



Penerapan *Experiential Learning* pada Matakuliah Belajar dan Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar

Anis Umi Khoirotunnisa'

Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

Anis.umi@ikipgribojonegoro.ac.id

Abstrak - Penelitian ini dilaksanakan di IKIP PGRI Bojonegoro pada matakuliah Belajar dan Pembelajaran yang diberikan pada mahasiswa semester 3 program studi pendidikan matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *experiential learning* atau pembelajaran berdasarkan pengalaman. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi serta penugasan. Instrumen penelitian meliputi angket gaya belajar untuk memetakan mahasiswa berdasarkan gaya belajar yang dimiliki, serta tes untuk mengetahui pemahaman siswa pada matakuliah belajar dan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan model *experiential learning* relevan untuk diterapkan, dari empat siklus pembelajaran dengan prinsip *experiential learning* ini siswa dengan gaya belajar visual, mampu belajar sesuai siklus *concrete experience*

Kata kunci : *Experiential learning, gaya belajar, belajar dan pembelajaran.*

Abstract - This research was conducted at the IKIP PGRI Bojonegoro in study and Learning course which was given to semester 3 student of the mathematics education study program. The purpose of this research in this study uses a qualitative approach. Data collection technique use observation, documentation and assignments. The research instrument includes a learning style questionnaire to map students based on their learning style, as well as a test to determined students understanding of learning and learning subjects. The results of the study show that the implementation of the experiential learning model is relevant to be applied, from the four learning cycles with the principles of experiential learning students with a visual learning style are able to learn according to the concrete experience cycle.

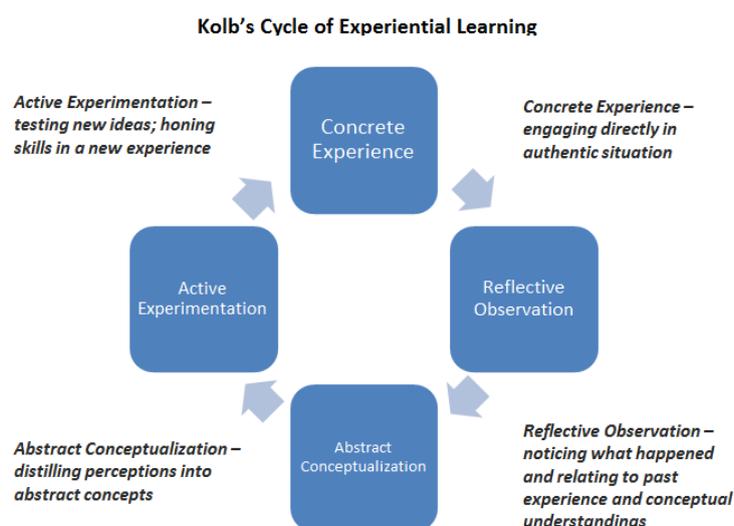
Keywords : *Experiential learning, learning style, learning and learning.*

PENDAHULUAN

Toeri konstruktivistik menggambarkan bahwa lingkungan belajar merupakan faktor pendukung munculnya berbagai pandangan dan interpretasi terhadap realitas, konstruksi pengetahuan, serta aktivitas-aktivitas yang didasarkan pada pengalaman. Hal ini memunculkan pemikiran terhadap usaha mengevaluasi belajar konstruktivistik. Pandangan konstruktivistik mengemukakan bahwa realita ada pada pikiran seseorang. Manusia mengkonstruksi dan menginterpretasikanya berdasarkan pengalamannya. Pandangan konstruktivistik mengakui bahwa pikiran adalah instrumen penting

dalam memaknai kejadian, objek serta paradig pada dunia nyata, dimana interpretasi tersebut terdiri dari pengetahuan dasar manusia secara individual. Teori yang sering disebut sebagai teori konstruksi social ini menekankan bahwa intelegensi manusia bersal dari masyarakat, lingkungan sekitar serta budaya dimana seseorang mengalami belajar. Lingkungan belajar serta sosio budaya menyebabkan semakin kompleksnya kemampuan yang dimiliki individu.

