

PERAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PENDIDIKAN BERBASIS KETERAMPILAN TATA BUSANA

Azizatul Hakima¹⁾ dan Lutfiyah Hidayati²⁾

¹⁾Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²⁾Dosen Pembimbing Tata Busana Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: azizahhakima16050404078@mhs.unesa.ac.id¹⁾, lutfiyahhidayati@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Model experiential learning memiliki keunggulan dapat meningkatkan kepercayaan diri, komunikasi, perencanaan, serta pemecahan masalah, menumbuhkan tanggungjawab, memperkuat kepercayaan, kerjasama dan kompromi dalam suatu kelompok. Tujuan penulisan artikel ini adalah: 1) mendeskripsikan karakteristik model experiential learning, 2) mendeskripsikan karakteristik pembelajaran keterampilan tata busana, 3) merancang pembelajaran keterampilan tata busana dengan menerapkan model experiential learning dalam, 4) menganalisis faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran tata busana dengan menerapkan model experiential learning. Artikel studi literatur ini merupakan analisis dari teori-teori serta hasil-hasil penelitian tentang peran model experiential learning dalam konteks pendidikan berbasis keterampilan tata busana. Kesimpulan hasil analisis studi literatur ini antara lain: 1) karakteristik Experiential Learning merupakan pembelajaran holistik yang cara belajarnya dapat dilihat melalui proses, merupakan proses belajar berkelanjutan berdasarkan pengalaman, membutuhkan resolusi konflik berbagai macam gaya belajar yang berlawanan secara dialektis, menghubungkan seseorang dengan lingkungan serta menggabungkan pengetahuan sosial dan pribadi, 2) keterampilan tata busana adalah kemampuan menciptakan produk kerajinan busana yang membutuhkan kreatifitas dasar dalam memilih, mengatur serta memperbaiki cara berbusana agar didapatkan busana yang indah, serasi, sesuai dengan usia, kesempatan dan warna, 3) rancangan model experiential learning dalam pembelajaran keterampilan tata busana mencakup 4 fase yaitu: concrete experience (CE), reflective observation (RO), abstract conceptualization (AC), dan active experimentation (AE), 4) faktor pendukung penerapan model experiential learning dalam pembelajaran keterampilan tata busana antara lain: guru memahami siklus model experiential learning, siswa terlibat aktif, pengalaman langsung dialami siswa, komunikasi dengan baik antara guru dan peserta didik. Adapun yang termasuk faktor penghambat yaitu tingkat IQ siswa yang berbeda serta keterbatasan durasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: experiential learning, keterampilan tata busana, rancangan pembelajaran.

ABSTRACT— The experiential learning model has the advantage of being able to increase self-confidence, communication, planning, and problem solving, foster responsibility, strengthen trust, cooperation and compromise in a group. The objectives of writing this article are: 1) to describe the characteristics of the experiential learning model, 2) to describe the characteristics of learning fashion skills, 3) to design the learning of fashion skills by applying the experiential learning model in, 4) to analyze the supporting and inhibiting factors in learning fashion design by applying experiential learning model. This literature study article is an analysis of theories and research results on the role of experiential learning models in the context of education based on fashion skills. The conclusions of the analysis of this literature study include: 1) the characteristics of Experiential Learning are holistic learning in which learning can be seen through a process, is a continuous learning process based on experience, requires conflict resolution of various kinds of dialectical opposing learning styles, connects a person with the environment and combines social and personal knowledge, 2) fashion skills are the ability to create fashion craft products that require basic creativity in choosing, arranging and improving the way to dress in order to get beautiful, suitable, age-appropriate clothes, opportunities and colors, 3) experiential learning model design in learning fashion design skills includes 4 phases, namely: concrete experience (CE), reflective observation (RO), abstract conceptualization (AC), and active experimentation (AE), 4) supporting factors for the application of experiential learning models in learning fashion skills, among others: the teacher understands the model cycle experiential learning, students are actively involved, direct experience experienced by students, good communication between teachers and students. As for what is included as an inhibiting factor, namely the different IQ levels of students and the limited duration of learning.

