

RELEVANSI KAMPUS MERDEKA TERHADAP KOMPETENSI GURU ERA 4.0 DALAM PERSPEKTIF *EXPERIENTIAL LEARNING THEORY*

Sigit Priatmoko¹, Nilna Iqbal Dzakiyyah²

¹UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, ²Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan
e-mail: sigitpriatmoko@uin-malang.ac.id, nilnaiqbal@unisada.ac.id,

Abstract: *The presence of the Kampus Merdeka policy reaps the pros and cons of various circles. Criticisms were raised against administrative obstacles, differences in standards between tertiary institutions, and graduate scientific specifications. This study wants to analyze the relevance of this policy to the competence of teachers in the era of the industrial revolution 4.0, which is reviewed from the perspective of Experiential Learning Theory (ELT). The method used in this study is a literature review. Data was obtained from various sources, especially the official website of the Ministry of Education and Culture, official website, and other relevant scientific articles and literature. The analysis shows that there is relevance between Kampus Merdeka with the competence of teachers in the 4.0 era and ELT. The policy aspects of the Merdeka Campus are in harmony with ELT and are able to support the achievement of teacher competencies in the 4.0 revolution era. the relevance appears in aspects; holistic, integrative, scientific, contextual, thematic, effective, collaborative, and student-centered.*

Keywords: *Kampus Merdeka, Teacher Competency 4.0, Experiential Learning Theory.*

A. Pendahuluan

Proses belajar tidak hanya melibatkan kemampuan berpikir semata. Akan tetapi, belajar juga membutuhkan dua kemampuan lain yaitu sikap batin dan aktivitas raga. Ketiga domain ini oleh Benjamin S. Bloom disebut sebagai kognitif, afektif, dan psikomotorik yang sampai hari ini menjadi wilayah garapan pendidikan. Oleh sebab itu, tujuan belajar semestinya tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi saja, akan tetapi harus memberikan pengalaman jangka panjang berupa keterampilan dan internalisasi tata nilai. Sehingga, diharapkan hasil pembelajaran menjadi satu kesatuan utuh dan bermakna dan dapat didayagunakan peserta didik di kemudian hari. Proses pembelajaran dengan demikian haruslah dilaksanakan dengan memperhatikan segenap potensi yang dimiliki peserta didik.

Secara terminologis, para ahli mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku melalui latihan atau pengalaman. Misalnya seperti yang diungkapkan oleh Howard L. Kingkey, “*learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed though practice or training.*” Senada, Cronbach juga menyatakan bahwa, “*Learning is shown by a change in behavior as a result of*

experience” (Djamarah, 2013). Definisi tersebut menunjukkan bahwa tiga kata kunci dalam proses belajar adalah latihan, pengalaman, dan perubahan tingkah laku. Dua kata kunci pertama menjadi syarat munculnya kata kunci terakhir. Dengan demikian, perubahan tingkah laku merupakan output dari proses belajar. Dalam pandangan Howard Gagne, perubahan tingkah laku tersebut mewujudkan dalam bentuk kapabilitas, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Adapun dalam konsep Islam, *output* belajar adalah kedekatan kepada Tuhan. Seperti yang diungkapkan Allah dalam surah an-Naml ayat 90 bahwa saat manusia keluar dari rahim ibunya, ia tak mengetahui sesuatu apapun, Allah menganugerahkannya kemampuan mendengar, mengamati, dan berpikir, supaya manusia menjadi makhluk yang bersyukur. Senada, az-Zarnudji juga berpendapat, bahwa tujuan belajar adalah mencari keridlaan Allah SWT., memperoleh kebahagiaan di dunia dan di akhirat, berusaha memerangi kebodohan pada diri sendiri dan orang lain, mengembangkan dan melestarikan ajaran Islam, dan mensyukuri nikmat Allah.

Dalam kerangka semangat itulah, kebijakan Kampus Merdeka yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) patut diapresiasi. Dengan adanya landasan legal-formal, maka paradigma pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat didiseminasikan lebih maksimal. Sebagaimana diketahui, walaupun semangat Kurikulum 2013 yang diberlakukan hari ini mengusung pendekatan saintifik dan *student centered*, nyatanya masih banyak ditemukan di lapangan pelaksanaan pembelajaran belum bergeser dari paradigma lama. Masih banyak pendidik yang masih menggunakan paradigma *teacher centered*, sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, karena tidak difasilitasi untuk melakukan konstruksi sendiri terhadap pengetahuannya.