Teori belajar ini menekankan bahwa perubahan kognitif hanya terjadi jika konsep- konsep yang telah dipelajari mulai dipahami dan mengolahnya menjadi informasi baru. *Constructivist allege that it is we who constitute or construct, on the basis of our theorizing or experience, the allegedly unobservable item postulated in our theories* (V & A, 2016). Pada kaitanya dengan belajar dan pembelajaran, teori konstruksi atau membangun pengetahuan ini tidak lepas dari lingkungan yang hadir dalam kegiatan belajar siswa, baik itu lingkungan dalam sekolah, keluarga bahkan masyarakat sekitar sekolah ikut berperan penting dalam pembentukan konsepsi berpikir siswa. *Constructivism can defined as a style of teaching that prioritizes the student as an agent of knowledge acquisition and understanding* (Mohammed et al., 2020). Pengalaman belajar sebagai pondasi awal membangun pengetahuan baru kemudian diwujudkan dalam bentuk experiential learning yang oleh David Kolb dimaknai sebagai dimana siswa mengalami secara langsung dan melakukan proses belajar yang melibatkan siswa secara fisik dan dengan merefleksikan pengalamannya, kombinasi ini yang kemudian menghasilkan pengalaman baru (Kolb, 1984). Kolb mbingkai tindakan seseorang dalam belajar sebagai hasil dari pengalaman, informasi dihasilkan bahkan sebelum pengetahuan diperoleh, belajar menjadi suatu *circle* belajar berkelanjutan yang terdiri dari empat hal (Agbese, 2021):



Gambar 1. Lingkaran pengalaman belajar kolb

Concrete Experience berupa Pengalaman dipilih secara hati-hati untuk mengetahui potensi belajar siswa, hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan memperdalam keterampilan yang muncul, menghadapi situasi baru dan tak terduga yang mendukung pembelajaran baru, atau belajar dari kesalahan secara alami, kegagalan dan keberhasilan. *The nature of treatment of a concrete experience are : learners are involved, active, participant* (Morris, 2020) Selama proses pembelajaran berlangsung siswa secara aktif terlibat berupa pengajuan pertanyaan baik oleh guru atau antar siswa, selain itu siswa diajak untuk menyelidiki, bereksperimen, mengasah rasa ingin tahu, memecahkan masalah dan memikul tanggung jawab. Siswa ditantang untuk menjadi aktif, kreatif, membangun makna, serta berinisiatif dalam mengambil keputusan dan bertanggung jawab atas hasil yang diperoleh. Selanjutnya pada fase Refleksi pembelajaran atau *Reflective Observation* pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan setelahnya merupakan komponen integral dari rangkaian kegiatan pembelajaran. Refleksi ini mengarah pada analisis, pemikiran kritis, dan sintesis. *Abstract conceptualization* mengabstaksikan hasil dari refleksi menjadi suatu simbolisasi dalam pembelajaran. Selanjutnya pada proses *Active Experimentation* pembelajar terlibat secara intelektual, emosional, social, dan atau fisik yang menghasilkan persepsi bahwa tugas belajar itu otentik. Berkaitan dengan hal ini maka interaksi antara siswa dengan lingkungan juga ikut diperhitungkan. Keseluruhan proses pada daur belajar Kolb tersebut sangat bergantung pada partisipasi aktif siswa, oleh karenanya melibatkan seluruh panca indera siswa menjadi hal yang penting, faktor yang dapat mempengaruhi kondisi siswa seperti halnya gaya belajar hendaknya harus juga diperhatikan. Keefe dalam (Shamsuddin & Kaur, 2020) mendefinisikan gaya belajar *as a combination of cognitive, emotional, and psychological characteristics of learners that work as coherent indicators learners perception of their learning environment, how they interact with the respond to their surrounding*.

