

Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Mengalami)

Anggreni

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Sekolah Tinggi Agama Islam UISU Pematangsiantar, Sumatera Utara

e-mail : anggreni.chaniago@yahoo.com

Abstract: *Learning is the process of changing individual behavior as a result of interaction with the environment. It is a system consisting of components interacting with one another to achieve the goals of teaching that has already been predetermined. One of the learning models that is often used in learning theory is experiential learning (experience-based) learning. Experiential learning was first introduced by David A. Kolb. Experiential learning is an effort to achieve the goals based on experiences that are constantly changing in order to improve the effectiveness of the learning outcomes themselves. The purpose of this experiential learning model is to influence students in three ways, namely: (a) changing student cognitive structure, (b) changing student attitudes, (c) extending existing student skills. Learning procedure in the experiential learning consists of 4 stages: (a) concrete experience, (b) reflection observation, (c) conceptualization / reflection observation, (d) active experimentation. David Kolb divides one's learning style into four categories: diverger, assimilator, converger and accommodator. Experiential learning is organized and implemented by focusing more on the things that are owned by students. This principle also relates to experience in performing tasks in the usual ways of learning undertaken by students.*

Keywords: *Learning, experiential learning, learning outcomes*

A. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Dahar, 2002). Manusia sebagai makhluk yang berpikir, dituntut untuk terus belajar baik melalui lembaga formal maupun non formal. Manusia juga dapat melakukan proses belajar melalui pengalaman yang pernah dialami.

Tujuan belajar bukan hanya berorientasi pada penguasaan materi saja, akan tetapi orientasi yang sesungguhnya yaitu memberikan pengalaman jangka panjang sehingga diharapkan hasil pembelajaran menjadi lebih bermanfaat bagi siswa. Guru sangat berperan penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilakukannya. Sehingga guru harus mampu membuat suatu perencanaan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan siswa serta memperbaiki kualitas pengajarannya yaitu dengan penggunaan teori pembelajaran yang tepat. Karena teori pembelajaran mengungkapkan hubungan antara kegiatan pembelajaran dengan proses-proses psikologis dalam diri siswa.

Salah satunya yaitu teori pembelajaran humanistik dimana proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia. Tujuan dari teori ini adalah untuk memanusiakan manusia (mencapai aktualisasi diri). Teori humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari daripada proses belajar itu sendiri. Teori belajar ini lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan.

Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dari teori pembelajaran humanistik ini adalah dengan menggunakan model *experiential learning* yaitu pembelajaran dengan menempatkan sesuatu dalam suatu konteks pengalaman. Karena model pembelajaran ini lebih dekat dan relevan dengan kehidupan nyata semua siswa dengan tujuan mempersiapkan siswa untuk memiliki suatu kemampuan dan kesadaran untuk menyelidiki, menganalisis, memahami dan menerapkan konsep-konsep/prinsip-prinsip pada situasi nyata. Sehingga penulis tertarik untuk membahas teori pembelajaran humanistik dengan model pembelajaran *experiential learning* di dalam penulisan jurnal ini.

Biografi David A. Kolb

David A. Kolb lahir pada tahun 1939 di kota New York, Amerika Serikat. Kolb memperoleh gelar BA dari Knox College pada tahun 1961, memperoleh gelar MA pada tahun 1964 dan gelar Ph.D. pada tahun 1967 dari Harvard University dalam bidang Psikologi Sosial.

Beliau adalah seorang teoritikus pendidikan yang meneliti di bidang kepentingan dan publikasi yang fokus pada pengalaman belajar dan perubahan sosial individu, pengembangan karir dan eksekutif serta pendidikan profesional. Beliau adalah pendiri dan ketua Pengalaman Pembelajaran Berbasis Systems, Inc (EBLS). Beliau juga seorang Profesor Perilaku Organisasi dalam Weatherhead School of Management di Case Western Reserve University, Cleveland, Ohio (Saputra, 2013).

Kolb terkenal di kalangan pendidikan dalam bidang Gaya Belajar Inventory (LSI). Model yang dibangunnya di atas gagasan bahwa preferensi belajar dapat digambarkan dengan menggunakan dua continuums yaitu observasi eksperimentasi-reflektif aktif dan pengalaman konsep abstrak-konkret.