Keywords: experiential learning, fashion skills, learning design

I. PENDAHULUAN

Sekolah Keterampilan dalam ranah pendidikan memberikan peserta didik kesempatan untuk dapat mengintegrasikan dengan pengetahuan lain yang telah dilakukan sebelumnya. Seluruh pembelajaran keterampilan akan memberikan bekal bagi siswa

agar dapat menjadi individu yang inovatif, adaptif serta kreatif melalui pengalaman dalam proses pembelajaran yang berfokus pada kegiatan fisik dan mental sehingga pengalaman yang dimiliki siswa semakin beragam (Suprihatingsih, 2016a:49).

Pendidikan keterampilan diberikan kepada siswa SD, SMP dan SMA sederajat dalam mata pelajaran agar siswa memiliki bekal keterampilan yang cukup serta nantinya akan berguna untuk masa depannya dan juga diberikan kepada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan pusat dari pendidikan keterampilan, sebagai pengetahuan tambahan dalam wujud kegiatan ekstrakurikuler (Suprihatingsih, 2016a:54).

Dalam menyampaikan pembelajaran keterampilan, berbagai cara digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran langsung atau *Direct Instruction (DI)* yang menggunakan pendekatan *teacher center* (berpusat pada guru) yang dianggap memiliki efektifitas waktu yang tinggi dalam proses pembelajaran (Lefudin, 2017). Model pembelajaran langsung adalah salah model pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dasar keterampilan serta mendapatkan informasi, dengan menggunakan metode ceramah pada proses penyampaian sehingga sangat bermanfaat bagi peserta didik yang kurang suka membaca atau tidak mempunyai keterampilan dalam menyusun serta menyampaikan informasi. Model pembelajaran langsung akan sangat membantu siswa dengan lebih menekankan kegiatan mendengar pada saat ceramah serta mengamati pada saat demonstrasi (Lefudin, 2017:43). Namun dengan berlangsungnya penerapan model pembelajaran ini pada pendidikan keterampilan dikhawatirkan akan menghilangkan peran siswa sebagai pembelajar aktif sehingga dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, antara lain: siswa sulit mengembangkan keterampilan dalam ranah sosial dan interpersonal karena hanya memiliki sedikit kesempatan untuk secara aktif terlibat didalam berlangsungnya proses pembelajaran, kunci kesuksesan dalam proses pembelajaran ini berpusat pada pendidik sehingga jika pendidik tidak terlihat siap, memiliki kepercayaan diri yang baik, berpengetahuan luas serta menarik maka siswa akan merasa bosan, teralihkan perhatiannya dan tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai dengan maksimal, kemampuan pemecahan masalah, kemandirian, keingintahuan siswa tergolong rendah karena hanya mengandalkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, sedangkan dengan kemajuan teknologi seharusnya siswa diminta lebih mandiri dalam menggali pengetahuan dasar melalui internet sehingga akan semakin mendukung pemahaman siswa dalam proses belajar dan apabila materi yang diajarkan kompleks, abstrak dan juga rinci, model pembelajaran ini tidak akan memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa dalam menerima dan memahami seluruh informasi yang telah diberikan dikarenakan kendali guru yang tinggi dalam model pembelajaran ini yang mana hal ini merupakan salah satu karakteristik pada model pembelajaran langsung (Lefudin, 2017:46).