Ellies dalam (Xu, 2011) mendefinisikan gaya belajar sebagai *the characteristic ways in which individuals orientate to problem solving*. Masih dalam artikel yang sama Connet dalam (Xu, 2011) mengartikan *learning style as the overall patterns that will give general direction of learning behavior that serve a relatively stable indicator of how learner perceive, interact, with and respond to the learning environment*. Terdapat banyak sekali jenis gaya belajar dari berbagai literatur

METODE

Penelitian ini mengambil judul "*experiential learning* dalam pembelajaran berbasis gaya belajar mahasiswa" dengan desain penelitian kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan proses pembelajaran dan produk pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mahasiswa. Pada penelitian ini sumber data observasi dan pembuatan produk. Instrumen penelitian berupa non tes. Angket

pengklasifikasian gaya belajar diberikan pada mahasiswa. Penerapan *experiential learning* diberlakukan selama 7 kali pertemuan dengan melaksanakan observasi. Selain itu dilakukan latihan.

Pada teknik analisis data, data yang diperoleh dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran berdasarkan aktivitas pembuatan produk pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki mahasiswa. Penggunaan model *experiential learning* dianalisis dengan mengolah data yang telah terkumpul dan dianalisis sehingga dapat diuraikan pada tahap penyajian data hingga penarikan kesimpulan. Hal ini akan menggambarkan proses pembelajaran dikelas berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan dokumentasi pada matakuliah belajar dan pembelajaran menjadi sumber data pada penelitian ini. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dimana kegiatan ini digunakan sebagai upaya mengenali kemampuan awal peserta didik berupa pemahaman tentang belajar dan mengajar yang sudah mereka lakukan selama berada di bangku sekolah maupun perkuliahan. Hasil dari observasi ini ditemukan 75% mahasiswa menganggap bahwa belajar dan mengajar adalah hal yang tidak bisa dipisahkan belajar dan mengajar hanya dapat dilakukan secara efektif dengan tatap muka. Selain itu tentang prinsip pembelajaran, 30% mahasiswa saja yang memahami bahwa prinsip pembelajaran meliputi retensi, motivasi dan pemberian umpan balik, selebihnya menganggap bahwa prinsip pembelajaran sebagai proses alih informasi dari guru pada siswa. 65% mahasiswa memahami kecerdasan hanya berkutat pada wilayah kognitif saja dimana makna kecerdasan hanya dinilai dari kemampuan menjawab soal pada kegiatan akademik.

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan humanism yang lebih menitik-beratkan sisi perkembangan kepribadian seseorang, yakni potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya serta mengembangkan kemampuan tersebut. Pendekatan ini cocok diterapkan pada materi-materi pembelajaran yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap, dan analisis atas fenomena social. Psikologi humanism memberi perhatian pada guru sebagai fasilitator. *Educator need to need to match the level of understanding* (Arghode et al., 2017). Pada siklus yang ada di model *experiential learning* Kolb memiliki 4 fase dimana pada masing-masing fase akan dikaitkan dengan perkembangan dan pemahaman mahasiswa yang sudah di klasifikasi dalam 3 gaya belajar yaitu visual, kinestetik dan auditori.

Bahan ajar gaya belajar Visual

Mahasiswa dengan gaya belajar visual memiliki kecenderungan ketertarikan pada benda yang memiliki visualisasi indah, warna yang menarik perhatian serta tampilan yang unik. *Visual learn better what they see a figures, maps, diagrams, film and flowchart* (Machromah et al., 2021). Maka dari itu peneliti kemudian menyusun suatu pembelajaran dimana fokus utama menyajikan pembelajaran dalam bentuk mind mapping sehingga mengakomodir kebutuhan pada pembelajar visual. Berikut adalah beberapa sajian materi dengan *mind mapping*.



Gambar 2. Materi Masalah dalam belajar

Dengan model penyajian berupa gambar dengan warna yang menarik diharapkan mahasiswa akan antusias dalam pembelajaran. Mereka yang memiliki gaya belajar visual juga diberikan tugas serupa yakni merangkum pembelajaran dan membuatnya menjadi konsep berpikir agar lebih mudah diingat. Berikut adalah hasil rangkuman mahasiswa pada sub pokok bahasan e learning dalam pembelajaran.