Beliau merupakan seorang filosof yang beraliran humanistik yaitu aliran yang lebih melihat pada sisi perkembangan manusia. Pendekatan ini melihat dari suatu kejadian, yaitu bagaimana manusia membangun dirinya untuk melakukan hal-hal yang positif. Kemudian kemampuan yang bersifat positif inilah yang disebut sebagai potensi manusia. Para pendidik yang beraliran humanisme biasanya memfokuskan pengajaran pada pembangunan kemampuan positif ini yang sangat erat kaitannya dengan pengembangan emosi positif yang terdapat pada domain afektif.

Teori humanistik merupakan konsep belajar yang lebih melihat pada sisi perkembangan kepribadian manusia. Berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan

menemukan kemampuan yang mereka punya dan mengembangkan kemampuan tersebut. Teori humanistik ini sangat tepat untuk diterapkan pada materi-materi pembelajaran yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap, dan analisis terhadap fenomena sosial. Psikologi humanisme memberi perhatian atas guru sebagai fasilitator. Sehingga pada awal tahun 1980-an, Kolb dan berhasil mengembangkan *Experiential Learning Model* (ELM).

Kolb telah menulis beberapa artikel dan buku yang telah diterbitkan beliau diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *The Critique of Pure Modernity: Hegel, Heidegger, and After* (1987)
2. *Postmodern Sophistications: Philosophy, Architecture, and Tradition* (1990)
3. *New Perspectives on Hegel's Philosophy of Religion* (1992)
4. *Socrates in the Labyrinth: Hypertext, Argument, Philosophy* (1994)
5. *Sprawling Places* (2008)
6. "On the Objective and Subjective Grounding of Knowledge", translation, with introduction and notes, of an essay by the Neo-Kantian Paul Natorp, in the *Journal of the British Society for Phenomenology* (1981)
7. "Language and Metalanguage in Aquinas", in the *Journal of Religion* (1981)
8. "Socrates and Stories", in *Spring* (1981)
9. "Sellars on the Measure of All Things", in *Philosophical Studies* (1979)
10. "Ontological Priorities: A Critique of the Announced Goals of Descriptive Metaphysics", in *Metaphilosophy*, 1975.
11. "Time and the Timeless in Greek Thought", in *Philosophy East-West* (1974)(Sasmita, 2014)

Pengertian *Experiential Learning*

Experiential learning adalah suatu tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri (Wahyuni, 2008).

Experiential learning merupakan sebuah model holistik dari proses pembelajaran di mana manusia belajar, tumbuh dan berkembang. Penyebutan istilah *experiential learning* dilakukan untuk menekankan bahwa *experience* (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakannya dari teori pembelajaran

lainnya seperti teori pembelajaran kognitif ataupun behaviorisme (Kolb, 1984) (Nahwiyah, 2012). *Experiential learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu.

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 memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara berpikir baru.

Menurut *Association 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 aktivitasnya untuk lebih banyak berpikir, mengeksplor, bertanya, membuat keputusan, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

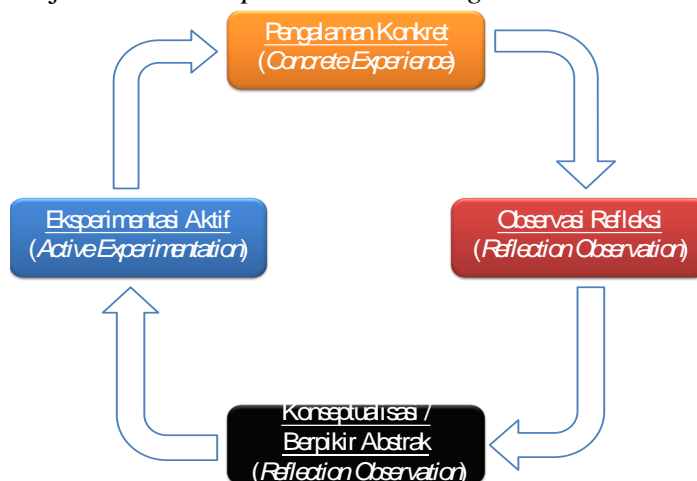
Tujuan dari model *experiential learning* ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu:

- a) Mengubah struktur kognitif siswa
- b) Mengubah sikap siswa
- c) Memperluas ketrampilan-ketrampilan siswa yang sudah ada

Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif (Johnson & Johnson, 1991).