Sejalan dengan instruksi kurikulum 2013 pendekatan pembelajaran *teacher center* (berpusat pada guru) diubah

menjadi *student center* (berpusat pada siswa) sebagai pendekatan utama dalam proses pembelajaran karena guru diberikan misi untuk dapat menjadikan siswa mampu berpikir secara ilmiah melalui *scientific approach 5-Ing* yaitu *observing, questioning, experimenting, associating and communicating* yang pada dasarnya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Zaki, 2019: 294). Begitu juga pada proses pembelajaran keterampilan yang membutuhkan peran aktif siswa didalamnya secara langsung, sehingga diharapkan siswa mampu memahami pengetahuan keterampilan tersebut sesuai dengan pengalaman yang telah dilakukannya. Hal ini didukung oleh pernyataan filsuf Cina, Konfusius yang mengatakan: yang saya dengar saya lupa, yang saya lihat saya ingat, dan yang saya kerjakan saya pahami. Hal inilah yang mendukung teori-teori *Experiential Learning* yang mengharuskan siswa mengalami sendiri tahapan-tahapan pada proses pembelajaran agar dapat mengingat serta memahami materi keterampilan (*soft skill*) yang telah disampaikan (Hartanto, 2019: 39). Pernyataan ini kemudian dikembangkan lagi oleh Silberman 2006 yang menyatakan: yang saya dengar saya lupa, yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat. Yang saya dengar, lihat, pertanyakan dan diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami. Dari yang saya dengar, lihat, bahas dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai (Hartanto, 2019: 40). Berdasarkan teori yang disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran terlebih dalam bidang keterampilan (*soft skill*), akan lebih berpengaruh dan melekat jika dilakukan siswa secara langsung dan akan semakin kuat pemahaman serta penguasaan siswa jika diajarkan kepada orang lain. Hal tersebut sesuai dengan pengertian serta merupakan salah satu kelebihan dari model *Experiential Learning*. Kelebihan model *Experiential Learning* yang lain yaitu: mampu meningkatkan kepercayaan diri individu siswa, dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, perencanaan dan pemecahan dari sebuah masalah, dapat meningkatkan serta menumbuhkan tanggungjawab dan kemampuan dalam menghadapi situasi yang buruk dan juga dapat memperkuat kepercayaan, kerjasama serta kompromi dalam suatu kelompok (Hidayah dan Atmoko, 2014).

Experiential Learning yaitu sebuah pembelajaran yang merupakan refleksi dari pengalaman siswa secara langsung. *Experiential Learning* berfokus pada proses pembelajaran yang dialami siswa masing-masing secara individu (Kolb, 1984). *Experiential Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pemikiran bahwa cara terbaik dalam belajar berawal dari pengalaman. Pengalaman dalam belajar akan menjadi efektif apabila tahapan belajar mulai dari tujuan, observasi, eksperimen dan perencanaan dengan tindakan telah dilaksanakan. Apabila seluruh proses telah dilaksanakan dengan baik, maka siswa akan memperoleh keterampilan, sikap dan cara berfikir yang baru dalam memahami pembelajaran (Mikarsa, 2008). Dalam model *Experiential Learning*, siswa belajar dari pengalaman nyata yang mencakup proses berpikir dan berbuat. Apabila siswa aktif didalamnya, maka siswa tersebut akan menjadi lebih baik dalam mengikuti proses belajar karena dalam hal ini siswa akan

berpikir aktif tentang apa yang dipelajari dan juga berpikir cara menerapkan dalam situasi nyata, tentang apa-apa yang telah dipelajari (Mardana, 2006). Selanjutnya peneliti akan membahas tentang peran model *Experiential Learning* dalam pendidikan berbasis keterampilan tata busana di dalam pembahasan.