Jika dicermati, kebijakan Kampus Merdeka bukanlah sesuatu yang sama sekali asing dalam dunia pendidikan. Jamak diketahui bahwa di dunia pendidikan dikenal teori pembelajaran berbasis pengalaman atau *Experiential Learning Theory* (ELT) yang digagas Alice Y. Kolb dan David A. Kolb. Teori ini mengusung paradigma bahwa belajar merupakan proses holistik dan dinamik. ELT adalah pandangan dinamis terhadap pembelajaran berdasarkan siklus pembelajaran yang didorong oleh resolusi dual dialektika aksi/refleksi dan pengalaman/abstraksi. Dengan kata lain, ELT menghendaki proses pembelajaran haruslah dilakukan dengan memadukan penguasaan teoritis dan pengalaman praktis. Dengan demikian, ELT berlaku tidak hanya di kelas secara formal tetapi di semua arena kehidupan. Proses belajar dari pengalaman ada di mana-mana, hadir dalam aktivitas manusia di mana saja sepanjang waktu (Kolb & Kolb, 2009). Kelas, bahkan sekolah dalam teori ini tidak terbatas pada bangunan fisik institusi sekolah, tetapi juga lingkungan nyata yang berada di sekitar peserta didik yang mendukung proses pembelajaran.

Meski demikian, nyatanya pro dan kontra tetap mewarnai peluncuran kebijakan ini. Pihak pro mendukung kebijakan ini karena memandang bahwa relevansi materi pembelajaran yang selama ini dipelajari mahasiswa di kelas dengan kebutuhan dunia industry dan lapangan masih relatif rendah (Alif et al., 2020). Kebijakan ini juga dinilai mampu membekali mahasiswa dengan pengalaman baru serta membuka lebih lebar cakrawala pengetahuan dan pengalaman mereka (Sapitri, 2020). Adapun pihak yang kontra, beranggapan bahwa kebijakan ini akan berdampak; (1) kampus akan menjadi lahan kapitalisasi dan komersialisasi, (2) membuka perusahaan menyewa tenaga dengan upah murah melalui pemanfaatan mahasiswa magang, (3) kesulitan dalam hal administrasi, (4) spesifikasi keilmuan menjadi tidak terlihat, dan (5) mahasiswa tidak bisa bebas memilih mata kuliah karena mereka harus memahami pengantar mata kuliah yang diambil (Almerio, 2020) (Huriyah, 2020).

Terlepas dari pro dan kontra yang menyambut kebijakan ini, menarik untuk dikaji secara kritis-analitis bagaimana paradigma yang diusung oleh kebijakan ini jika didiskusikan dengan teori belajar yang ada. Aspek Kampus Merdeka yang akan dikaji di sini adalah pada aspek keempat, yaitu hak belajar tiga semester di luar program studi. Dalam kajian ini, digunakan *Experiential Learning Theory* sebagai pisau analisis. Hasil analisis diharapkan mampu menyajikan gambaran komprehensif terkait relevansi kebijakan ini terhadap proses pembelajaran secara substansial, utamanya di jenjang perguruan tinggi, lebih khususnya lagi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI).

B. Metode

Penulisan kertas kerja ini merupakan kajian literatur berkaitan dengan kebijakan Merdeka Belajar: Kampus Merdeka. *Core* pembahasan dalam kajian ini adalah tentang relevansi kebijakan ini terhadap kebutuhan kompetensi guru di era revolusi industri 4.0 ditinjau dalam perspektif *Experiential Learning Theory* yang dikemukakan oleh David A. Kolb. Untuk menemukan relevansi tersebut, langkah yang dilakukan pertama kali adalah memaparkan hakikat Kampus Merdeka dan kompetensi guru di era 4.0. Selanjutnya dibahas konsep ELT. Kemudian di bagian terakhir dilakukan dialog antara ketiganya. Data dalam kajian ini diambil dari berbagai sumber baik itu laman website Kemendikbud yang memuat pernyataan resmi Mendikbud, literatur berkaitan dengan kompetensi guru 4.0 dan ELT.

C. Kampus Merdeka dan Tuntutan Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4.0

Hal penting yang melatarbelakangi gagasan Kampus Merdeka adalah keprihatinan terhadap banyaknya ketidaksinkronan atau keterpisahan antara proses pembelajaran dengan dunia nyata. Pembelajaran yang dilaksanakan seringkali tidak membawa realitas faktual yang sedang hangat menjadi perbincangan. Dampaknya, terasa ada sekat pemisah antara dunia perkuliahan dengan dunia nyata. Meminjam istilah Masdar Hilmy,

pendidikan dan dunia nyata seolah menjadi dua entitas mandiri yang saling terpisah satu sama lain. Padahal dalam kenyataan, di antara keduanya terdapat kesalingtautan yang sulit dipisahkan. Pendidikan menyediakan *human resources* untuk industri, sementara industri menyediakan *capital resources* untuk pendidikan.