Prosedur Experiential Learning

Prosedur pembelajaran dalam *Experiential learning* terdiri dari 4 tahapan yaitu:



Gambar 1.1 Tahapan *Experiential Learning*

1. Tahap Pengalaman Konkret (*Concrete Experience*)

Merupakan tahap paling awal, yakni seorang siswa mengalami sesuatu peristiwa sebagaimana adanya (hanya merasakan, melihat, dan menceritakan kembali peristiwa itu). Dalam tahap 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 / Berpikir 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 (*Active Experimentation*)

Pada tahap ini sudah ada upaya siswa untuk melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep, teori ke dalam situasi nyata (Sasmita, 2014). Dalam dunia matematika, misalnya siswa tidak hanya memahami asal usul sebuah

rumus, tetapi ia juga mampu memakai rumus tersebut unntuk memecahkan suatu masalah yang belum pernah ia temui sebelumnya (Nara, 2011).



Gambar 1.2 Contoh Penerapan *Experiential Learning* (Renang)

Menurut *experiential learning theory*, agar proses belajar mengajar efektif, seorang siswa harus memiliki 4 kemampuan yaitu sebagai berikut:

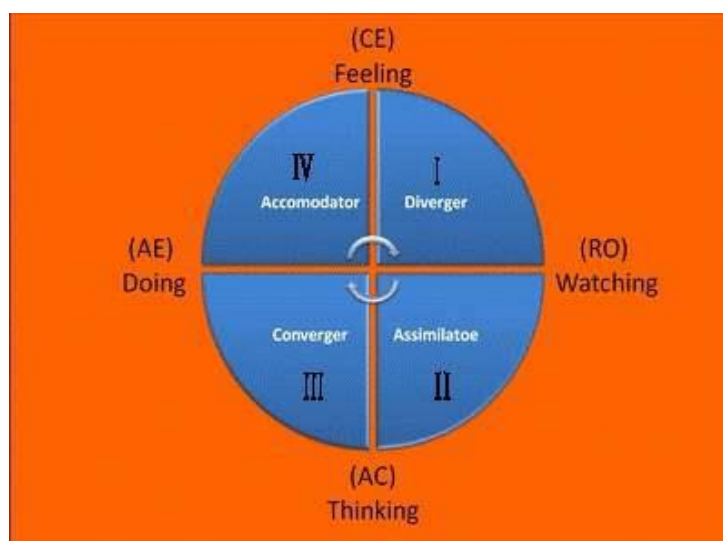
Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concrete Experience</i> (CE)	Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
<i>Reflection Observation</i> (RO)	Siswa mengobservasi dan merefleksi atau memikirkan pengalamannya dari berbagai segi	<i>Watching</i> (mengamati)
<i>Abstract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

Tabel 1.1 Proses Belajar Model Kolb

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 pelaku (AE) menjadi pengamat (RO) dan dari keterlibatan langsung (CE) menjadi analisis abstrak (AC) (Wahyuni, 2008).

Experiential learning merupakan model pembelajaran yang sangat memperhatikan perbedaan atau keunikan yang dimiliki oleh siswa. Keempat tahapan dalam *experiential learning* bertujuan untuk mengakomodasi perbedaan dan keunikan yang dimiliki oleh masing-masing individu. Dengan menggunakan inventori gaya belajar (*learning style inventory*) yang dikembangkan sendiri, David Kolb membagi gaya belajar seseorang menjadi empat kategori yaitu:



Gambar 1.3. Gaya Belajar Dalam *Experiential Learning*

1. Diverger

Tipe ini merupakan perpaduan antara *Concrete Experience* (CE) dan *Reflective Observation* (RO), atau dengan kata lain kombinasi dari perasaan (*feeling*) dan pengamatan (*watching*). Siswa dengan tipe ini memiliki keunggulan dalam kemampuan imajinasi dan melihat situasi konkret dari berbagai sudut pandang yang berbeda, kemudian menghubungkannya menjadi sesuatu yang bulat dan utuh. Pendekatannya pada setiap situasi adalah “mengamati” dan bukan “bertindak”. Siswa seperti ini menyukai tugas belajar yang menuntutnya untuk menghasilkan ide-ide dan gemar mengumpulkan berbagai informasi, menyukai isu tentang kesusastraan, budaya, sejarah, dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Mereka biasanya lebih banyak bertanya “**Why?**”. Peran dan fungsi guru yang cocok untuk menghadapi siswa tipe ini adalah sebagai **motivator**.