II. PEMBAHASAN

A. Karakteristik Model *Experiential Learning*

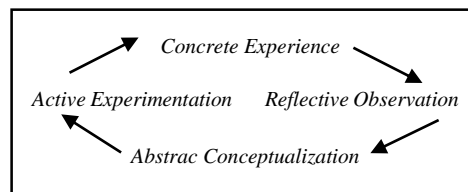
Pembelajaran menggunakan model *experiential learning* dikenalkan oleh David Kolb tahun 1984 dalam bukunya dengan judul "*Experiential learning: Experience as the Source of Learning and Development*" (Sunarti dan Pamungkas, 2018). *Experiential Learning* merupakan proses mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman dengan menciptakan pengalaman itu sendiri kemudian ditransformasikan kedalam bentuk nyata (Kolb, 2015). *Experiential Learning* juga didefinisikan sebagai sebuah pendekatan dengan siswa sebagai pusatnya serta pemikiran bahwa cara terbaik dalam belajar yaitu melalui pengalamannya. Pengalaman belajar dapat menjadi efektif apabila guru telah memaksimalkan proses pembelajaran yang meliputi: penyampaian tujuan pembelajaran, melakukan kegiatan observasi dan eksperimen, memeriksa kembali hasil kegiatan dan merencanakan kegiatan selanjutnya. Apabila dalam proses persiapan telah dilakukan guru dengan maksimal, maka siswa akan mampu menciptakan keterampilan, sikap bahkan cara berpikir baru dalam mengikuti serta memahami proses pembelajaran (Mikarsa, 2008). Belajar dari pengalaman meliputi dua hal penting yaitu berbuat dan berpikir. Jika siswa aktif dalam proses pembelajaran dapat diartikan bahwa siswa tersebut berpikir aktif tentang apa yang dipelajari serta memikirkan cara penerapannya dalam situasi yang sebenarnya (Sunarti dan Pamungkas, 2018). *Experiential Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang siswa atau pembelajar diaktifkan perannya secara maksimal dalam membangun pengetahuan serta keterampilan melalui pengalamannya secara langsung (Pamungkas dan Sunarti, 2018).

Karakteristik model *Experiential Learning* yaitu sebuah pembelajaran dengan cara belajar yang dapat dilihat melalui proses, bukan hanya dengan melihat pencapaian hasil terakhir, merupakan sebuah proses belajar berkelanjutan yang didasarkan atas pengalaman siswa, membutuhkan resolusi konflik antara berbagai macam gaya belajar yang berlawanan secara dialektis, merupakan proses belajar yang holistik, melibatkan hubungan antara seseorang dengan lingkungan, menciptakan pengetahuan gabungan yaitu pengetahuan

sosial dan pengetahuan pribadi (Pamungkas dan Sunarti, 2018:33).

Experiential Learning Cycle (Siklus EL) terdiri atas 4 tahap (Kolb: 1984): (1) *Concrete Experience (CE)*: Siswa terlibat penuh secara aktif pada proses dan waktu pembelajaran. (2) *Reflective Observation (RO)*: Siswa mengamati hasil dari pengalaman yang telah dilakukannya dari berbagai sudut pandang secara reflektif atau langsung. (3) *Abstract Conceptualization (AC)*: Siswa mengonseptualisasi dengan mengintegrasikan atau menggabungkan hasil pengamatan serta refleksi yang telah dilakukan sebelumnya menjadi sebuah teori konsep yang logis dan mudah dipahami. (4) *Active Experimentation (AE)*: Siswa membuat percobaan (eksperimen) ulang atas teori-teori yang dihasilkan sebelumnya untuk dijadikan keputusan dalam memecahkan masalah (Rosidin, 2018:75).

Siklus *experiential learning* dapat digambarkan seperti pada gambar 1.



Gambar 1. *Experiential Learning Cycle* (Siklus EL) Kolb

Sumber: (Rosidin, 2018)

Penerapan siklus *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan pada proses pembelajaran. Setiap pengalaman yang dilakukan oleh siswa akan dijadikan refleksi yang kemudian dipahami serta dinalar sampai tercipta suatu konsep yang matang dan benar. Konsep ini selanjutnya akan diterapkan pada eksperimen aktif dan juga berfungsi sebagai *problem solving* bagi individu siswa (Rosidin, 2018:83).

Dalam penerapan model *Experiential Learning*, setiap peserta didik memiliki berbagai macam gaya belajar yang berbeda. Tugas pendidik yaitu mampu menguasai perbedaan gaya belajar siswa tersebut agar siswa dapat berprestasi dalam belajar serta mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan juga optimal (Rosidin, 2018:86).