Ada empat hal pokok dalam wacana kebijakan Kampus Merdeka yaitu Pembukaan Program Studi Baru, Sistem Akreditasi Perguruan Tinggi, Perguruan Tinggi Badan Hukum dan Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi yang setiap kebijakannya memiliki payung hukum masing-masing. Kebijakan Pembukaan Program Studi Baru diatur dalam Permendikbud No.5 dan 7, Kebijakan Sistem Akreditasi Perguruan Tinggi diatur dalam Permendikbud No.5, Perguruan Tinggi Badan Hukum pada Permendikbud No. 4 dan 6 serta Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi dipayungi Permendikbud no.3 (Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Adapun lima Peraturan Mendikbud (Permendikbud) sebagai landasan penerapan Kampus Merdeka Belajar yaitu Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Permendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Perubahan Perguruan Tinggi Negeri menjadi Perguruan Tinggi Badan Hukum, Permendikbud No. 5 tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi, Permendikbud No.6 tahun 2020 tentang Penerimaan Mahasiswa Baru Program Sarjana pada Perguruan Tinggi Negeri dan Permendikbud No. 7 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri dan Pendirian, Perubahan dan Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta (Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Pembahasan dalam kertas kerja ini difokuskan pada pokok terakhir dari kebijakan Kampus Merdeka, yaitu Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi. Namun, sebelum membahas lebih dalam terkait bagaimana teknis pelaksanaan kebijakan ini, perlu dianalisis terlebih dahulu tiga faktor utama yang mendorong munculnya wacana ini. *Pertama*, Mahasiswa tidak memiliki banyak fleksibilitas untuk mengambil kelas di luar prodi dan kampusnya sendiri. Hal ini kurang akomodatif jika dikaitkan dengan era disrupsi sekarang ini dimana fleksibilitas, kemudahan, dan kecepatan menjadi kunci utama dalam konteks tata kelola organisasi. Selain itu, semakin inklusifnya persaingan lapangan kerja harus ditopang pengetahuan, keterampilan, dan etos kerja yang kompatibel. Hal ini tidak bisa diperoleh mahasiswa jika hanya mengandalkan mata kuliah yang ada di program studinya. Mendikbud memberikan solusi bahwa Perguruan Tinggi (PT) wajib memberikan hak kepada mahasiswa untuk secara suka rela (bisa diambil atau tidak) mengambil SKS (Satuan Kredit Semester) di luar PT sebanyak 2 semester atau setara 40 SKS. Selain itu, mahasiswa juga diberi hak mengambil SKS di prodi yang berbeda sebanyak 1 semester atau setara 20 SKS.

Kedua, bobot SKS untuk kegiatan pembelajaran di luar kelas sangat kecil dan tidak adil bagi mahasiswa yang sudah mengorbankan banyak waktu. Padahal, pengalaman nyata yang tersaji di luar kelas justru lebih banyak dan *applicable*. Melalui interaksi dengan dunia nyata, mahasiswa akan lebih memahami keterkaitan antara teori yang mereka dapatkan di kelas dengan kondisi *real* di lapangan. Mereka akan melakukan analisis dan sintesis, kemudian mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan pengalaman belajar yang jauh lebih bermakna jika dibandingkan hanya berdiskusi di kelas. *Ketiga*, di banyak kampus, pertukaran pelajar atau praktik kerja justru menunda kelulusan mahasiswa. Hal ini diakibatkan oleh postur kurikulum yang terlalu menitikberatkan aspek teoritis. Mahasiswa di semester akhir masih terbebani dengan perkuliahan di kelas, padahal mereka juga dihadapkan dengan kegiatan praktik di luar perguruan tinggi.

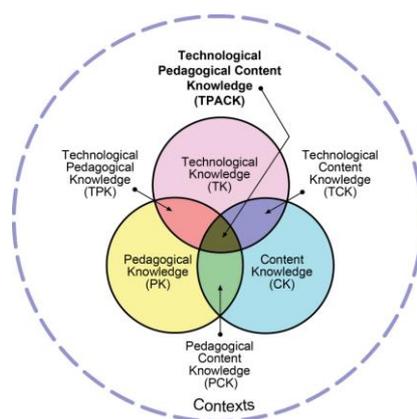
Kemendikbud kemudian mengajukan redefinisi terhadap sks yang selama ini diartikan sebagai jam belajar. Menurut Kemendikbud, sks haruslah dimaknai sebagai jam kegiatan, yang meliputi belajar di kelas, praktik kerja (magang), pertukaran pelajar, proyek di desa, wirausaha, riset, studi independen, dan kegiatan mengajar di daerah terpencil. Kegiatan yang dapat diambil mahasiswa dalam 3 semester dapat dipilih dari program pemerintah atau program-program yang disetujui oleh rektor. Semua jenis kegiatan terpilih harus dibimbing seorang dosen yang ditentukan sendiri oleh PT (Tohir, 2019). Pemaknaan demikian akan mengubah paradigma perkuliahan menjadi lebih fleksibel dan akomodatif terhadap perubahan.

Bila gagasan Kampus Merdeka ini didialogkan dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai *output* pendidikan abad 21 dan di era revolusi industri 4.0 sekarang ini, akan didapati kesesuaian yang nyata. Menurut UNESCO, terdapat tiga keterampilan penting yang harus dikuasai di abad 21 ini, yaitu; *learning skills* (berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi), *literacy skills* (informasi, media, dan teknologi), dan *life skills* (keluwesan, kepemimpinan, inisiatif, produktivitas, dan bersosialisasi) (Stauffer, 2020). *Learning skills* membuat mahasiswa mampu menguasai berbagai kompetensi secara maksimal. Pengasahan terhadap keahlian ini tentu tidak cukup jika hanya mengandalkan lingkungan belajar berupa ruang kelas saja. Dibutuhkan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menantang, dan kontekstual untuk mendukungnya. Oleh sebab itu, kegiatan di luar kelas perlu untuk dioptimalkan.