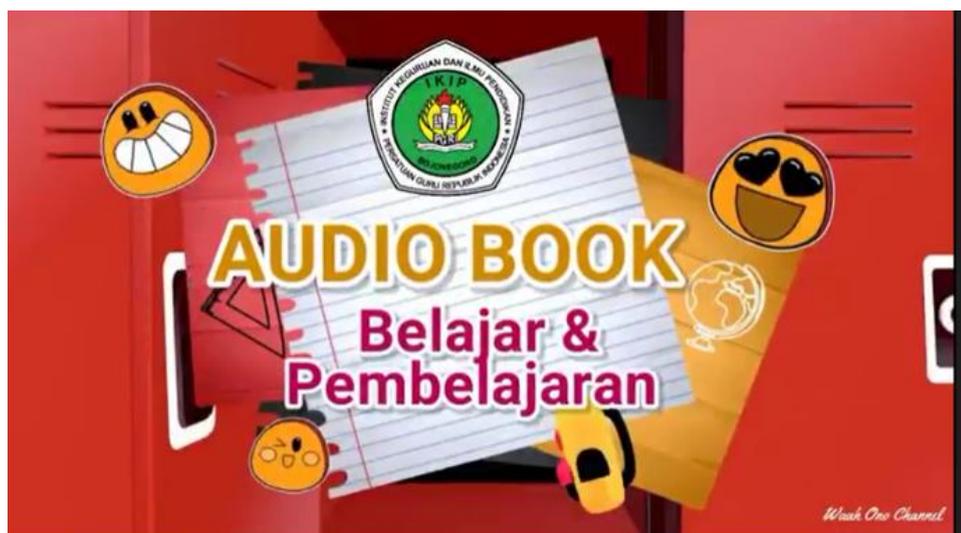


Gambar 3. Mind mapping e learning pembelajaran

Dari hasil evaluasi dan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Mahasiswa dengan gaya visual ini lebih nyaman dan antusias belajar ketika mereka ditugaskan untuk merangkum pembelajaran dengan konsep *mind mapping* serta membuat desain dan warna sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Mereka juga mampu mempresentasikan hasil rangkumanya secara verbal di depan kelas hasil pemetaan materi mereka. Penelitian yang dilakukan oleh (Burak & Gültekin, 2021) menyimpulkan bahwa *In the context of the learning process, it is understood that the learning style is an individual difference stemming from the learner*. Pentingnya mengenali gaya belajar tidak hanya untuk membantu memahami materi tapi lebih dari itu guru dapat lebih mengenal siswa secara psikologinya.

Bahan ajar gaya belajar Auditori

Mahasiswa dengan gaya belajar auditori memiliki kemampuan terbaik dalam kegiatan mendengarkan. Namun mereka harus diupayakan masuk dalam zona alfa terlebih dahulu agar dapat focus mendengarkan dalam kegiatan pembelajaran. Materi pada matakuliah belajar dan pembelajaran memiliki banyak definisi, istilah dan keterangan mengenai beberapa topik, sehingga membutuhkan konsentrasi lebih dan perhatian penuh dalam pembelajarannya. Gaya belajar auditori mengakses segala bunyi dan kata yang diciptakan maupun diingat seperti music, nada, irama, dialog, internal dan suara (Parbawa dalam (Putra et al., 2020)). Karenanya pada kegiatan pembelajaran untuk mengakomodir kebutuhan mahasiswa dengan gaya belajar Auditori digunakan bahan ajar audiobook yang diunggah pada channel youtube sehingga mudah untuk diakses mahasiswa berikut tampilanya:

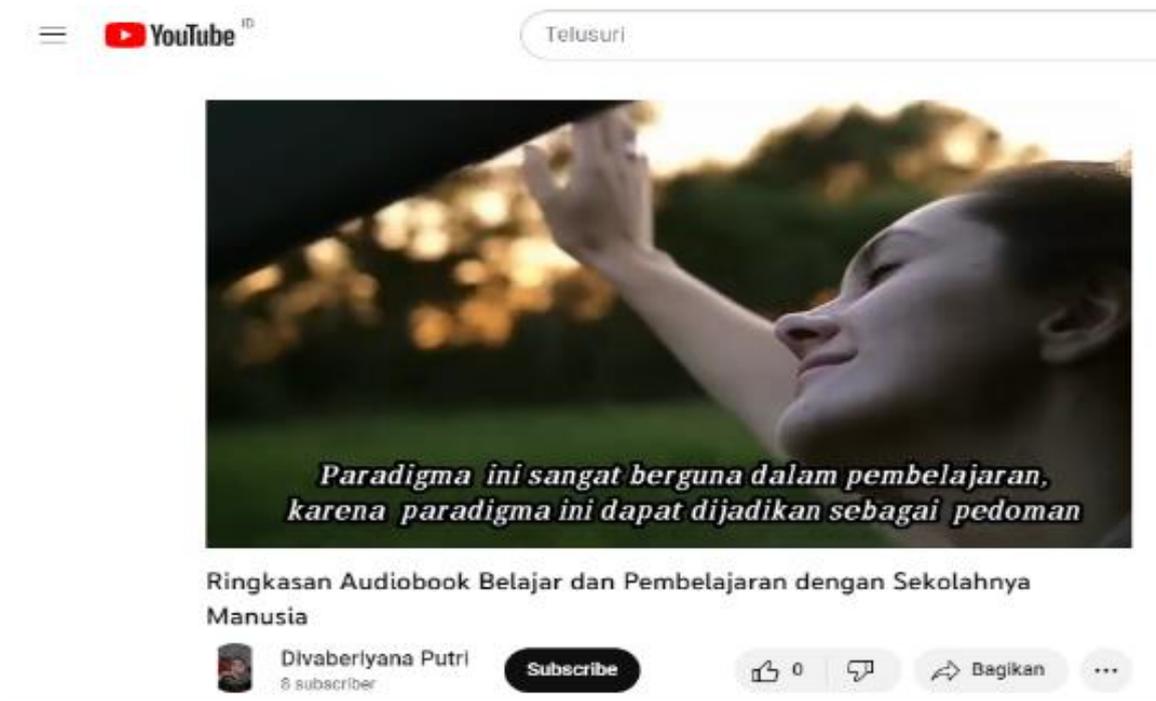


Gambar 4. Media Audiobook

Dikaitkan dengan model *experiential learning*, mahasiswa dengan gaya belajar auditori dapat merasakan dan melihat merupakan pengalaman *concrete experience*, tampilan visualisasinya mengakomodir *Reflective observation*, selanjutnya mereka memproses informasi mengubahnya menjadi pemahaman baru yaitu *abstract conceptualization*.

Bahan ajar gaya belajar Kinestetik

Mahasiswa dengan gaya belajar kinestetik memiliki kebutuhan besar pada *concrete experience* dia harus mengalami secara langsung bagaimana belajar itu agar dapat melakukan *reflective observation*. Gaya belajar kinestetik identik dengan perlahan dalam berbicara, menggunakan sentuhan untuk memperoleh perhatian, mendekat secara fisik ketika sedang berbicara dengan orang lain, selalu banyak bergerak dan punya orientasi fisik menghafal dengan cara bergerak, menyukai permainan yang banyak melibatkan aktivitas fisik (Jeanete Ophilia Papilaya, 2016) . siswa dengan gaya belajar kinestetik harus di stimulasi dengan aktivitas fisik dan keterlibatan langsung (Natalia & Astuti, 2019) Oleh karenanya dibutuhkan bahan ajar yang dapat diraba dan keterlibatan secara fisik oleh mahasiswa. Berikut adalah bahan ajarnya:



Gambar 5. Media Audiobook



Gambar 6. Bahan ajar pop up book

Gambar diatas merupakan bahan ajar berupa Pop Up Book, fitur dalam pop up book bermacam-macam bentuknya, Ada flip the flap, bentuk tiga dimensi dan tarikan. Fitur dalam buku ini dapat memberikan stimulasi dan kegiatan fisik bagi mahasiswa. Mahasiswa juga terlibat secara langsung dalam pembuatan buku ini. Dosen menugaskan mahasiswa membuat sendiri rangkuman materi dari matakuliah belajar dan pembelajaran dan menuangkannya dalam bentuk pop up book berdasarkan kreativitas mereka. Hasil penelitian menunjukkan antusiasme mahasiswa ketika di stimulasi untuk membuat sendiri bahan Ajar dan merangkum materi sesuai dengan gaya belajar yang mereka miliki cukup baik. Setiap individu mampu mengungkapkan isi dari materi pembelajaran dengan bahasa sendiri serta dapat memahami dengan baik, karena saat merangkum materi secara otomatis mereka mempelajari materi tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan experiential learning atau pendekatan pengalman pembelajaran pada matakuliah belajar dan pembelajaran berdasarkan Gaya belajar mahasiswa prodi matematika IKIP PGRI Bojonegoro dapat disimpulkan bahwa secara umum penerapan *experiential learning* yang mengikuti alur belajar david Kolb yaitu : tahap pengalaman konkrit, observasi refleksi, konseptualisasi berpikir abstrak, dan pengalaman aktif. Selain menggunakan pendekatan experiential learning pada penelitian ini juga mengukur gaya belajar mahasiswa yang meliputi gaya auditori, visual dan kinestetik. Pada masing-masing gaya belajar selanjutnya mahasiswa diberikan tugas untuk membuat materi sesuai dengan ketertarikannya. Pada mahasiswa dengan gaya belajar visual, dosen memberikan tugas untuk membuat bahan ajar berupa mind mapping materi ajar. Mahasiswa secara berkelompok kemudian membuat mind mapping dengan kreativitasnya sehingga membuat rangkuman materi yang menarik dan mudah dipahami oleh mereka yang memiliki gaya belajar visual. Selanjutnya pada mahasiswa dengan gaya belajar auditori, dosen memberikan

tugas mahasiswa untuk membuat rangkuman materi dari buku ataupun sumber belajar lainya dan mengemasnya menjadi bahan ajar yang memaksimalkan panca indera pendengaran, mahasiswa kemudian membuat audiobook yang dapat diakses di youtube. Hal ini mudah , praktis, dan hemat waktu karena mereka tidak perlu membaca untuk mengetahui isi dari materi, cukup dengan mendengarkanya. Lebih lanjut untuk mahasiswa dengan gaya belajar kinestetik, yang menyukai kegiatan langsung dan berhubungan dengan fisik, ditugaskan untuk membuat bahan ajar yang dapat diraba, dilihat dan membutuhkan keterlibatan secara langsung mahasiswa, karya yang dibuat mahasiswa berupa pop up book dimana pembuatanya sendiri membutuhkan kerjsama dan juga partisipasi aktif dari anggota kelompok lainya. Output dari pembelajaran dengan pendekatan experiential learning ini tidak hanya interaksi antar mahasiswa namun juga mengajarkan bahwa kompetensi professional artinya kemampuan menjelaskan materi tidak hanya terpaku pada sumber belajar namun juga pengalaman belajar yang sudah dimiliki siswa serta gaya belajar yang beragam dari siswa juga patut untuk dipertimbangkan.

