

Pembelajaran Inovatif dengan Pendekatan Experiential Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama

Yetursance Y. Manafe^{1*}, Marzoan²

¹University of Nusa Cendana, Kupang, Nusa Tenggara Timur

²STKIP Hamzar

*E-mail: ucemanafe@yahoo.com

Abstrak: Paradigma pembelajaran abad 21 mensyaratkan salah satunya adalah kerjasama tim serta berkolaborasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan memfasilitasi pengalaman eksperensial untuk membantu kelompok siswa agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik melalui interaksi satu dengan yang lainnya. Kegiatan pembelajaran eksperensial untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diterapkan dalam dua kategori yaitu kegiatan di dalam ruang kelas yang mencakup latihan, game atau simulasi atau dapat pula dalam bentuk pemaparan materi menggunakan power point. Kegiatan dalam ruang kelas ini, dalam pembelajaran eksperensial digunakan untuk membantu kelompok siswa meraih rasa percaya diri bahkan sampai kepada perubahan perilaku. Kegiatan pembelajaran eksperensial dalam kerjasama tim juga diterapkan di luar kelas. Pembelajaran sebagai fasilitator dalam pembelajaran di luar ruangan, merancang pengalaman terutama menumbuhkan sikap komitmen dan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan diadaptasi dari model yang dikembangkan oleh Kevin Eikenberry yaitu model CARB (Commitment, Allignment, Relationships, Behaviors).

Kata Kunci: *Experiential learning*, Inovative Teaching, Kemampuan Kerjasama

Latihan-latihan keterampilan atau kecakapan hidup (*life skills*) perlu diberikan kepada pebelajar sejak awal atau sedini mungkin. Latihan hidup bersama dengan orang lain atau aktivitas bersama, yaitu melalui situasi atau lingkungan belajar kolaborasi. Keterampilan hidup bersama di sekolah sangat dibutuhkan juga di kelas dengan salah satu tujuannya adalah penyiapan keberhasilan di lingkungan kerja (Setyosari, 2009). Selanjutnya Siberman dalam tulisan yang diterjemahkan dikatakan hampir semua pembelajar dari jenjang pendidikan menengah hingga tinggi, menerapkan kegiatan belajar kelompok kecil namun sifatnya hanya jangka pendek. Pembelajar juga dalam pelaksanaan pembelajaran tertekan oleh terbatasnya waktu yang mereka miliki untuk mengajarkannya pada pebelajar sehingga pembelajar tetap menjadi pusat pembelajaran sementara pebelajar tetap pasif menerima semua materi pelajaran yang diberikan pembelajar (Siberman, 2014).

Dalam teori kognitif sosial, pembelajaran itu sebagian besar merupakan aktivitas pengolahan informasi dimana informasi tentang struktur perilaku dan tentang peristiwa-peristiwa lingkungan ditransformasi menjadi representasi-representasi simbolis yang berperan sebagai tuntunan-tuntunan tindakan (Bandura, 1986). Teori kognitif sosial juga membedakan antara pembelajaran baru dan praktek baru dan perilaku-perilaku yang telah dipelajari sebelumnya. Penguatan atau keyakinan bahwa hal itu akan segera terjadi, lebih mempengaruhi praktek daripada pembelajaran (Schunk, 2012). Hal ini dikuatkan oleh pendapat Slavin (2005), dalam tulisannya mengungkapkan terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kolaboratif/kerjasama yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi pebelajar. Walaupun demikian menurut Slavin, sangat penting untuk

melakukan penilaian atas metode-metode kerjasama ini langsung di dalam kelas pada saat periode realitas pengajaran berlangsung, untuk menentukan apakah memang memberikan pengaruh pada ukuran pencapaian prestasi di sekolah. Pengertian kolaborasi kadangkala disejajarkan dengan istilah kooperasi. Kerjasama yang disebut kooperasi ini adalah sebuah struktur kerjasama dalam bentuk kerjasama kelompok. Dalam struktur kerja kooperasi ini terjadi proses-proses interaksi antara para anggota kelompok, yang kita sebut sebagai kolaborasi. Kerja kolaborasi adalah suatu proses kerjasama yang dilakukan oleh baik antar individu maupun antar kelompok, yang saling penuh perhatian dan penghargaan sesama anggota untuk mencapai tujuan bersama (Setyosari, 2009).