Literacy Skills berfokus pada bagaimana mahasiswa dapat membedakan antara fakta, outlet penerbitan, dan teknologi di belakangnya. Fokus utama lainnya untuk menentukan sumber yang dapat dipercaya dan informasi faktual untuk memisahkannya dari informasi yang salah yang membanjiri internet sehingga mereka tidak mudah terpapar *hoax*. Adapun *life skills* fokus pada elemen-elemen tak berwujud dari kehidupan

sehari-hari mahasiswa. Elemen-elemen tak terlihat ini menentukan kualitas pribadi dan professional mahasiswa jika nantinya terjun ke dunia industri.

Guna menunjang penguasaan 21st Century Skills di atas, guru di era 4.0 ini juga dituntut untuk mampu mengintegrasikan proses pembelajaran dengan teknologi, terutama teknologi digital. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang merupakan pengembangan konsep PCK (*Pedagogical Content Knowledge*) yang digagas Lee S. Shulman perlu untuk dikuasai oleh guru. TPACK menggambarkan wawasan keilmuan pada bidang Teknologi, Pendidikan, dan Bidang studi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran (Suyanto, 2019). Integrasi teknologi yang efektif untuk pendidikan seputar materi pelajaran tertentu membutuhkan pengembangan kepekaan terhadap hubungan transaksional yang dinamis antara komponen pengetahuan yang terletak dalam konteks unik ini. Setiap guru, tingkat kelas, faktor khusus sekolah, demografi, budaya, dan faktor lain memastikan bahwa setiap situasi adalah unik, dan tidak ada kombinasi tunggal dari konten, teknologi, dan pedagogi yang berlaku untuk setiap guru, setiap kursus, atau setiap pandangan pengajaran (Koehler, 2012). Berikut skema TPACK:



Gambar 1. Struktur TPACK

Kebutuhan masyarakat pada pembelajaran yang berkualitas terus mengalami peningkatan. Standar kualitas pembelajaran dengan demikian semakin tinggi jika dibandingkan era sebelumnya seiring dengan kebutuhan masyarakat dan para pekerja pada pengetahuan dan keterampilan yang lebih besar agar sukses dan mampu *survive*. Guru tidak hanya memerintah dan menyediakan informasi berguna untuk peserta didik, tetapi juga harus mampu memungkinkan kelompok peserta didik yang beragam untuk belajar untuk belajar, bahkan terhadap materi yang rumit. Jika pada decade sebelumnya guru hanya diharapkan mampu menyiapkan sekelompok kecil untuk kerja intelektual, mereka sekarang dituntut untuk membimbing peserta didik agar mampu berpikir tingkat tinggi dan menunjukkan keahliannya (Darling-Hammond, 2006).

D. *Experiential Learning Theory (ELT)*

1. Konsep *Experiential Learning*

Para ahli dari berbagai disiplin ilmu dalam kurun waktu empat puluh tahun terkahir menemukan bahwa setiap individu mengembangkan pendekatan yang konsisten dan rutin dalam proses belajar yang disebut sebagai gaya belajar (Yeganeh & Kolb, 2009). Pada umumnya, setiap individu memiliki gaya belajar masing-masing. Hal ini bergantung pada kecenderungan potensi yang dimiliki setiap orang. Perbedaan gaya belajar ini harus dipahami dan kemudian diakomodasi oleh seorang pendidik. Jika seorang peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik, maka pendidik harus menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai agar peserta didik tersebut mampu menangkap materi pembelajaran secara maksimal, demikian seterusnya.

Dalam kerangka demikian itulah, lahir teori-teori pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai latar belakang disiplin keilmuan. Satu di antara teori pembelajaran yang masih relevan diterapkan hingga saat ini adalah teori pembelajaran berbasis pengalaman. Terdapat perbedaan istilah yang digunakan para ahli untuk menyebut teori ini. John Dewey menyebutnya "*learning by doing*," (belajar dengan berbuat"; Wolfe dan Byrne menggunakan istilah "*experienced-based learning*" (pembelajaran berbasis pengalaman); sementara David Kolb lebih suka menggunakan istilah "*Experiential Learning*" yang bermakna pembelajaran melalui penalaran terhadap pengalaman (Rosidin, n.d.). Kertas kerja ini berfokus menelaah model EL yang disebut terakhir.