2. Assimilator

Tipe kedua ini merupakan perpaduan antara *Abstract Conceptualization* (AC) dan *Reflective Observation* (RO) atau dengan kata lain kombinasi dari pemikiran (*thinking*) dan pengamatan (*watching*) (Sudrajat, 2011). Siswa dengan tipe ini memiliki keunggulan dalam memahami dan merespon berbagai sajian informasi serta mengorganisasikan dan merangkumkannya dalam suatu format yang logis, singkat, dan jelas. Biasanya siswa tipe ini cenderung lebih teoritis, lebih menyukai bekerja dengan ide serta konsep yang abstrak, daripada bekerja dengan orang. Mata pelajaran yang diminatinya adalah bidang sains dan matematika. Mereka biasanya lebih banyak bertanya “**What?**”. Peran dan fungsi guru yang cocok untuk menghadapi siswa tipe ini adalah sebagai seorang **expert**.

3. Converger

Tipe ini merupakan perpaduan antara *Abstract Conceptualization* (AC) dan *Active Experimentation* (AE) atau dengan kata lain kombinasi dari berfikir (*thinking*) dan berbuat (*doing*). Siswa mampu merespons terhadap berbagai peluang dan mampu bekerja secara aktif dalam setiap tugas yang terdefiniskan secara baik. Siswa gemar belajar bila menghadapi soal dengan jawaban yang pasti, dan segera berusaha mencari jawaban yang tepat.

Siswa dengan tipe ini unggul dalam menemukan fungsi praktis dari berbagai ide dan teori. Biasanya mereka punya kemampuan yang baik dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Mereka juga lebih menyukai tugas-tugas teknis (aplikatif). Dia cenderung tidak emosional dan lebih menyukai bekerja yang berhubungan dengan benda dari pada manusia, masalah sosial atau hubungan antar pribadi.

Mata pelajaran yang diminati adalah bidang IPA dan teknik. Mereka biasanya lebih banyak bertanya “**How?**”. Peran dan fungsi guru yang cocok untuk menghadapi siswa tipe ini adalah sebagai seorang **coach**, yang dapat menyediakan praktik terbimbing dan dapat memberikan umpan balik yang tepat (Sudrajat, 2011).

4. Accomodator

Tipe ini merupakan perpaduan antara *Concrete Experience* (CE) dan *Active Experimentation* (AE) atau dengan kata lain kombinasi antara merasakan (*feeling*) dengan berbuat (*doing*). Siswa tipe ini senang mengaplikasikan materi pelajaran dalam berbagai situasi baru untuk memecahkan berbagai masalah nyata yang dihadapinya. Kelebihan siswa pada tipe ini memiliki kemampuan belajar yang baik dari hasil pengalaman nyata yang dilakukannya sendiri. Mereka suka membuat rencana dan melibatkan dirinya dalam berbagai pengalaman baru yang menantang. Dalam usaha memecahkan masalah, mereka biasanya mempertimbangkan faktor manusia (untuk mendapatkan masukan/informasi) dibanding analisa teknis. Mereka cenderung untuk bertindak berdasarkan intuisi/dorongan hati daripada berdasarkan analisa logis, sering

menggunakan *trial and error* dalam memecahkan masalah, kurang sabar dan ingin segera bertindak. Bila ada teori yang tidak sesuai dengan fakta cenderung untuk mengabaikannya. Mata pelajaran yang disukainya yaitu berkaitan dengan lapangan usaha (bisnis) dan teknik. Sedangkan pekerjaan yang sesuai antara lain penjualan dan pemasaran.

