegiatan bermain, simulasi, dan kegiatan eksperimen sangat berperan dalam menumbuhkan kreativitas anak (Rini, 2022).

Kreativitas sangat penting untuk perkembangan anak dikarenakan memungkinkan mereka untuk berpikir produktif dan menggabungkan ide-ide yang mereka miliki ke dalam ide-ide baru. Sejalan dengan itu, Santrock, 2011 (dalam (Aprillia *et al.*, 2023)) menyatakan bahwa kreativitas adalah bagian penting dari perkembangan anak karena memungkinkan mereka untuk berpikir produktif dan menggabungkan ide-ide yang mereka miliki ke dalam ide-ide baru. Dengan kreativitas, anak-anak dapat menuangkan semua yang mereka pikirkan melalui pengamatan, pertanyaan, komunikasi, menalar, dan menghasilkan karya (Hasanah *et al.*, 2021). Oleh karena itu, kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan pada anak usia dini agar mereka memiliki berbagai pengetahuan maupun pengalaman sebagai bekal untuk pendidikan selanjutnya (Mayar *et al.*, 2022).

Integrasi *experiential learning* dengan kreativitas pada anak usia dini memberikan kontribusi yang signifikan untuk perkembangan anak usia dini sehingga dapat memberikan stimulus positif kepada mereka untuk menyongsong masa depan dengan berani dan terampil (Fuad *et al.*, 2022). Melalui pendekatan ini, anak diajak untuk belajar dari pengalaman langsung yang memungkinkan mereka mengeksplorasi ide-ide kedalam konteks nyata. Hal tersebut sejalan dengan Nugraha, 2021 (dalam (Basrah *et al.*, 2024)) bahwa model pembelajaran *experiential learning* mengutamakan pengalaman langsung anak didik. Pengalaman ini mendukung perkembangan kreativitas, karena anak-anak didorong untuk mencari solusi, mengekspresikan diri, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Oleh karena itu, desain pembelajaran yang sistematis diperlukan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini (Asmawati, 2017).

Pembelajaran melalui pengalaman (*experiential learning*) dapat digunakan untuk membantu anak lebih berani mencoba dan tidak takut gagal karena bisa jadi ada potensi luar biasa dalam diri siswa yang selama ini belum terungkap untuk meraih keberhasilan dimasa depan (Ranu *et al.*, 2024). Ini juga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak, karena kegiatan model belajar ini dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan bagi mereka (Pujaningtyas *et al.*, 2019). Anak-anak dapat melakukan kegiatan dengan

berbagai cara dengan berbagai cara, misalnya menjelajah, eksplorasi, menemukan, menciptakan dan mengaitkan (Yetra *et al.*, 2020). Dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar melalui pengalaman nyata, mereka akan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mempercepat proses pemahaman dan penguasaan materi lingkungan mereka pelajaran (Aprilia, 2015).

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi penerapan model pembelajaran *experiential learning* melalui interaksi dengan lingkungan sekitar dan pengalaman nyata untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan landasan teori yang kuat dan pendekatan holistik, penelitian ini diharapkan menghasilkan kemajuan besar dalam pendidikan anak usia dini. Sementara itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran dapat mendorong anak untuk berkolaborasi, berinovasi, serta mengekspresikan ide-ide mereka secara efektif.

Metode

Studi ini melakukan penelitian kualitatif menggunakan pendekatan studi literature dengan tujuan untuk memahami secara mendalam model pembelajaran *experiential learning* dalam mengembangkan kreativitas anak. Sebuah tinjauan literature yang sistematis dilakukan untuk menyelidiki topik dari sudut pandang teoritis dan konseptual (Suryaningsih, 2024). Melalui analisis *literature review* penelitian ini akan mengeksplorasi konsep, prinsip, dan praktik terbaik dari *experiential learning* serta dampaknya terhadap kreativitas anak usia dini (Rasyidin & Flurentin, 2024). Dengan pendekatan ini, diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran ini dapat merangsang imajinasi dan inovasi anak, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengimplementasikan strategi yang efektif di lingkungan belajar.



Tahapan Penelitian Kualitatif (Raco dalam Niam, 2024).