Menurut Kolb, proses belajar dari pengalaman bisa dilakukan di manapun dan kapanpun serta dalam bentuk aktivitas kegiatan apapun. Bagi Kolb, terdapat enam asumsi yang mendasari ELT (Kolb & Kolb, 2009):

- a. *Learning is best conceived as a process, not in terms of outcomes.* Oleh sebab itu, untuk meningkatkan pembelajaran di pendidikan tinggi, fokus utama harus pada melibatkan mahasiswa dalam proses terbaik yang mencakup umpan balik tentang efektivitas upaya pembelajaran mereka. Dewey mengungkapkan bahwa pendidikan harus dipahami sebagai rekonstruksi pengalaman yang berkelanjutan ... proses dan tujuan pendidikan adalah satu dan sama.
- b. *All learning is re-learning.* Pembelajaran paling baik difasilitasi oleh proses yang menggambarkan kepercayaan dan ide siswa tentang suatu topik sehingga mereka dapat diperiksa, diuji, dan diintegrasikan dengan ide-ide baru yang lebih disempurnakan.
- c. *Learning requires the resolution of conflicts between dialectically opposed modes of adaptation to the world.* Konflik, perbedaan, dan ketidaksepakatan adalah yang mendorong proses pembelajaran. Dalam proses belajar seseorang

dipanggil untuk bergerak bolak-balik antara mode refleksi dan tindakan yang berlawanan dan perasaan serta pemikiran.

- d. *Learning is a holistic process of adaptation.* Belajar bukan hanya hasil dari kognisi tetapi melibatkan fungsi terintegrasi secara total- berpikir, merasakan, memahami dan berperilaku. Ini mencakup model khusus lain dari adaptasi dari metode ilmiah untuk pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan kreativitas.
- e. *Learning results from synergetic transactions between the person and the environment.* Pola pembelajaran manusia yang stabil dan bertahan lama muncul dari pola transaksi yang konsisten antara individu dan lingkungannya. Cara kami memproses kemungkinan dari setiap pengalaman baru menentukan rentang pilihan dan keputusan yang kami lihat. Pilihan dan keputusan yang kita buat sampai batas tertentu menentukan peristiwa yang kita alami, dan peristiwa ini mempengaruhi pilihan kita di masa depan. Dengan demikian, orang-orang menciptakan diri mereka sendiri melalui pilihan peristiwa aktual yang mereka alami.
- f. *Learning is the process of creating knowledge.* ELT mengusulkan teori pembelajaran konstruktivis dimana pengetahuan sosial dibuat dan diciptakan kembali dalam pengetahuan pribadi pembelajar. Ini berbeda dengan model 'transmisi' yang menjadi dasar praktik pendidikan saat ini di mana ide-ide tetap yang sudah ada dikirimkan ke pelajar.

Experiential Learning merupakan pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman. Dan untuk pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang, dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui maka memukinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru, atau bahkan cara berfikir baru.

Menurut *Asociatian For Experiential Education (AEE)*, *Experiential Learning* merupakan falsafah dan metodologi dimana pendidik terlibat langsung dalam memotivasi peserta didik dan refleksi difokuskan untuk meningkatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan. *Experiential Learning* mendorong siswa dalam aktifitasnya untuk lebih banyak berfikir, mengeksplor, bertanya, membuat keputusan, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Tujuan dari model *Experiential Learning* adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara yaitu mengubah struktur kognitif siswa, mengubah sikap siswa, dan memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang sudah ada. Ketiga elemen

tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi secara keseluruhan, tidak terpisahkan, karena apabila salah satu elemen tidak ada maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif (Anggreni, 2017).

2. Prosedur *Experiential Learning*

Prosedur pembelajaran dalam *Experiential Learning* terdiri dari empat tahapan yaitu:

1. Tahap pengalaman konkrit (*Concrete Experience*)

Merupakan tahap paling awal, yakni seorang siswa mengalami sesuatu peristiwa sebagaimana adanya (hanya merasakan, melihat, dan menceritakan kembali peristiwa itu). Dalam tahapan ini siswa belum memiliki kesadaran tentang hakikat peristiwa tersebut, apa yang sesungguhnya terjadi, dan mengapa hal itu terjadi. Inilah yang terjadi pada tahap awal proses belajar.

2. Tahap observasi refleksi (*Reflection Observation*)

Pada tahap ini seorang siswa sudah memiliki observasi terhadap peristiwa yang dialaminya, mencari jawaban, melaksanakan refleksi atau pengamatan aktif, mengembangkan pertanyaan-pertanyaan bagaimana peristiwa terjadi, mengapa terjadi serta mulai berusaha memikirkan dan memahaminya.

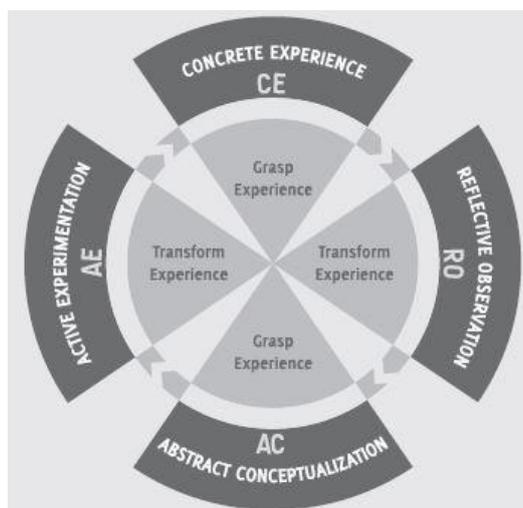
3. Tahap Konseptualisasi atau Berfikir Abstrak (*Reflection Observation*)

Pada tahap ini seorang siswa sudah berupaya membuat sebuah abstraksi atau teori tentang hal yang pernah diamatinya, mengembangkan suatu teori, konsep prosedur tentang sesuatu yang sedang menjadi objek perhatian. Pada tahapan ini siswa diharapkan sudah mampu untuk membuat aturan-aturan umum (Generalisasi) dari berbagai contoh kejadian yang meskipun tampak berbeda-beda tetapi mempunyai landasan aturan yang sama.