Mereka biasanya lebih banyak bertanya “**What if?**”. Peran dan fungsi guru dalam berhadapan dengan siswa tipe ini adalah berusaha menghadapkan siswa pada “*open-ended questions*”, memaksimalkan kesempatan siswa untuk mempelajari dan menggali sesuatu sesuai pilihannya. Penggunaan metode ***Problem-Based Learning*** tampaknya sangat cocok untuk siswa tipe yang keempat ini (Sudrajat, 2011).

Tahap-tahap belajar demikian dilukiskan oleh Kolb sebagai suatu siklus yang berkesinambungan dan berlangsung diluar kesadaran orang yang belajar. Secara teoritis, tahap-tahap belajar tersebut memang dapat dipisahkan, namun dalam kenyataannya proses peralihan dari satu tahap ke tahap belajar di atasnya seringkali terjadi begitu saja, sulit untuk ditentukan kapan terjadinya.

Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Mengalami (*Experiential Learning*)

Proses belajar dalam *experiential learning* merupakan kegiatan merumuskan sebuah tindakan, mengujinya, menilai hasil dan memperoleh *feedback*, merefleksikan, mengubah dan mendefinisikan kembali sebuah tindakan berdasarkan prinsip-prinsip yang harus dipahami dan diikuti. Prinsip-prinsip tersebut didasarkan pada teori Kurt Lewin berikut;

1. *Experiential learning* yang efektif akan mempengaruhi cara berpikir siswa, sikap dan nilai-nilai, persepsi, dan perilaku siswa. Misalnya, belajar tentang berbuat baik kepada orang tua. Seorang pelajar harus mengembangkan sebuah konsep tentang apakah berbuat baik kepada orang tua, bagaimana sikap yang baik kepada orang tua, dan bagaimana mewujudkan sikap baik kepada orangtua dalam bentuk perilaku.
2. Siswa lebih mempercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri daripada pengetahuan yang diberikan oleh orang lain. Menurut Lewin, berdasarkan hasil eksperimen yang dia lakukan bahwa, pendekatan belajar yang didasarkan pada pencarian (*inquire*) dan penemuan (*discovery*) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan komitmen mereka untuk mengimplementasikan penemuan tersebut pada masa yang akan datang.
3. Belajar akan lebih efektif bila merupakan sebuah proses yang aktif. Pada saat siswa mempelajari sebuah teori, konsep atau mempraktikkan dan mencobanya, maka siswa akan memahami lebih sempurna, dan mengintegrasikan dengan apa yang dia pelajari sebelumnya serta akan dapat mengingatnya lebih lama. Banyak dari

konsep-konsep atau teori-teori yang tidak akan dipahami sampai siswa mencoba untuk menggunakannya.

4. Perubahan hendaknya tidak terpisah-pisah antara kognitif, afektif, dan perilaku, tetapi secara holistik. Ketiga elemen tersebut merupakan sebuah sistem dalam proses belajar yang saling berkaitan satu sama lain, teratur, dan sederhana. Mengubah salah satu dari ketiga elemen tersebut menyebabkan hasil belajar tidak efektif.
5. *Experiential learning* lebih dari sekedar memberi informasi untuk perubahan kognitif, afektif, maupun perilaku. Mengajarkan siswa untuk dapat berubah tidak berarti bahwa mereka mau berubah. Memberikan alasan mengapa harus berubah tidak cukup memotivasi siswa untuk berubah. Membaca sebuah buku atau mendengarkan penjelasan guru tidak cukup untuk menghasilkan penguasaan dan perhatian pada materi, tidak cukup mengubah sikap dan mengingatkan keterampilan sosial. *Experiential learning* merupakan proses belajar yang menambahkan minat belajar pada siswa terutama untuk melakukan perubahan yang diinginkan.
6. Perubahan persepsi tentang diri sendiri dan lingkungan sangat diperlukan sebelum melakukan perubahan pada kognitif, afektif, dan perilaku. Menurut Lewin, tingkah laku, sikap dan cara berpikir seseorang ditentukan oleh persepsi mereka. Persepsi seorang siswa tentang dirinya dan lingkungan di sekitarnya akan mempengaruhinya dalam berperilaku, berpikiran, dan merasakan.
7. Perubahan perilaku tidak akan bermakna bila kognitif, afektif, dan perilaku itu sendiri tidak berubah. Keterampilan-keterampilan baru mungkin dapat dikuasai atau dipraktikkan, tetapi tanpa melakukan perubahan atau belajar terus-menerus, maka keterampilan-keterampilan tersebut akan menjadi luntur atau hilang (Wahyuni, 2008).

