

# MODEL PEMBELAJARAN ERA SOCIETY 5.0

**Penulis :**

Marlynda Happy Nurmalita Sari  
Bilferi Hutapea  
Desi Sianipar  
Hermila A  
Sri Yulianti Ardiningtyas  
Sabar Marjoko  
Arief Yanto Rukmana  
Nanang  
Asep Suhendar  
Azmidar  
Eka Sriwahyuni  
Siti Nur Fikriyah  
Irwanto

**ISBN : 978-623-198-767-9**

**Editor :** Ariyanto M.Pd

**Penyunting :** Tri Putri Wahyuni, S.Pd

**Desain Sampul dan Tata Letak :** Atyka Trianisa, S.Pd

**Penerbit :** GET PRESS INDONESIA

Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

**Redaksi :**

Jln. Palarik Air Pacah No 26 Kel. Air Pacah  
Kec. Koto Tangah Kota Padang Sumatera Barat  
Website : [www.getpress.co.id](http://www.getpress.co.id)  
Email : adm.getpress@gmail.com

Cetakan pertama, Oktober 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan  
dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

# BAB 3

## MODEL EXPERIENTIAL LEARNING

*Oleh Desi Sianipar*

### 3.1 Pendahuluan

Model *experiential learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan proses atau pengalaman ketimbang hasil belajar di mana peserta didik terlibat secara langsung dalam penemuan pengetahuan baru. Pengalaman mencari pengetahuan tersebut menuntut kemampuan peserta didik dalam berpikir dan bertindak (Citra Apriovilita Hariri dan Erna Yayuk, 2018).

Menurut Cantor, sebagaimana dikutip oleh Emma Bartle, model pembelajaran ini mendapatkan penekanan saat ini karena didorong oleh beberapa faktor, yaitu: a) terjadinya perubahan dalam tujuan pendidikan abad ke-21 yang menuntut kompetensi peserta didik dalam isu-isu penting, seperti: pembelajaran mandiri, kewarganegaraan, pelestarian lingkungan dan kemampuan kerja, keterampilan dan sikap dalam disiplin ilmu tertentu. Lembaga pendidikan harus mempersiapkan peserta didiknya untuk menjadi anggota dan pemimpin komunitas lokal, nasional, dan global yang berkontribusi, dan untuk dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam menyelesaikan masalah-masalah di dunia nyata. b) Lembaga pendidikan berinteraksi lebih dekat dengan bisnis dan masyarakat terkait dengan kebutuhan ekonomi. c) Menurunnya pasar tenaga kerja dan meningkatnya persaingan di antara para lulusan di sebagian besar disiplin ilmu. d) Peningkatan pemahaman tentang teori pembelajaran dan perkembangan kognitif (Emma Bartle, 2015). Situasi dan kondisi saat ini mengalami banyak sekali perubahan yang

menuntut sumber daya yang cerdas, cekatan, dan bijaksana dalam berpikir dan bertindak sehingga pembentukan SDM melalui pendidikan menekankan pentingnya model pembelajaran berbasis pengalaman.

Ide tentang pembelajaran berbasis pengalaman telah menjadi dasar bagi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi. Misalnya, pembelajaran yang terintegrasi dengan pekerjaan, pembelajaran berbasis kerja, pengajaran laboratorium, simulasi dan pengalaman pelayanan. Dalam setiap jenis kegiatan ini, pembelajaran dimulai dengan pengalaman yang memungkinkan peserta untuk mengamati, meninjau dan merefleksikan apa yang telah mereka praktikkan, dan kemudian secara kritis dan sadar merefleksikan pengalaman mereka dengan melibatkan teori atau pengalaman sebelumnya (Emma Bartle, 2015).