4. Tahap Eksperimentasi Aktif (*Aktif Experimentation*)

Pada tahap ini sudah ada upaya mahasiswa untuk melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep, teori kedalam situasi nyata. Dalam dunia matematika, misalnya mahasiswa tidak hanya memahami asal usul sebuah rumus, tetapi ia juga mampu memakai rumus tersebut untuk memecahkan suatu masalah yang belum pernah ia temui sebelumnya (Siregar & Nara, 2011)

Keempat tahap tersebut oleh David Kolb kemudian digambarkan dalam bentuk lingkaran sebagai berikut (Yeganeh & Kolb, 2009):



Gambar 2. Siklus *Experiential Learning*

E. Relevansi Kampus Merdeka dengan Kompetensi Guru 4.0 dalam Perspektif ELT

Kampus Merdeka merupakan bagian integral dari terobosan Merdeka Belajar yang digagas Kemendikbud beberapa waktu sebelumnya. Dalam perkataan lain, Kampus Merdeka merupakan bentuk gagasan Merdeka Belajar di level perguruan tinggi. Semangat yang diusung gagasan ini adalah supaya penyelenggaraan pendidikan di level PT lebih otonom, fleksibel, dan inovatif. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, melalui kebijakan ini, Kemendikbud menyatakan bahwa terjadinya distorsi dan penyempitan makna sks (satuan kredit semester) perlu mendapat sorotan yang serius.

Menurut Kemenristekdikti, sks dimaknai sebagai takaran waktu kegiatan belajar yang di bebaskan pada mahasiswa per minggu per semester dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk pembelajaran atau besarnya pengakuan atas keberhasilan usaha mahasiswa dalam mengikuti kegiatan kurikuler di suatu program (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, 2020). Berdasarkan definisi ini, dapat dilihat bahwa sks bukan semata dimaknai sebagai takaran waktu belajar tatap muka di kelas, tetapi lebih luas dari itu. Ia mencakup kegiatan belajar di luar kelas seperti magang, atau bahkan keikutsertaan mahasiswa dalam program pemerintah yang relevan dengan tri dharma perguruan tinggi. Distorsi ini yang hendak diluruskan oleh Kemendikbud melalui Kampus Merdeka, yaitu dengan memberikan hak dan kebebasan kepada mahasiswa untuk mengambil sks di luar program studi mereka.

Bila dicermati, terobosan ini tidak melenceng dari payung hukum yang ada, justru merupakan pengejawantahan dalam bentuk yang sebenarnya. Pada pasal 15 Permendikbud nomor 3 tahun 2020, dijelaskan bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan di luar program studi. Bentuk proses pembelajaran tersebut meliputi; (1)

Pembelajaran pada Program Studi lain di Perguruan Tinggi yang sama; (2) Pembelajaran pada Program Studi yang sama di Perguruan Tinggi yang berbeda; (3) Pembelajaran pada Program Studi lain di Perguruan Tinggi yang berbeda; dan (4) Pembelajaran pada lembaga non Perguruan Tinggi.

Selain itu, dalam peraturan ini juga ditekankan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di PT haruslah memiliki karakteristik interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Dari sini dapat disimpulkan bahwa semangat Kampus Merdeka yang didukung dengan payung hukum Permendikbud nomor 3 tahun 2020 ini hendak mengarahkan paradigma pembelajaran di jenjang PT supaya lebih *compatible*, *adaptive*, *responsive*, dan *contextual* serta menjadikan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran.

Karakteristik di atas, terutama pada aspek holistik, integratif, saintifik, kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa, menjadi indikasi bahwa kebijakan ini selaras dengan *Experiential Learning Theory* (ELT) yang digagas Kolb. Sebagaimana dijelaskan di atas, agar proses belajar mengajar efektif, seorang siswa harus memiliki empat kemampuan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan *Experiential Learning*

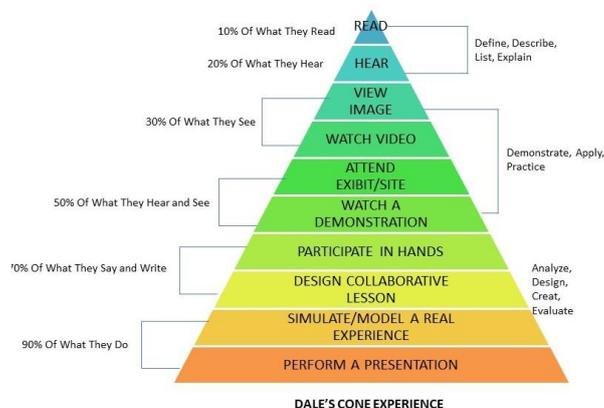
Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concrete experience</i> (CE)	Peserta didik melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
<i>Reflication Observation</i> (RO)	Peserta didik mengobservasi dan merefleksi atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi	<i>Watching</i> (mengamati)
<i>Abstract Conceptualization</i> (AC)	Peserta didik menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (berpikir)
<i>Active Expeimention</i> (AE)	Peserta didik menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan.	<i>Doing</i> (berbuat)