SIMPULAN

Siswa yang memiliki gaya kognitif *visualizer* dengan jumlah kesalahan terbanyak melakukan jenis kesalahan menurut Newman yaitu kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Pada jenis kesalahan keterampilan proses, subjek melakukan kesalahan pada indikator kesalahan menggunakan aturan matematika dan kesalahan tidak memproses lebih lanjut penyelesaian soal. Namun, hasil gambar dari siswa dengan gaya kognitif *visualizer* ini lebih baik daripada siswa dengan gaya kognitif *verbalizer*. Sedangkan pada kesalahan penulisan jawaban akhir, subjek tidak menuliskan kesimpulannya. Siswa yang memiliki gaya kognitif *verbalizer* dengan jumlah kesalahan terbanyak melakukan jenis kesalahan menurut Newman yaitu kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Pada jenis kesalahan keterampilan proses, subjek melakukan kesalahan pada indikator kesalahan menggunakan aturan matematika dan kesalahan tidak memproses lebih lanjut penyelesaian soal. Pada kesalahan penulisan jawaban akhir siswa tidak dapat menentukan kesimpulan atau hasil akhir yang didapatkannya. Siswa dengan gaya kognitif *verbalizer* ini dapat menghasilkan gambar yang kurang baik dan kurang sesuai, karena kemampuan visualnya rendah.

DAFTAR RUJUKAN

- Agbese, A.-O. A. (2021). Literature Review. In *The Role of the Press and Communication Technology in Democratization* (pp. 17–40). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203944400-6>
- Arghode, V., Brieger, E. W., & McLean, G. N. (2017). Adult learning theories: implications for online instruction. *European Journal of Training and Development, 41*(7). <https://doi.org/10.1108/EJTD-02-2017-0014>
- Burak, D., & Gültekin, M. (2021). Verbal-Visual Learning Styles Scale: Developing a Scale for Primary School Students. *International Journal on Social and Education Sciences, 3*(2). <https://doi.org/10.46328/ijonses.171>
- Jeanete Ophilia Papilaya, N. H. (2016). Identifikasi Gaya Belajar MAHASISWA Jeanete Ophilia Papilaya, Neleke Huliselan. *Jurnal Psikologi Undip Vol.15, 15*(1).
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*, David A. Kolb, Prentice-Hall International, Hemel Hempstead, Herts., 1984. No. of pages: xiii + 256. *Journal of Organizational Behavior, 8*(4).
- Machromah, I. U., Ishartono, N., Mirandhani, A., Muhroji, Samsudin, M., Basry, W., & Ernitasari. (2021). PISA Problems Solving of Students with a Visual Learning Styles. *Journal of Physics: Conference Series, 1720*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1720/1/012010>
- Mohammed, Husam, S., & Kinyo, L. (2020). The role of constructivism in the enhancement of social studies education. In *Journal of Critical Reviews* (Vol. 7, Issue 7, pp. 249–256). Innovare Academics Sciences Pvt. Ltd. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.41>
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning—a systematic review and revision of Kolb’s model. In *Interactive Learning Environments* (Vol. 28, Issue 8, pp. 1064–1077). Routledge. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Natalia, S. M., & Astuti, W. (2019). GAYA BELAJAR KINESTETIK ANAK TK MUSLIMAT NU 9 AHMAD YANI. *Jurnal PAUD: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini, 2*(2). <https://doi.org/10.17977/um053v2i2p62-70>
- Putra, A., Tensa, Y., & Erita, S. (2020). Analisis Penalaran Proporsional Siswa dengan Gaya Belajar Auditori dalam Menyelesaikan Soal Perbandingan. *Journal on Education, 2*(4). <https://doi.org/10.31004/joe.v2i4.326>
- Shamsuddin, N., & Kaur, J. (2020). Students’ learning style and its effect on blended learning, does it matter? *International Journal of Evaluation and Research in Education, 9*(1). <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i1.20422>
- V, D., & A, Y. (2016). Constructivism: A Paradigm for Teaching and Learning. *Arts and Social Sciences Journal, 7*(4). <https://doi.org/10.4172/2151-6200.1000200>
- Xu, W. (2011). Learning styles and their implications in learning and teaching. *Theory and Practice in Language Studies, 1*(4). <https://doi.org/10.4304/tpls.1.4.413-416>