Model pembelajaran *experiential learning* hasilnya dapat dirasakan bahwa belajar melalui pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal. Beberapa manfaat dari model *experiential learning* dalam membangun dan meningkatkan kerjasama kelompok adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antar sesama anggota kelompok
2. Meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan
3. Mengidentifikasi dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan
4. Meningkatkan empati dan pemahaman antar sesama anggota kelompok.

Sedangkan manfaat model *experiential learning* secara individual yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri

2. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan dan pemecahan masalah
3. Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk
4. Menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antar sesama anggota kelompok
5. Menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerjasama dan kemampuan untuk berkompromi
6. Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab
7. Menumbuhkan dan meningkatkan kemauan untuk memberi dan menerima bantuan
8. Mengembangkan ketangkasan, kemampuan fisik dan koordinasi.

B. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Pelaksanaan *Experiential Learning* Dalam Kegiatan Pembelajaran

Teori humanistik sering dikritik karena sukar diterapkan dalam konteks yang lebih praktis. Teori ini dianggap lebih dekat dengan bidang filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi daripada bidang pendidikan, sehingga sukar diterjemahkan ke dalam langkah-langkah yang lebih praktis. Namun karena sifatnya yang ideal, yang memanusiasikan manusia, maka teori humanistik mampu memberikan arah terhadap semua komponen pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut.

Semua komponen pendidikan termasuk tujuan pendidikan diarahkan pada terbentuknya manusia yang ideal, manusia yang dicita-citakan yaitu manusia yang mampu mencapai aktualisasi diri. Untuk itu, sangat perlu diperhatikan bagaimana perkembangan peserta didik dalam diri. Pengalaman emosional dan karakteristik khusus individu dalam belajar perlu diperhatikan oleh guru dalam merencanakan pembelajaran. Karena seseorang akan dapat belajar dengan baik jika mempunyai pengertian tentang dirinya sendiri dan dapat membuat pilihan-pilihan secara bebas ke arah mana ia akan berkembang. Dengan demikian teori humanistik mampu menjelaskan bagaimana tujuan yang ideal tersebut dapat dicapai.

Teori humanistik akan sangat membantu peserta didik dalam memahami arah belajar pada dimensi yang lebih luas, sehingga upaya pembelajaran apapun dan pada konteks manapun akan selalu diarahkan dan dilakukan untuk mencapai tujuannya. Meskipun teori humanistik ini masih sukar diterjemahkan ke dalam langkah-langkah pembelajaran yang praktis dan operasional, namun sumbangan teori ini amat besar. Ide, konsep, taksonomi tujuan yang telah dirumuskannya dapat membantu para pendidik dan guru untuk memahami hakikat kejiwaan manusia. Hal ini akan dapat membantu mereka dalam menentukan komponen-komponen pembelajaran ke arah pembentukan manusia yang dicita-citakan (Budiningsih, 2012).

Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis, tahap demi tahap secara ketat, sebagaimana tujuan pembelajaran yang telah dinyatakan secara eksplisit dan dapat diukur, kondisi belajar yang diatur dan ditentukan, serta pengalaman-pengalaman belajar yang dipilih untuk siswa, mungkin saja berguna bagi guru tetapi tidak berarti bagi siswa. Hal tersebut tidak sejalan dengan teori humanistik. Menurut teori ini, agar belajar bermakna bagi siswa, diperlukan inisiatif dan keterlihatan penuh dari siswa sendiri. Maka siswa akan mengalami belajar *experiential learning*.

Dalam praktiknya, teori humanistik ini cenderung mengarahkan siswa untuk berfikir induktif, mementingkan pengalaman serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Salah satunya yaitu model pembelajaran *experiential learning*. Seperti halnya model pembelajaran lainnya, dalam menerapkan model *experiential learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Hamalik, mengungkapkan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* yaitu sebagai berikut (Hamalik, 2008):

1. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil tertentu.
2. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
3. Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
4. Para siswa di tempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti.
5. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
6. Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dituangkan ke dalam tulisan sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

Itulah tahapan-tahapan model pembelajaran *Experiential Learning*. Tentunya perlu diawali dengan sesuatu yang dianggap menantang bagi siswa. Intinya adalah para siswa dibiarkan terlebih dahulu mereka mengalami, merefleksikan dan memaknai apa yang telah mereka pelajari.