Dalam proses belajar model Kolb ini terdapat dua dimensi. *Pertama*, pengalaman langsung yang konkrit (CE) pada satu pihak dan konseptualisasi abstrak (AC) pada pihak lain. *Kedua*, eksperimen aktif (AE) pada satu pihak dan observasi refleksi (RO) pada pihak lain. Individu selalu mencari kemampuan belajar tertentu dalam situasi tertentu. Jadi, individu dapat beralih dari perilaku (AE) menjadi pengamat (RO) dan dari

keterlibatan langsung (CE) menjadi analisis abstrak (AC) (Anggreni, 2017). Proses belajar demikian ini tentu membutuhkan lingkungan, situasi, dan kondisi yang fleksibel dan akomodatif serta menjadikan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran. Meminjam istilah Weimer, dosen harus mengubah statusnya dari “*sage on the stage*” menjadi “*guide on the side*” (Wright, 2011). Sayangnya, selama ini hal tersebut belum banyak dilakukan oleh perguruan tinggi.

Adapun dalam perspektif 21st Century Skills, Kampus Merdeka juga mendapat relevansinya. Menurut UNESCO, pendidikan di abad 21 ini mencakup; (1) *key subjects and Themes* (Mata pelajaran kunci dan tema), (2) *Life and Career skills* (kecakapan hidup dan kecakapan berkerja); (3) *learning and innovation skills* (4C’s) (kecakapan belajar dan berinovasi); (4) *Information, media, and Technology skills* (kecakapan terkait informasi, media, dan teknologi) (Suyanto, 2019). Pemberian hak kebebasan untuk belajar di luar program studi dan di luar perguruan tinggi dapat mendukung penguasaan mahasiswa terhadap ketiga *skills* tersebut. Melalui pengalaman dan sentuhan langsung dengan sumber, materi, dan media pembelajaran yang berupa kondisi nyata di lapangan, mahasiswa memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Selaras dengan ungkapan Dewey, “*all genuine education comes about through experience*” (Estes, 2004).

Relevansi Kampus Merdeka juga dapat dilihat jika dikaitkan dengan *Cone of Learning* yang digagas Edgar Dale (Jackson, 2016):



Gambar 3. *Cone of Learning*

Sungguhpun memiliki relevansi yang tinggi dengan tuntutan kebutuhan kompetensi di abad 21 dan era revolusi industri 4.0, namun implementasi kebijakan Kampus Merdeka tak semudah membalik telapak tangan. Bercermin dari berbagai kritik yang ada, Kemendikbud harus memperhatikan dan mempertimbangkan dengan masak hal-hal pokok ini sebelum mengimplementasikan kebijakannya tersebut. *Pertama*, kendala administratif. Jika kebijakan keempat dari Kampus Merdeka ini diterapkan, maka PT harus melakukan sinkronisasi data mahasiswa mulai dari presensi hingga

proses penilaian yang berbeda antara satu PT dengan PT lainnya. *Kedua*, mahasiswa mengalami paradoks. Di satu sisi, mahasiswa memiliki kebebasan memilih mata kuliah di luar program studinya, namun pada saat yang sama mereka dihadapkan dengan keharusan memahami pengantar untuk mata kuliah yang mereka ambil. *Ketiga*, spesifikasi keilmuan menjadi kabur. Lantaran adanya kebebasan menempuh mata kuliah di luar program studi (Ariawantara, 2020). Walaupun kritik demikian ini terasa berlebihan, apalagi jika dibangun berdasarkan asumsi belaka. Penerapan kebijakan ini jika dicermati secara mendalam sudah selaras dengan peratran-peraturan yang diterbitkan sebelumnya, misalnya Permenristekdikti Nomor 50 Tahun 2018 berkaitan dengan standar kompetensi lulusan (Huriyah, 2020).

Di luar perdebatan tersebut, yang jelas sebelum menerapkan Kampus Merdeka, Kemendikbud harus melakukan persiapan matang terlebih dahulu. Perlu ada uji lapangan atau membuat *pilot project* dengan melibatkan beberapa perguruan tinggi sebagai mitra. Hasil evaluasi terhadap uji lapangan tersebut kemudian dikaji bersama. Pembinaan terhadap model pelaksanaan sebaiknya muncul dari para akademisi perguruan tinggi yang notabene merupakan praktisi lapangan. Dengan pola bottom-up demikian ini, bila nantinya Kampus Merdeka diterapkan secara efektif, perguruan tinggi yang menjadi sasaran akan memiliki *sense of belonging*. Sosialisasi berkaitan dengan mekanisme pelaksanaan kebijakan ini juga harus dilakukan secara sistematis dan integratif. Selain itu, kontinuitas atau *sustainability* kebijakan ini juga harus diperhatikan. Jangan sampai hanya menjadi kebijakan populis dalam bingkai kepentingan politis, setelah rezim berganti, kebijakan diganti kembali.