Penerapan metode ini belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Masih dijumpai masalah mengenai model pembelajaran ini, misalnya ada kesalahpahaman bahwa model ini dianggap sebagai seperangkat alat dan teknik yang memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Ada pula yang menganggap model pembelajaran ini sebagai pengalaman belajar tanpa berpikir (Alice Y. Kolb dan David A. Kolb. 2005). Ini menunjukkan bahwa model *experiential learning* belum dipahami dengan baik sehingga membutuhkan penjelasan agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

### **3.2 Pengertian Experiential Learning**

Model *experiential learning* adalah model pembelajaran berbasis pengalaman yang dikembangkan dari pemikiran John Dewey, Kurt Lewin, Jean Piaget, William James, Carl Jung, Paulo Freire, Carl Rogers, dan lainnya. Dewey menyebut model pembelajaran ini sebagai "teori pengalaman." Teori ini

dipahami sebagai pendekatan baru terhadap pendidikan untuk menghasilkan pengalaman yang baik. Pendekatan pendidikan ini berbeda dengan pendidikan tradisional yang menekankan bahwa pengalaman tidak membutuhkan teori karena praktik ditentukan oleh tradisi (Alice Y. Kolb dan David A. Kolb. 2005). Pembelajaran berdasarkan pengalaman ini juga dikembangkan dari konsep "*learning by doing*" (B. H. Lam & H. L. Chan, 2013).

Pembelajaran berbasis pengalaman merupakan pendekatan semi-terstruktur yang mengharuskan peserta didik bekerja sama dan belajar satu sama lain melalui pengalaman yang terkait dengan masalah dunia nyata. Pendekatan ini dibangun berdasarkan filosofi pendidikan holistik di mana pengalaman, pendidikan, dan pekerjaan seseorang berperan dalam mempelajari dan memahami pengetahuan baru (Emma Bartle, 2015).

Pendekatan ini dapat digunakan sebagai metode pengajaran untuk mendukung pembelajaran yang dipersonalisasi dalam konteks pendidikan tinggi yang menghargai pembelajaran, seperti: konteks berbasis kampus, berbasis proyek, pembelajaran terintegrasi dengan pekerjaan dan komunitas, dan konteks masyarakat.

Teori pembelajaran berbasis pengalaman dibangun di atas enam proposisi, yaitu:

1. Pembelajaran paling baik dipahami sebagai proses, bukan sebagai hasil. Karena itu, hal yang sangat penting adalah pelibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang mencakup umpan balik tentang efektivitas pembelajaran mereka. Pendidikan merupakan rekonstruksi pengalaman yang berkelanjutan.
2. Pembelajaran yang paling baik adalah proses berulang yang merupakan hasil keyakinan dan gagasan peserta didik mengenai pokok tertentu sehingga menghasilkan ide-ide baru yang lebih baik.

3. Pembelajaran merupakan proses penyelesaian masalah di mana proses refleksinya mencakup konflik, perbedaan, dan ketidaksepakatan.
4. Pembelajaran adalah proses adaptasi yang lengkap terhadap dunia secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.
5. Pembelajaran merupakan hasil dari transaksi sinergis antara orang dan lingkungan yang mengakomodasi konsep yang sudah ada ke dalam pengalaman baru.
6. Pembelajaran adalah proses menciptakan pengetahuan (Alice Y. Kolb dan David A. Kolb. 2005).

Model pembelajaran berbasis pengalaman memperlihatkan empat mode pembelajaran yang berhubungan secara dialektis, yaitu:

1. Mode Pengalaman Konkret (*Concrete Experience, CE*)
2. Konseptualisasi Abstrak (*Abstract Conceptualization, AC*)
3. Mode Pengamatan Reflektif (*Observation Reflective, RO*)
4. Eksperimentasi Aktif (*Active Experimentation, AE*)

Keempat mode tersebut menyerupai siklus atau spiral yang berlangsung terus-menerus, yaitu mengalami, merefleksikan, berpikir, dan bertindak. Pengalaman langsung atau konkret adalah dasar untuk pengamatan dan refleksi. Refleksi ini diasimilasi dan disaring menjadi konsep abstrak baru yang berimplikasi pada tindakan (Alice Y. Kolb dan David A. Kolb. 2005; Emma Bartle, 2015).

### **3.3 Karakteristik Experiential Learning**

Karakteristik pembelajaran berbasis pengalaman:

1. Berpusat pada peserta didik dan diarahkan oleh peserta didik
2. Berfokus pada pemahaman holistik dari suatu disiplin ilmu

3. Lebih mengutamakan pemecahan masalah, penemuan dan penyelidikan
4. Berfokus pada aplikasi praktis dari konten pembelajaran
5. Berbasis persepsi
6. Penekanan pada proses heuristik
7. Menekankan pada proses holistik daripada hasil yang dicapai.
8. Menekankan hubungan antara peserta didik dengan lingkungan.
9. Menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi (Emma Bartle, 2015; Citra Apriovilita Hariri dan Erna Yayuk, 2018).