Pengumpulan data dikumpulkan melalui dokumentasi dan dianalisis melalui pola pikir induktif dan analisis isi. Sumber literature diambil dari artikel jurnal yang diterbitkan pada 10 tahun terakhir yaitu 2015-2025 selanjutnya, data dikumpulkan untuk diperiksa oleh peneliti. Dalam tahap pengumpulan data, peneliti memanfaatkan strategi pencarian sistematis dengan kata kunci seperti “model pembelajaran *experiential learning* untuk anak usia dini” dan “pengembangan kreativitas anak usia dini” melalui database akademik seperti Google Scholar. Setiap data yang diperoleh dianalisis untuk menemukan pola-pola yang relevan dan mengeliminasi sumber-sumber yang tidak valid dan tidak relevan dengan tujuan penelitian.

Data dievaluasi menggunakan metode analisis isi untuk mengidentifikasi berbagai tema utama dari literatur yang telah dikumpulkan. Proses ini terdiri dari beberapa tahap: pertama, tahap reduksi data, di mana peneliti menyaring informasi penting dari sumber-sumber yang relevan; kedua, tahap kategorisasi, yang mengelompokkan informasi berdasarkan tema seperti model pembelajaran *experiential learning* dan kreativitas; dan ketiga, tahap interpretasi, yang mengaitkan hasil analisis dengan kerangka teori yang telah ditentukan. Dengan analisis ini, peneliti dapat menyusun sintesis

teoretis yang menggambarkan bagaimana model pembelajaran *experiential learning* dapat berkontribusi pada pengembangan kreativitas anak usia dini. Data yang telah dianalisis, selanjutnya disajikan dengan bentuk narasi deskriptif dan argumentatif, disertai rujukan terhadap literatur untuk memperkuat validitas temuan.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential learning*) didasarkan pada gagasan bahwa orang-orang belajar terbaik dari pengalaman mereka sendiri (Yetra *et al.*, 2020). Dalam proses pembelajaran, pengalaman dianggap sebagai alat yang mempercepat atau memperkuat kapasitas (Hikmah *et al.*, 2022). Melalui pengalaman ini dapat membantu anak menjadi lebih berani, tidak takut untuk gagal, lebih percaya diri, dan melatih disiplin serta kemandirian karena dilakukan dengan cara yang mudah diterima (Junaedi & Widiastuti, 2020). Dalam penelitian ini, hasil temuan yang dipaparkan dalam tabel berikut memberikan gambaran tentang berbagai pendekatan dalam menerapkan model pembelajaran *experiential learning* serta kemampuan kreativitas anak usia dini:

Tabel 1. Hasil Penelitian

No	Judul	Hasil
1	<i>Experiential Learning</i> pada Model Pembelajaran Ta'lim Yaumiyah Pendidikan Anak Usia Dini (Hikmah <i>et al.</i> , 2022)	Model <i>experiential learning</i> dalam bentuk pembelajaran ta'lim yaumiyah dapat memberikan penekanan pada pengalaman belajar yang memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup untuk anak usia dini.
2	Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata pada Anak Melalui Pendekatan Model <i>Experiential Learning</i> (Rini, 2022)	Pendekatan <i>experiential learning</i> dengan kegiatan bermain seraya belajar yang memperhatikan pengalaman kegiatan anak mampu meningkatkan pemahaman kosa kata pada anak usia dini.
3	Studi Literatur: Implementasi <i>Experiential Learning</i> Terhadap Kemampuan 4C Anak Usia Dini (Suryaningsih, 2024)	Implementasi pembelajaran melalui pengalaman (<i>experiential learning</i>) melalui berbagai aktivitas, seperti permainan, eksplorasi, dan interaksi sosial dapat membantu meningkatkan kemampuan 4C (<i>Critical thinking, communication, Collaboration, creativity</i>).
4	Pengaruh Penerapan Model <i>Experiential Learning</i> terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di TKIT Cobig (Basrah <i>et al.</i> , 2024)	Model <i>experiential learning</i> memiliki pengaruh secara nyata dan signifikan terhadap perkembangan literasi anak-anak berusia 5-6 tahun. Melalui pembelajaran model <i>experiential learning</i> dapat mengembangkan keterampilan anak dalam berkomunikasi yang memberikan fokus fokus kepada pengalaman nyata maupun praktik sehingga dapat menjadi sarana untuk membekali anak tentang literasi
5	Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu (Rahayu <i>et al.</i> , 2021)	Kreativitas pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui pembelajaran gerak dan lagu karena memberi mereka kesempatan untuk mengekspresikan emosi mereka secara aktif dan memberi mereka kesempatan untuk memasukkan konsep kreatif ke dalam proses pembelajaran.
6	Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak (Asmawati, 2017)	Pembelajaran terpadu yang berfokus pada kecerdasan jamak berfokus pada satu tema dan mudah digunakan. Dengan demikian, pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak dapat membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini.