Pemilihan strategi-strategi pembelajaran sangatlah ditentukan oleh keadaan, pengetahuan tentang pembelajar, keefektifan setiap strategi itu sendiri untuk mencapai tujuannya (Guillaurne, 2004). Pembelajaran dapat merancang program-program yang dilakukan secara bersama-sama (*cooperatives programs*) dimana pembelajar belajar bersama-sama teman lain, dalam hal ini setiap anggota kelompok tergantung satu sama lain dan bekerja saling menguntungkan (*mutually dependent team*) dan ini memberikan nilai lebih daripada bekerja secara sendiri. Dalam konteks umum, istilah kerjasama atau kooperasi sering dipakai berkenaan dengan kepatuhan pembelajar terhadap pembelajar sebagai pemegang otoritas. Dalam batasan spesifik, pengertian kooperasi adalah sebagai suatu struktur interaksi atau hubungan yang dirancang untuk mempermudah mencapai hasil atau tujuan khusus bersama melalui kerjasama dalam kelompok-kelompok (Setyosari, 2009). Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara pembelajar, pembelajar dan lingkungan belajar. Reigeluth (1999) menyatakan bahwa belajar merupakan usaha untuk mengubah tingkah laku yang meliputi penambahan ilmu pengetahuan, peningkatan kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan pentesuaian diri.

Menurut Dillenbourg (1999) konsep kolaboratif/kerjasama demikian, belajar secara kolaborasi/kerjasama adalah sebuah situasi dimana dua orang atau lebih belajar tentang sesuatu secara bersama-sama, yang dapat diinterpretasikan (1) sebagai sebuah kelompok kecil, atau sebuah komunitas, (2) pembelajaran dengan menyelesaikan suatu permasalahan, dan (3) sebagai bentuk interaksi, berhadapan muka, atau usaha untuk bekerjasama. Hal yang penting untuk dipertanyakan adalah apakah kelompok kerjasama benar-benar meningkatkan energy yang kemudian menghasilkan peningkatan hasil pembelajaran. Oleh penelitian yang dilakukan oleh Sharan (1990) digambarkan bahwa dalam ruang kelas yang terorganisir dengan baik, pembelajar mengerjakan tugas dalam sebuah kelompok, saling mengajari, saling menghargai, maka akan ada sebuah penguasaan yang lebih baik terhadap suatu subyek pembelajaran dibanding pembelajaran yang dilakukan sendiri.

Experiential Learning

Pembelajaran eksperiensial dikembangkan dengan dasar bahwa pembelajar setelah selesai mengikuti proses pembelajaran memiliki pemahaman, pengingatan dan penerapan. Dimana diharapkan pembelajar perlu memproses lebih dari sekedar fakta-fakta dan konsep untuk bisa termotivasi agar belajar secara efektif, untuk mengidentifikasi apa yang perlu dilakukan, untuk menjadi terampil didalamnya, dan untuk menggunakannya secara konsisten, maka pembelajar harus mengalaminya. Pendidikan yang efektif adalah yang sekaligus abstrak dan kongkrit. Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan mengajarkan anak-anak belajar

secara kongkrit, tetapi mereka menjadi mampu berpikir secara abstrak saat mereka mereka memasuki masa remaja dan dewasa. Sayangnya banyak pembelajar yang memaknai bahwa perubahan kapasitas mental ini berarti bahwa pengalaman pembelajaran kongkrit bisa di batasi. Justru sebaliknya belajar dengan pengalaman langsung semestinya berlangsung sepanjang rentang kehidupan seseorang. Sebagai contoh pembelajar akan memahami konsep-konsep manajemen dalam proyek pembelajaran dengan cara terbaik apabila mereka benar-benar mengelola proyek pembelajaran tersebut.

Sebagian besar penemuan tentang hubungan positif antara pengalaman kongkrit dan pembelajaran abstrak dianggap bersumber dari John Dewey (1938), penulis *Experience and Education*. Dewey paham bahwa bahwa sekedar memiliki pengalaman itu tidaklah berarti sama dengan belajar darinya. Tindakan dan pikiran harus dihubungkan. Sudah sejak tahun 1916, ia mengemukakan, “Berpikir...adalah usaha yang disengaja untuk menemukan hubungan spesifik antara sesuatu yang kita lakukan dan konsekuensi yang dihasilkannya, sehingga keduanya menjadi berkesinambungan.