Terdapat kelebihan serta kekurangan dalam penerapan model *Experiential Learning*. Kelebihan dari model pembelajaran ini terbagi menjadi dua yaitu secara individu dan kelompok. Kelebihan dari model *Experiential Learning* secara individu yaitu:

1. Meningkatkan rasa percaya diri pada siswa.

2. Meningkatkan siswa dalam kemampuan berkomunikasi, merencanakan serta memecahkan permasalahan.
3. Menumbuhkan kemampuan siswa dalam menghadapi situasi buruk serta menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomitmen serta bertanggungjawab terhadap semua hal yang dilakukan.
5. Mengembangkan sikap siap tanggap serta koordinasi antar siswa saat proses pembelajaran berlangsung (Fathurrohman, 2015:138).

Sedangkan kelebihan *Experiential Learning* dalam kelompok yaitu:

1. Meningkatkan kerjasama dan menumbuhkan rasa ketergantungan antara anggota kelompok.
2. Meningkatkan keikutsertaan seluruh siswa untuk memecahkan permasalahan dan mengambil keputusan dalam kelompok.
3. Mencari dan menemukan bakat kepemimpinan siswa yang tersembunyi.
4. Meningkatkan rasa peduli dan saling memahami antar anggota kelompok (Fathurrohman, 2015:138).

Kekurangan dari model *Experiential Learning* yaitu sulit dipahami dan dimengerti oleh pendidik sehingga belum banyak yang menerapkan model pembelajaran ini (Fathurrohman, 2015:138).

Penelitian dalam jurnal internasional terkait model *experiential learning* yang telah berhasil dilakukan oleh Dr. Nahed Baba dari *Faculty of Specific Education, Ain Shams University, Egypt*, dijadikan acuan oleh penulis dalam menyusun artikel studi literatur ini. Artikel yang ditulis oleh Dr. Nahed Baba membahas *experiential learning* dan praktik pendekatan artistik yang menggunakan pola berulang pada bahan tekstil yang dicetak, serta teknik membuat permukaan tekstil terlihat unik untuk mengekspresikan budaya visual yang berhasil digabungkan dalam pendidikan percetakan tekstil. Dalam hal ini mahasiswa program Mode Desain Tekstil dari Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain, Universitas Sharjah, Uni Emirat Arab (UEA) dilibatkan dalam penelitian yang dilakukannya. Sekelompok mahasiswa ini diminta untuk mengembangkan pola yang terinspirasi dari identitas budaya asal masing-masing mahasiswa menggunakan *Computer Aided Design (CAD)*. Tujuan Dr. Nahed Baba melakukan eksperimen dalam artikel tersebut untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas mahasiswa dalam bidang percetakan tekstil (*printing*). Melalui pembelajaran dengan model *experiential learning* mahasiswa diharapkan mampu

menguasai serta mengembangkan pengulangan pola, mampu membuat pola sablon yang mencerminkan budaya mereka menggunakan *Computer Aided Design (CAD)*, serta mampu berinovasi dalam mengembangkan tekstur permukaan kain dengan pewarnaan yang menggunakan beberapa teknik seperti *silkscreen* melalui teknik pewarnaan seperti *tie & dye*, *shibori* dan cat percetakan (*printing*) secara langsung di atas permukaan kain tekstil dengan manipulasi pewarna kain sehingga membuat permukaan desain terlihat unik dan menarik. Penerapan model *experiential learning* yang diterapkan Dr. Nahed Baba pada sekelompok mahasiswa tersebut terdapat pada kebebasan yang diberikan dalam memilih teknik yang digunakan dalam menggambar motif serta mengulang pola yaitu dengan *illustrator*, *photoshop* ataupun *Computer Aided Design (CAD)*. Mahasiswa juga mendiskusikan tentang motif-motif yang dibuat desain. Hasil diskusi antar mahasiswa tentang motif-motif desain tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka lebih tertarik pada saat memanipulasi pola/ motif identitas budaya yang menggunakan bentuk geometris, organik atau historis pola daripada menggunakan identitas asli yang mewakili budaya mereka. Kesimpulan akhir yang diperoleh Dr. Nahed Baba dari eksperimen tersebut yaitu mahasiswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengulangan pola yang terhubung tanpa sambungan atau celah yang terlihat, penggunaan warna dan motif, serta cara mendesain sehingga hasil jadi percetakan kain (*printing*) yang dibuat dengan keterampilan dan kreatifitas dapat tercetak sesuai dengan harapan masing-masing mahasiswa (Nahed, 2018).