7	Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part (Farikhah et al., 2022)	Metode loose part mampu meningkatkan kreativitas anak dikarenakan anak-anak yang diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dunia mereka sendiri dapat meningkatkan kreativitas mereka.
8	Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini (Nurjanah, 2020)	Pembelajaran STEAM mampu meningkatkan kreativitas anak karena melibatkan mereka untuk mempelajari lebih banyak tentang dunia sekitar mereka.
9	Manfaat Bermain Papercraft dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir pada Anak Usia Dini (Budiwaluyo & Muhid, 2021)	Bermain papercraft dapat meningkatkan kreativitas berpikir anak usia dini karena melalui permainan tersebut anak dilatih untuk berpikir sistematis dan inovatif.

Prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) disampaikan melalui simulasi, permainan, diskusi, dan petualangan sebagai sarana untuk menyampaikan materi (Yuris & Raniyah, 2022). Oleh karena itu, model ini memungkinkan anak untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang dianggap sebagai pengalaman, bukan hanya belajar tentang konsep materi. Pengetahuan yang dihasilkan dari model pembelajaran *experiential learning* terdiri dari pemahaman dan transformasi pengalaman, oleh karena itu kualitas belajar melalui pengalaman mencakup keterlibatan siswa secara pribadi, upaya siswa, evaluasi siswa sendiri, dan dampak pada siswa.

Penerapan model pembelajaran *experiential learning* sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melibatkan berbagai aktivitas yang dirancang secara terstruktur dan menarik. Hal ini sejalan dengan pedoman stimulasi bahwa kreativitas harus didorong sejak usia dini dikarenakan aktualisasi diri yang dapat membawa kepuasan dan meningkatkan kualitas hidup. Selain itu, menurut Fitriah, 2016 (dalam (Sari et al., 2024) dengan adanya kreativitas, banyak masalah dan tantangan dalam hidup memerlukan kemampuan untuk beradaptasi secara aktif, kreatif, maupun cermat dalam menemukan solusi yang inovatif secara efisien dan efektif. Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan bermain yang menyenangkan (Febriana & Iswantiningtyas, 2022).

Pengembangan kreativitas sangat penting dilakukan sejak anak usia dini dengan mengoptimalkan kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotor anak secara seimbang dan berkelanjutan (Asmawati, 2017). Kreativitas dapat didefinisikan sehubungan dengan kemampuan untuk menciptakan atau membuat sesuatu yang baru. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk menggabungkan ide-ide baru dengan yang sudah ada (Nurjanah, 2020). Peran guru sangat penting dalam mendukung dalam menggunakan model pembelajaran *experiential* yang dimaksudkan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Guru perlu memiliki keterampilan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggunakan pendekatan dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Ini akan memungkinkan pembelajaran yang lebih bervariasi dan tentunya akan meningkatkan minat anak dalam belajar (Farikhah et al., 2022). Dengan demikian, model pembelajaran *experiential learning* memiliki potensi yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan kreatif anak usia dini. Melalui pendekatan yang berbasis pengalaman langsung, anak-anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungan mereka, mengeksplorasi ide-ide baru, dan bereksperimen tanpa rasa takut akan kesalahan. Aktivitas yang melibatkan permainan, simulasi, dan proyek praktis tidak hanya merangsang imajinasi anak, tetapi juga mendorong kolaborasi dan inovasi di antara mereka. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif anak dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran ini, ini merupakan dasar penting untuk perkembangan mereka di masa depan.

Kesimpulan

Model pembelajaran *experiential learning* memiliki peran yang krusial dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Dengan pendekatan yang berfokus pada pengalaman langsung, anak-anak diberikan peluang untuk belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan mereka, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan berinovasi tanpa rasa takut akan kesalahan. Melalui berbagai aktivitas yang melibatkan permainan, simulasi, dan eksperimen, anak tidak hanya dapat mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional. Penerapan model ini tidak hanya merangsang imajinasi anak, tetapi juga mendorong kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan kreativitas anak, yang merupakan dasar bagi kesiapan mereka untuk menghadapi kesulitan di masa depan. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi *experiential learning* dalam pendidikan anak usia dini dapat membuat pengalaman belajar menyenangkan dan efektif, sehingga mendukung pertumbuhan holistik anak.