Selain beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* diatas, guru juga harus memperhatikan strategi belajar mengenai model pembelajaran ini, yaitu sebagai berikut:

1. Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa dan berorientasi pada aktivitas.
2. Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah proses belajar, dan bukan hasil belajar.
3. Guru dapat menggunakan strategi ini dengan baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Muhammad, 2009).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *experiential learning* disusun dan dilaksanakan dengan berangkat dari hal-hal yang dimiliki oleh siswa. Prinsip inipun berkaitan dengan pengalaman di dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam cara-cara belajar yang biasa dilakukan oleh siswa.

C. Simpulan

David A. Kolb lahir pada tahun 1939 di kota New York, Amerika Serikat. Kolb memperoleh gelar BA dari Knox College pada tahun 1961, memperoleh gelar MA pada tahun 1964 dan gelar Ph.D. pada tahun 1967 dari Harvard University dalam bidang Psikologi Sosial. Beliau adalah seorang teoritikus pendidikan yang meneliti di bidang kepentingan dan publikasi yang fokus pada pengalaman belajar dan perubahan sosial individu.

Experiential learning adalah suatu tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.

Tujuan dari model *experiential learning* ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu: (a) mengubah struktur kognitif siswa, (b) mengubah sikap siswa, (c) memperluas ketrampilan-ketrampilan siswa yang sudah ada

Prosedur pembelajaran dalam *Experiential learning* terdiri dari 4 tahapan yaitu: (a) tahap Pengalaman Konkret (*Concrete Experience*), (b) tahap Observasi Refleksi (*Reflection Observation*), (c) tahap Konseptualisasi / Berpikir Abstrak (*Reflection Observation*), (d) tahap Eksperimentasi Aktif (*Active Experimentation*)

David Kolb membagi gaya belajar seseorang menjadi empat kategori yaitu diverger, assimilator, konverger dan akomodator.

Prinsip-prinsip pembelajaran berbasis mengalami adalah: (a) experiential learning yang efektif akan mempengaruhi berpikir siswa, sikap dan nilai-nilai, persepsi, dan perilaku siswa, (b) siswa lebih mempercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri daripada pengetahuan yang diberikan oleh orang lain, (c) belajar akan lebih efektif bila merupakan sebuah proses yang aktif, (d) perubahan hendaknya tidak terpisah-pisah antara kognitif, afektif, dan perilaku, tetapi secara holistik, (e) experiential learning lebih dari sekedar memberi informasi untuk perubahan kognitif, afektif, maupun

prilaku, (f) perubahan *persepsi* tentang diri sendiri dan lingkungan sangat diperlukan sebelum melakukan perubahan pada kognitif, afektif, dan perilaku, (g) perubahan *perilaku* tidak akan bermakna bila kognitif, afektif, dan perilaku itu sendiri tidak berubah.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* yaitu sebagai berikut: (a) guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil tertentu, (b) guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman, (c) siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/ keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman, (d) para siswa di tempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti, (e) siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut, (f) keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dituangkan ke dalam tulisan.

Pembelajaran *experiential learning* disusun dan dilaksanakan dengan berangkat dari hal-hal yang dimiliki oleh siswa. Prinsip inipun berkaitan dengan pengalaman di dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam cara-cara belajar yang biasa dilakukan oleh siswa.

Daftar Rujukan

- Budiningsih, A. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Dahar, R. W. (2002). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhammad. (2009). *Pembelajaran Eksperensial*.
- Nahwiyah, S. (2012). *Definisi Pembelajaran Eksperensial*.
- Nara, E. S. dan H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Saputra, D. (2013). *Teori Belajar Menurut David Kolb*.
- Sasmita, I. O. (2014). *Teori Belajar David Kolb*.
- Sudrajat, A. (2011). *Gaya Belajar Siswa Menurut David Kolb*.
- Wahyuni, B. dan E. N. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.