Berdasarkan pemikiran Dewey, proses pembelajaran yang dikembangkan banyak membantu pembelajar memunculkan makna dari proses pembelajaran dengan istilah-istilah peninjauan ulang (reviewing), pengolahan (processing), atau penggalian (mining). Terlepas dari pengistilahannya, gagasan dasarnya adalah bahwa sebuah pengalaman bisa menyebabkan pembelajaran dan bahkan menyebabkan perubahan. Oleh Colin Beard dan John Wilson (2002), penulis *The Power of Experiential Learning*, “Pengalaman bisa jadi melandasi semua pembelajaran tetapi ia tidak selalu membuahkan pembelajaran. kita harus terlibat dengan pengalaman dan merenungkan apa yang terjadi, bagaimana, dan mengapa itu terjadi.” David Kolb (1983), pengarang teks klasik, *Experiential Learning*, meringkas konsep ini dengan kata-kata yang terkenal, “Pembelajaran adalah proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman.” Pembelajaran eksperiensial menggunakan serentang luas metodologi seperti: penugasan, pengalaman lapangan, proyek pembelajaran tindakan, permainan kreatif, permainan peran, game, simulasi, visualisasi, bercerita, improvisasi, kegiatan petualangan. Dalam proses pembelajaran dan membangun interaksi dengan pembelajar yang lain, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah: menciptakan keterbukaan, memajukan pemahaman, menimbang sikap dan perilaku baru, bereksperimen dan dukungan.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Strategi Pembelajaran kolaboratif dalam bentuk experiential learning. Pengembangan ini dilakukan dengan cara mendesain sistem penyampaian materi pembelajaran, mendesain konten sequencing dan clustering, mendesain komponen-komponen dalam strategi pembelajaran, menganalisis tingkat pemahaman siswa, mendesain variasi dalam pembelajaran, mendesain strategi mengkonstruksi pemahaman anak, bagaimana membentuk kelompok dalam pembelajaran, bagaimana Pemilihan media dan sistem penyampaian pembelajaran dalam bentuk kolaboratif *experiential learning* untuk diterapkan pada siswa sekolah satu atap. Subyek Penelitian siswa Sekolah Dasar Satu Atap Kecamatan Pantai Baru Kabupaten Rote Ndao berjumlah 20 orang. Desain materi pembelajaran meliputi strategi-strategi atau prosedur-prosedur yang wajib di gunakan guru dalam pembelajaran. Ketika mendesain pembelajaran, sangat penting untuk

mengembangkan penggunaan strategi pembelajaran, dalam upaya memfasilitasi pengetahuan dalam proses belajar.

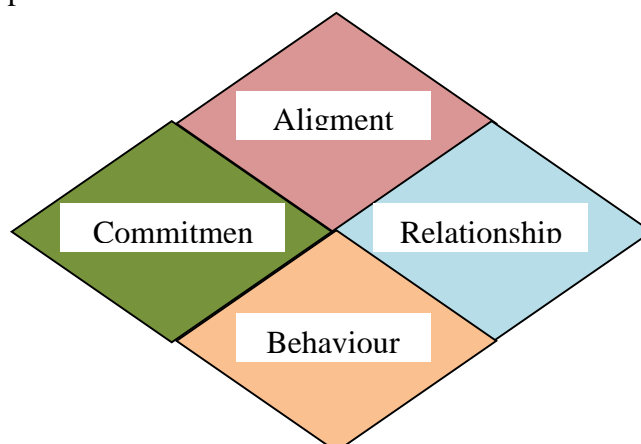
Konsep Pengembangan Pembelajaran Eksperiensial

Sistem penyampaian merupakan bagian kecil dari seluruh strategi pembelajaran, dan seorang pemula desainer pembelajaran harus benar-benar menguasai system penyampaian pembelajaran. *Content sequencing dan clustering* dimulai dari urutan pembelajaran harus dapat di terima, dengan kata lain logis. Karena tujuannya untuk mengidentifikasi setiap langkah-langkah dalam pembelajaran dan menganalisa ketrampilan dalam subordinat mengindikasikan ketrampilan utama dalam setiap tujuan pembelajaran. Urutan pembelajaran merupakan kombinasi bottom to top dan left to right. Karenanya ketrampilan subordinat dalam step 1 harus di ajarkan dahulu kemudian ketrampilan subordinat 2 diajarkan, urutan-urutan ini berkelanjutan hingga semua ketrampilan di ajarkan. (2) *Clustering instruction*. Ada 5 faktor yang harus di perhatikan dalam menentukan banyaknya SK dan SKKD yang akan dicapai dalam pembelajaran yaitu: (1) Usia pebelajar, (2) Kompleksnya materi pembelajaran, (3) Memilih materi yang tepat, (4) Variasi dalam aktivitas pembelajaran, (5) Jam pelajaran dalam pembelajaran.