F. Simpulan

Kebijakan Kampus Merdeka diharapkan mampu mengikis gap antara dunia pendidikan (pendidikan tinggi) dengan realitas dunia nyata. Selama ini, mahasiswa tidak memiliki kebebasan untuk belajar di luar program studi mereka. Selain itu, mereka juga tidak leluasa dan terdorong mengikuti berbagai kegiatan di luar perguruan tinggi. Padahal melalui serangkaian kegiatan tersebut, pengalaman belajar, sikap, dan keterampilan mereka mampu terasah dengan baik karena selama proses belajar, mereka mampu berinteraksi langsung dengan sumber, media, dan bahan ajar. Dalam perspektif ELT, Kampus Merdeka relevan dengan kebutuhan kompetensi guru di era 4.0 sekarang ini. Implementasi kebijakan ini mampu menunjang upaya program studi keguruan membekali mahasiswa dengan berbagai keahlian dan pengalaman di luar program studi guna menjawab tuntutan dan kebutuhan dunia pendidikan abad 21.

Daftar Rujukan

- Alif, S., Reka, I., & Salsabila, N. (2020, February 6). Pro Kontra ‘Kampus Merdeka’ di Kalangan Mahasiswa UI [Intitution]. *suaramahasiswa.com*. <http://suaramahasiswa.com/pro-kontra-kampus-merdeka-di-kalangan-mahasiswa-ui/>
- Almerio, Y. (2020, February 1). Tak Semua Mahasiswa Kaltim Setuju Kampus Merdeka, Ini Penyebabnya [Pers]. *IDN Times Kaltim*. <https://kaltim.idntimes.com/news/kaltim/yuda-almerio-pratama-lebang/tak-semua-mahasiswa-kaltim-setuju-kampus-merdeka-ini-penyebabnya/full>
- Anggreni. (2017). Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Mengalami). *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 186–199.
- Ariawantara, P. A. F. (2020, January 28). Kritik terhadap Kampus Merdeka [Press]. *Jawa Pos*. <https://www.jawapos.com/surabaya/28/01/2020/kritik-terhadap-kampus-merdeka/>
- Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020, January 24). Mendikbud Luncurkan Empat Kebijakan Merdeka Belajar: Kampus Merdeka [Government]. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/01/mendikbud-luncurkan-empat-kebijakan-merdeka-belajar-kampus-merdeka>
- Darling-Hammond, L. (2006). Constructing 21st-century teacher education. *Journal of Teacher Education*, 57(3), 300–314.
- Djamarah, S. B. (2013). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Estes, C. A. (2004). Promoting student-centered learning in experiential education. *Journal of Experiential Education*, 27(2), 141–160.
- Huriyah, L. (2020, February 15). KRITIK TERHADAP KRITIK KAMPUS MERDEKA [Institution]. *uinsby.ac.id*. <https://w3.uinsby.ac.id/kritik-terhadap-kritik-kampus-merdeka/>
- Jackson, J. (2016). Myths of active learning: Edgar Dale and the cone of experience. *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society*, 20(2), 51–53.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Pub. L. No. Nomor 3 Tahun 2020 (2020). <https://ldikti13.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2020/01/Permendikbud-Nomor-3-Tahun-2020.pdf>
- Koehler, M. (2012, September 24). The Seven Components of TPACK [NGO]. *TPACK ORG*. <http://www.tpack.org/>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2009). Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. *The SAGE Handbook of Management Learning, Education and Development*, 42–68.

- Rosidin, R. (n.d.). Optimalisasi Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning). *El-Qudwah*.
- Sapitri, E. (2020, February 9). Tuai Pro dan Kontra, Pelaksanaan Program ‘Kampus Merdeka’ Menerima Respon Positif dari Kemendes [Pers]. *Pikiran Rakyat*. <https://cirebon.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-04338521/tuai-pro-dan-kontra-pelaksanaan-program-kampus-merdeka-menerima-respon-positif-dari-kemendes>
- Siregar, E., & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Stauffer, B. (2020, March 19). What Are 21st Century Skills? [NGO]. *Applied Educational System*. <https://www.aeseducation.com/blog/what-are-21st-century-skills>
- Suyanto, S. (2019). Pengembangan Kompetensi Guru Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi Dan Saintek (SNPBS) Ke-IV 2019, IV*.
- Tohir, M. (2019). *Empat Pokok Kebijakan Merdeka Belajar*.
- Wright, G. B. (2011). Student-centered learning in higher education. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 23(1), 92–97.
- Yeganeh, B., & Kolb, D. (2009). Mindfulness and experiential learning. *Handbook for Strategic HR*.