### **3.4 Tahapan Experiential Learning**

Dalam model experiential learning, ada empat tahap pembelajaran, yaitu:

#### **3.4.1 Concrete Experience (Pengalaman Konkret)**

Pada tahapan ini peserta didik didorong untuk melakukan suatu kegiatan yang berawal dari pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal maupun informal ataupun situasi yang realistis. Aktivitas yang disediakan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi ataupun kelompok (Citra Apriovilita Hariri dan Erna Yayuk, 2018).

Di dalam proses pembelajaran, *pengalaman konkret (CE)* diperoleh dengan melakukan tindakan-tindakan. Para peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka mendapatkan pengalaman langsung melalui tugas-tugas memecahkan masalah. Pengalaman ini bersifat pribadi dan melibatkan afeksi individu (B. H. Lam & H. L. Chan, 2013).

### **3.4.2 *Reflective Observation (Observasi Refleksi)***

Pada tahapan ini peserta didik mengamati pengalaman melalui kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan panca indra. Kemudian peserta didik merefleksikan pengalamannya dan dari hasil refleksi ini mereka menarik pemaknaan. Dalam hal ini, proses refleksi akan terjadi bila pendidik mampu mendorong peserta didik untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali, dan belajar dari pengalaman tersebut (Citra Apriovilita Hariri dan Erna Yayuk, 2018).

Dalam proses ini, peserta didik mengingat kembali atau melihat catatan kegiatan pembelajaran, meninjau dan merefleksikan proses belajar secara individu dan kelompok. Mereka juga mengamati perilaku orang lain selama kegiatan berlangsung (B. H. Lam & H. L. Chan, 2013).

### **3.4.3 *Abstract Conseptualisation (Konseptualisasi Abstrak)***

Pada tahapan ini, peserta didik mulai mengkonsepkan suatu teori yang berasal dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Berdasarkan hal itu, peserta didik memperoleh pemahaman baru atau hasil proses belajar. Jika terjadi proses belajar, maka peserta didik mampu mengemukakan aturan-aturan umum yang digunakan dalam mendeskripsikan pengalaman tersebut. Peserta didik dapat menggunakan teori yang ada untuk menarik kesimpulan terhadap pengalaman yang diperoleh. Peserta didik juga dapat menerapkan teori yang disusun untuk menjelaskan pengalaman tersebut (Citra Apriovilita Hariri dan Erna Yayuk, 2018). Peserta didik menggeneralisasi pengetahuan dan teori dari pengalaman sebelumnya berdasarkan hasil refleksi (B. H. Lam & H. L. Chan, 2013).

#### **3.4.4 *Active experimental* (percobaan aktif)**

Peserta didik melakukan eksperimen aktif (AE) dengan memodifikasi konsep dan pengetahuan yang ada dengan teori baru yang mereka temukan dan melakukan perencanaan untuk menerapkannya pada kesempatan berikutnya

### **3.5 Prinsip-Prinsip dalam *Experiential Learning***

Prinsip-prinsip utama pembelajaran berbasis pengalaman antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih efisien jika materi sesuai dengan minat peserta didik.
2. Pembelajaran bersifat menantang, misalnya sikap atau yang perspektif baru, lebih mudah diasimilasikan dan lebih cepat ketika tantangan dari luar kecil.
3. Pembelajaran akan bertahan lama bila dikerjakan dengan motivasi diri sendiri.
4. Seluruh proses pembelajaran, sifat dan arahnya harus dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik.
5. Metode penilaian yang utama adalah evaluasi diri (B. H. Lam & H. L. Chan, 2013).
6. Pembelajaran berdasarkan pengalaman terjadi ketika pengalaman yang dipilih dengan cermat, didukung oleh refleksi, analisis kritis, dan sintesis.
7. Pengalaman mengharuskan peserta didik mengambil inisiatif, membuat keputusan dan bertanggung jawab atas hasilnya.
8. Selama proses pembelajaran berbasis pengalaman, peserta didik secara aktif terlibat dalam mengajukan pertanyaan, menyelidiki, bereksperimen, memiliki rasa ingin tahu, memecahkan masalah, mengasumsikan tanggung jawab, menjadi kreatif, dan membangun makna.