Komponen-komponen dalam strategi pembelajaran

Strategi dalam pembelajaran merupakan komponen-komponen umum dalam materi pembelajaran dan prosedur-prosedurnya yang akan di gunakan dalam membantu siswa menguasai materi pelajaran. Komponen-komponen tersebut antar lain: (a) Upaya mendapat perhatian siswa selama pembelajaran, (b) Tujuan pembelajaran di sampaikan kepada siswa, (c) Aturan-aturan selama pembelajaran, (d) Penyampaian materi, (e) Adanya buku petunjuk siswa, (f) Merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, (g) Ada feedback atas materi yang di pelajari, (h) Ada penilain, (i) Ada retensi atas materi yang di sampaikan

Selain itu, terdapat hal penting dalam strategi pembelajaran yaitu: (1) Aktivitas sebelum memulai pembelajaran yaitu: Memotivasi siswa, Menginformasikan siswa tentang tujuan pembelajaran, Stimulasi keaktifan siswa. (2) Perlu adanya petunjuk dalam belajar agar: Siswa aktif dalam pembelajaran, Penilaian, Pengawasan selama aktivitas pembelajaran, memori skill, penyampaian materi.



Gambar 1. Model CARB

Tingkat pemahaman siswa

Instruktur perlu memperhatikan tingkat pemahan siswa yang berbeda dalam memahami materi yang di sampaikan guru. Variasi dalam pembelajaran meliputi Intelektual skills, Informasi verbal. Dilanjutkan dengan Strategi mengkonstruk pemahaman anak, Membentuk kelompok dalam pembelajaran, Pemilihan media dan sistem penyampaian pembelajaran

Desain Penelitian. Model pembelajaran yang diterapkan diadaptasi dari model yang dikembangkan oleh Kevin Eikenberry yaitu model CARB (Commitment, Allignment, Relationships, Behaviors).

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Jika dilihat secara parsial baik pendekatan experiential learning dikorelasikan dengan hasil belajar kognitif maka experiential learning komitmen paling dekat kaitannya dengan hasil belajar, dan untuk mendorong meningkatnya kemampuan kerjasama dalam pendidikan IPA maka experiential learning yang berbasis pada komitmen dan relasi memiliki korelasi lebih baik dibanding experiential learning tingkah laku untuk mendukung kenaikan hasil belajar. Dalam kasus ini dapat dikatakan bahwa experiential learning mampu menyumbang 60.33 % sedangkan 39.67% disumbang oleh faktor lain terhadap pencapaian hasil belajar. Lebih lanjut sekalipun nilai korelasi dari experiential learning Allignment (0,459) dan Experiential Learning Behaviour (0,577) tinggi namun tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- A.Bandura. (1986). *Social foundations of thought and action*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- A.M.Guilaurne. (2004). *K-12 classroom teaching. A primer for new professionals*. Upper-saddle River, NJ: Pearson education, Inc.
- C.Beard & J. Wilson. (2002). *The Power of experiential learning*. London: Kogan Page.
- C.M.Reigeluth. (1999). *Instructional-design theories and models*. II. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher.
- D.H.Schunk. (2012). *Learning theories*. Terjemahan oleh: Eva Hamdiah & Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- D. Kolb. (1983). *Experiential learning*. Paramus, NJ: Financial Times/Prentice Hall.
- M.,L.Siberman. (2014). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Edisi Revisi-cetakan X. Bandung: Nuansa Cendekia.
- P.Dillenbourg. (1999). *Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches*. Advances in Learning and Instruction Series. New York, NY: Elsevier Science, Inc.
- P.Setyosari.(2009). *Pembelajaran Kolaborasi: Landasan untuk mengembangkan keterampilan sosial, rasa saling menghargai dan tanggung jawab*. Pidato Pengukuhan Guru Besar dalam Bidang Ilmu Teknologi Pembelajaran. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- R. E. Slavin. (2005). *Cooperative Learning* 2nd ed. Boston: Allyn and Bacon.