Beberapa hasil penelitian terkait *Experiential Learning* lainnya yang telah berhasil dilakukan oleh para peneliti sebelumnya dalam berbagai skema pembelajaran antara lain: adanya peningkatan aplikasi matematis pada siswa kelas X program keahlian Teknik Mesin Perkakas SMK Negeri 2 Bandung setelah penerapan model *experiential learning* yang mana lebih baik dari model pembelajaran ekspositori (Yunus dkk, 2016), hasil belajar siswa yang menggunakan model *experiential learning* pada materi penerapan komunikasi di tempat kerja kelas X OTKP SMK YASMU Gresik lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan model *EL* (Faridah, 2018), model *experiential learning* efektif untuk meningkatkan pelatihan ketepatan empati pada siswa SMK jurusan keperawatan (Septiana, 2016), *experiential learning* mampu meningkatkan motivasi belajar, strategi belajar kognitif, regulasi metakognitif dan kelola sumber daya (Eva, 2017), *experiential learning* memberikan pengaruh baik pada tingkat percaya diri serta kerjasama pada tim remaja (Diva dan Farid, 2014), *experiential learning* mampu meningkatkan

komunikasi matematis dikarenakan antusias siswa yang tinggi dalam pemecahan masalah serta mencari solusi dari sebuah permasalahan yang diberikan oleh guru (Andi, 2017), *experiential learning* mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik pada bab teori ekosistem mata pelajaran Biologi kelas X SMA di OKU Selatan (Widya dan Anita, 2018), *experiential learning* mampu menjadikan hasil belajar IPA siswa meningkat, karena siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung melalui proses mengamati, mendengarkan dan melakukan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran IPA dengan caranya sendiri (Septi, 2015), *experiential learning* mampu menjadikan hasil belajar mata pelajaran biologi siswa pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMA Negeri 1 Ngawen mengalami peningkatan (Suryani dkk, 2014), *experiential learning* mampu meningkatkan pemahaman belajar IPA, terlihat dari kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil pengamatan dan percobaan IPA serta memberikan contoh dalam penerapan sehari-hari (Citra dan Erna, 2017), *experiential learning* dapat meningkatkan hasil dari progres kemampuan dalam menulis puisi berbasis multimedia dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Isah dkk, 2017).

B. Karakteristik Pembelajaran Keterampilan Tata Busana

Keterampilan termasuk dalam sebuah pelajaran yang memberikan siswa sebuah kesempatan untuk dapat terlibat secara aktif dalam berbagai pengalaman aplikatif, apresiatif dan berkreasi untuk menciptakan sebuah produk yang memberikan manfaat secara langsung dalam kehidupan. Keterampilan merupakan kegiatan motorik yang tersusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu produk atau keahlian produktif. Dari pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk kerajinan dan teknologi yang membutuhkan kreatifitas dasar yang akan bermanfaat dalam kehidupan. Proses pembelajaran keterampilan dijadikan sebagai sarana belajar komunikasi siswa agar dapat mengubah kebiasaan siswa dapat menjadi cekat, cepat serta tepat. Perilaku siswa terampil inilah yang diperlukan dalam keterampilan hidup di masyarakat mendatang. Secara keseluruhan, bidang keterampilan tersusun dari kerajinan dan teknologi. Istilah kerajinan berasal dari kemampuan dalam melaksanakan, mengolah serta mencipta dasar kinerja keterampilan psikomotorik. Keterampilan berisi pembuatan kerajinan tangan benda pakai atau fungsional. Belajar keterampilan akan menjadikan siswa kreatif dalam berfikir serta terampil dalam memproduksi benda-benda, menciptakan benda

serta melakukan kegiatan yang bermanfaat dan berguna (Suprihatingsih, 2016a: 49).