Daftar Pustaka

- Ahmad, A. R., Seman, A. A., Awang, M. M., & Sulaiman, F. (2015). Application of multiple intelligence theory to increase student motivation in learning history. *Asian Culture and History*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.5539/ach.v7n1p210>
- Aprilia, S. (2015). Penerapan Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran Premier*, 5(1). <https://doi.org/10.25273/pe.v5i01.322>
- Aprillia, E., Wulandari, R., & Fahmi. (2023). Pengelolaan Pembelajaran Seni Rupa Melalui Kegiatan Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 139–147. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.663>
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145–164. <https://doi.org/10.21009/jpud.111.10>
- Basrah, E. N., Muharram, Herman, & Herlina. (2024). Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di TKIT Cobig. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 1–9. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini: Literature Review. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6889>
- Donovan, P., & Hood, A. (2021). Experiential learning in the large classroom using performative pedagogy. *Journal of Management Education*, 45(3). <https://doi.org/10.1177/1052562920965625>
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3493>
- Febriana, H. R., & Iswantiningtyas, V. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*. <https://doi.org/10.29407/xkx5pr54>
- Fuad, A. H., Salim, M. N., & Hariastuti, R. T. (2022). Experiential learning sebagai teknik bimbingan klasikal untuk meningkatkan pemahaman karier siswa. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 9(3). <https://doi.org/10.29407/nor.v9i3.18237>
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2). <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3561>

- Hikmah, N., Afif, N., & Ayuningrum, D. (2022). Experiential Learning Pada Model Pembelajaran Ta'lim Yaumiyah Pendidikan Anak Usia Dini. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2). <https://doi.org/10.30868/ei.v10i02.2183>
- Junaedi, S., & Widiastuti, T. D. (2020). Entrepreneurship For Kids Melalui Pendampingan Kewirausahaan Berbasis Lingkungan Sebagai Sarana Penunjang Experiential Learning Pendidikan Dasar Anak Sejak Dini. *PeKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.33508/peka.v3i2.2999>
- Mayar, F., Natari, R., Cendana, H., Hutasuht, B. R. S., Aprilia, S., & Nurhikmah, N. (2022). Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4600–4607. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2615>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran stem berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi Paud*, 5(1). <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>
- Pujaningtyas, S. W., Kartakusumah, B., & Lathifah, Z. K. (2019). Penerapan Model Experiential Learning Pada Sekolah Alam untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Tadbir Muwahhid*, 3(1). <https://doi.org/10.30997/jtm.v3i1.1653>
- Raco. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Ranu, M. E., Iriani, S. S., Nuswantara, D. A., & Nugrohoseno, D. (2024). Penguatan guru mengatasi kerentanan mental siswa melalui pelatihan hypnoteaching berbasis siklus experiential learning. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(4). <https://doi.org/10.31764/jpmb.v8i4.27369>
- Rasyidin, M. U., & Flurentin, E. (2024). Penerapan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Peserta Didik. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6). <https://doi.org/10.17977/um063v4i6p2>
- Rini, R. Y. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosa Kata pada Anak Melalui Pendekatan Model Experiential Learning. *Jurnal Anak Bangsa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(<https://doi.org/10.46306/jas.v1i2> p-ISSN), 121–240.
- Sari, M. P., Mardhiah, R., & Damayanti, M. (2024). upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar: A Systematic Literature Review dan Bibliometric Analisis. *Dwija Cendekia : Jurnal Riset Pedagogik*, 8(3), 401–420. <https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.86831>
- Suryaningsih, N. M. A. (2024). Studi Literatur : Implementasi Experiential Learning Terhadap Kemampuan 4C Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 820–827. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.807>
- Williams-Wheeler, M., Burwell, J. M., Gravely, G. S., & Summers-Dawkins, R. (2022). Experiential Learning in a Family Systems Course: Integrating the FCSfit KIDS Curriculum. *Journal of Family & Consumer Sciences*, 114(1). <https://doi.org/10.14307/JFCS114.1.38>
- Yetra, S., Izzati, & Yaswinda. (2020). Pelaksanaan Model Experiential Learning di Pendidikan Anak Usia Dini Sekolah Alam Minangkabau. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 90–99. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2141>
- Yuris, E., & Raniyah, Q. (2022). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Kegiatan Outbound pada Anak Usia Dini di Yayasan H. Abdurrahim Harahap Kecamatan Medan Amplas. *Journal on Teacher Education*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.7153>