9. Peserta didik terlibat secara intelektual, emosional, sosial, jiwa dan/atau fisik. Keterlibatan ini menghasilkan persepsi bahwa tugas pembelajaran bersifat autentik.
10. Hasil pembelajaran bersifat pribadi dan menjadi dasar untuk pengalaman dan pembelajaran di masa depan.
11. Hubungan dikembangkan dan dipupuk, yaitu hubungan peserta didik dengan diri sendiri, peserta didik dengan orang lain, dan peserta didik dengan lingkungannya.
12. Instruktur dan peserta didik dapat mengalami kesuksesan, kegagalan, petualangan, pengambilan resiko dan ketidakpastian, karena hasil dari pengalaman tersebut tidak dapat diprediksi sepenuhnya.
13. Kesempatan dipupuk bagi peserta didik dan instruktur untuk mengeksplorasi dan menguji nilai-nilai mereka sendiri (Emma Bartle, 2015).

### **3.6 Unsur-unsur Utama dalam Kegiatan**

#### ***Experiential Learning***

Unsur-unsur utama dalam kegiatan *Experiential Learning* adalah: Pertama, *Pemaknaan*, yaitu peserta didik belajar melalui pengalaman nyata yang memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan mereka dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mudah mengasimilasi pengetahuan mereka dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Menyediakan konteks dan memberikan peserta didik situasi yang membuat mereka mengetahui makna dari tugas-tugas tersebut. Kedua, *pergeseran paradigma* yang mengacu pada perubahan ide, asumsi, dan keyakinan implisit peserta didik. Kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan peserta didik untuk memvisualisasikan, memahami dan untuk memberlakukan asumsi dan implikasi dari berbagai ide dan perspektif yang nantinya dapat membantu pengembangan

karakter peserta didik. Ketiga, *pemahaman diri*. Peserta didik merefleksikan kinerja mereka sendiri secara teratur dan dengan cara yang dipandu, peserta didik lebih memperhatikan pemikiran mereka sendiri. Pemikiran meta semacam ini adalah sangat penting dalam perubahan dan pertumbuhan pribadi (B. H. Lam & H. L. Chan, 2013).

### **3.7 Kekuatan dan Kelemahan Experiential Learning**

Kelebihan model pembelajaran *experiential* secara individual yaitu: a) Meningkatkan kesadaran dan rasa percaya diri pada peserta didik; b) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, merencanakan, dan memecahkan masalah; c) Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan untuk menghadapi situasi yang buruk; d) Menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya antarsesama anggota kelompok; e) Menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerja sama dan kemampuan untuk berkompromi; f) Menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab; g) Memupuk kreativitas berpikir dan bertindak peserta didik; h) Meningkatkan keterampilan kolaborasi; Memperkuat hubungan dengan lingkungan (Citra Apriovilita Hariri dan Erna Yayuk, 2018; M. Jill Austin dan Dianna Zeh Rust, 2015).

Kelebihan model pembelajaran *experiential* secara kelompok, antara lain: mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antarsesama kelompok dan keterlibatan dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Kekurangan model pembelajaran ini adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan eksperimen untuk memperoleh kesimpulan (Citra Apriovilita Hariri dan Erna Yayuk, 2018).

### **3.8 Peran Pendidik dalam *Experiential Learning***

Dalam proses pembelajaran berbasis pengalaman, pendidik tetap berperan penting dalam menentukan kualitas pembelajaran. Peran pendidik terutama memfasilitasi ketimbang menentukan kemajuan peserta didik, yaitu:

1. Pendidik menciptakan suasana yang positif untuk belajar.
2. Pendidik bertindak sebagai pemandu. Peserta didik mungkin saja melakukan kesalahan dan belajar dari kesalahan-kesalahan tersebut selama proses pembelajaran. Pendidik akan mengklarifikasi konsep-konsep dan tujuan dari setiap tahap kapan pun diperlukan.
3. Pendidik memberikan sumber belajar dan informasi kepada peserta didik sebelum dan selama mereka mengerjakan tugas di saat mereka mengalami kebuntuan.
4. Pendidik memberi kebebasan kepada peserta didik untuk bereksperimen selama mengerjakan tugas sampai mereka menemukan solusinya.
5. Pendidik berbagi perasaan dan pikiran dengan peserta didik, tetapi tidak mendominasi sehingga mereka mampu berefleksi sendiri.
6. Pendidik mengatur pengalaman yang sesuai, mengajukan masalah, menetapkan batasan, mendukung peserta didik, memastikan keamanan fisik dan emosional, dan memfasilitasi proses pembelajaran.
7. Pendidik mengenali dan mendorong kesempatan spontan untuk belajar.
8. Pendidik berusaha untuk menyadari bias, penilaian, dan prasangka mereka, dan bagaimana hal ini mempengaruhi peserta didik.
9. Rancangan pengalaman belajar mencakup kemungkinan untuk belajar dari konsekuensi, kesalahan, dan keberhasilan ((B. H. Lam & H. L. Chan, 2013; Emma Bartle, 2015).

Peran pendidik sebagai fasilitator ditunjukkan melalui sejumlah hal yang harus dilakukan oleh pendidik, yaitu:

1. Bersedia menerima peran yang tidak terlalu berpusat pada pendidik di dalam kelas.
2. Melakukan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman ini dengan cara yang positif dan tidak mendominasi.
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran berbasis pengalaman kepada peserta didik.
4. Berbagi perasaan dan pemikiran dengan para peserta didik.
5. Mengkaitkan tujuan dengan aktivitas pembelajaran, serta pengalaman langsung sehingga peserta didik mengetahui apa yang harus mereka lakukan.
6. Menyediakan sumber daya yang relevan dan bermakna untuk membantu peserta didik agar berhasil.
7. Mengizinkan peserta didik untuk bereksperimen dan menemukan solusi sendiri.
8. Menemukan keseimbangan antara aspek akademis dan pengasuhan dalam pengajaran.
9. Memperjelas peran peserta didik dan pendidik (Emma Bartle, 2015).

### **3.9 Peran Peserta Didik**

Setiap peserta didik harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis pengalaman dengan cara:

1. Terlibat dalam masalah yang bersifat praktis, sosial dan pribadi.
2. Bebas membuat kemajuan dalam proses pembelajaran.
3. Terlibat dalam situasi yang sulit dan menantang untuk menemukan pemecahan masalah.
4. Melakukan evaluasi mengenai perkembangan atau keberhasilan mereka dalam proses pembelajaran.

5. Belajar dari proses pembelajaran dan menjadi terbuka terhadap perubahan. Perubahan yang dimaksud adalah berkurangnya ketergantungan pada pendidik dan lebih banyak pada sesama teman sebaya.
6. Melakukan pengembangan keterampilan untuk menyelidiki dan belajar dari pengalaman otentik dan mampu secara objektif mengevaluasi kinerja orang lain.

Pembeda utama pembelajaran berbasis pengalaman dengan pendekatan pembelajaran lainnya adalah peserta didik terus mengevaluasi perkembangan diri sendiri melalui refleksi, pemaknaan, pembentukan konse secara terus-menerus (Emma Bartle, 2015).

## DAFTAR PUSTAKA

- Austin, M. Jill and Dianna Zeh Rust. 2015. "Developing an Experiential Learning Program: Milestones and Challenges." *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*. Volume 27, Number 1, 143-153. <http://www.isetl.org/ijtlhe/>
- Bartle, Emma. 2015. *Experiential Learning: An Overview*. Institute for Teaching and Learning Innovation [itali.uq.edu.au](http://itali.uq.edu.au) | [itali@uq.edu.au](mailto:itali@uq.edu.au)
- Hariri, Citra Apriovilita dan Erna Yayuk. 2018. "Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Peserta didik Kelas 5 SD." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 8 No. 1, Januari 2018: 1-15.
- Kolb, Alice Y. and David A. Kolb. 2005. "Experience-Based Learning Systems Case Western Reserve University. Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education." *Academy of Management Learning & Education*, Vol. 4, No. 2, 193-212.
- Lam, B. H. & Chan, H. L. 2013. *Experiential Learning*. The Hong Kong Institute of Education All rights reserved. [www.ied.edu.hk/aclass/](http://www.ied.edu.hk/aclass/)