Busana adalah semua benda yang dikenakan manusia yang terletak mulai ujung kepala hingga ujung kaki meliputi busana pokok, pelengkap dan *accessories* (Arifah, 2009:2). Serasi dalam berbusana tidak terlepas dari estetika berbusana, akan selalu berkaitan dengan pemilihan corak, model dan warna yang dipilih. Berbusana yang serasi harus sesuai dengan bentuk tubuh, tujuan, wana kulit, usia, iklim, kesempatan dan waktu penggunaan busana tersebut (Arifah, 2009:32).

Tata busana adalah sebuah ilmu yang didalamnya mempelajari tata cara memilih, mengatur dan memperbaiki cara berbusana agar didapatkan busana yang indah dan serasi. Keterampilan tata busana adalah sebuah kemampuan untuk untuk menciptakan produk kerajinan busana yang membutuhkan kemampuan kreatifitas dasar dalam memilih, mengatur serta memperbaiki cara berbusana agar didapatkan busana yang indah dan serasi, sesuai dengan harmoni, usia, waktu, kesempatan dan warna yang diperlukan dalam kehidupan (Suprihatingsih, 2016a: 56-57).

Keterampilan tata busana diajarkan di sekolah dasar hingga menengah ke atas karena termasuk kegiatan yang mengajarkan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari (*life skill objectives*). Kompetensi dasar diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler yang berorientasi pada pengembangan keilmuan siswa. Keterampilan tata busana terlebih pada pendidikan SMA sederajat diajarkan karena adanya sebagian lulusan yang tidak dapat melanjutkan ke tingkat perguruan tinggi serta tidak bekerja karena keterbatasan keterampilan yang dimiliki. Keterampilan tata busana adalah salah satu jenis keterampilan yang diajarkan karena berbusana merupakan kebutuhan sandang yang primer bagi semua manusia selain kebutuhan pangan yang harus tersedia setiap hari. Ilmu pengetahuan apapun diajarkan tanpa mengenal gender, termasuk pembelajaran keterampilan tata busana ini tidak dibatasi jenis kelamin dan usia. Karena kebutuhan berbusana dipakai oleh semua manusia baik pria ataupun wanita dengan usia anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua (Suprihatingsih, 2016b:1).

Tujuan keterampilan kecakapan hidup (*life skill*) secara umum adalah untuk mengajarkan siswa memiliki kemampuan serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan dan juga mampu mengembangkan diri sehingga dapat menyelesaikan serta menghadapi permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan khusus dari keterampilan kecakapan hidup (*life skill*) antara lain:

1. Memberdayakan kemampuan diri siswa melalui pembelajaran nilai kehidupan sehari-hari sehingga mampu menjaga kelangsungan hidup dan mengembangkannya.
2. Membekali peserta didik dengan pengetahuan dasar serta latihan-latihan yang dilakukan dengan benar mengenai hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mampu menjadikan cara berpikir peserta didik meningkat serta siap menghadapi persaingan di masa mendatang.
3. Memberikan pengetahuan secara luas mengenai perkembangan karir peserta didik.
4. Memberikan kepada sekolah, kesempatan untuk mengembangkan pembelajaran yang memegang prinsip pendidikan berbasis luas (Aan, Neng dan Dede, 2016:67).

C. Rancangan Penerapan Model *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran Keterampilan Tata Busana

Berikut ini merupakan sebuah contoh rancangan *experiential learning* dalam konteks pembelajaran berbasis keterampilan tata busana, yaitu pada kompetensi dasar batik ikat celup shibori. Durasi pembelajaran pada kompetensi dasar ini adalah 2 jam pelajaran x 45 menit. Contoh penerapan *experiential learning* dalam kompetensi dasar batik ikat celup shibori:

Pembuka

Pada tahap pembukaan guru memulai dengan mengucapkan salam, meminta siswa yang menjadi ketua kelas untuk memimpin doa, kemudian guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar. Lalu guru memeriksa daftar kehadiran siswa. Dan guru mengecek pemahaman siswa di awal dengan mengajukan pertanyaan terkait batik ikat celup shibori, serta menjelaskan tujuan pembelajaran (7 menit).

Kegiatan Inti

Fase ke 1 : *Concrete Experience (CE)*
(30 menit)

Tujuan : Agar siswa dapat mengalami atau merasakan secara langsung situasi awal saat pembelajaran dimulai.

Kegiatan Guru :

- Guru menjelaskan pengertian batik ikat celup, manfaat, fungsi, langkah-langkah serta penerapan dalam bidang busana secara umum dan singkat
- Guru memberikan alat dan bahan untuk proses pembuatan batik ikat celup
- Guru meminta siswa untuk langsung melakukan percobaan awal pembuatan batik ikat celup secara mandiri

Kegiatan Siswa :

- Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama
- Siswa menerima alat serta bahan yang telah diberikan guru
- Siswa langsung melakukan percobaan awal membuat batik ikat celup secara mandiri

Fase ke 2 : *Reflective Observation (RO)*(10 menit)

Tujuan : Agar siswa dapat memahami prinsip dasar dari ide - ide dengan cara mengobservasi situasi dengan cermat dan menyeluruh.

Kegiatan Guru :

- Guru meminta siswa untuk membuka dan mengamati hasil jadi percobaan batik ikat celup yang telah dibuat sebelumnya

Kegiatan Siswa :

- Siswa membuka, melihat dan mengamati hasil jadi batik ikat celup pada percobaan awal. Sebagian siswa berhasil dalam percobaan ini dan sebagian lainnya belum berhasil karena warna masih tercampur dan tidak membentuk motif.

Fase ke 3 : *Abstract Conceptualization (AC)*
(5 menit)

Tujuan : Agar siswa mampu menggabungkan hasil pengamatan serta refleksi menjadi sebuah teori konsep yang logis dan mudah dipahami.

Kegiatan Guru :

- Guru mengajak siswa untuk mengamati kembali hasil jadi batik ikat celup shibori, baik yang telah berhasil maupun yang belum.
- Guru meminta siswa yang belum berhasil untuk mencari solusi secara mandiri ataupun berdiskusi dengan temannya yang telah berhasil dalam percobaan awal ini.

Kegiatan Siswa :

- Seluruh siswa mengamati kembali hasil jadi percobaan awal mereka, baik yang sudah berhasil maupun belum.
- Siswa yang belum berhasil, memikirkan solusi agar dapat berhasil dengan cara menganalisis sendiri kemungkinan-kemungkinan yang menyebabkan belum berhasil dan juga saling berdiskusi dengan teman sebaya yang sudah berhasil melakukan percobaan awal sampai menemukan konsep atau ide baru yang bisa dipahami.
- Siswa yang sudah berhasil pada percobaan awal menjelaskan kembali cara yang telah dilakukannya

sehingga bisa mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Fase ke 4 : *Active Experimentation (AE)*
(30 menit)

Tujuan : Agar siswa dapat mengaplikasikan ide atau teori-teori yang dihasilkan sebelumnya ke dalam kehidupan nyata.

Kegiatan Guru :

- Guru meminta seluruh siswa untuk melakukan percobaan kembali dengan mengaplikasikan teori-teori atau konsep yang telah didapatkan sebelumnya baik dari teman sebaya maupun hasil pemikirannya sendiri.

Kegiatan Siswa :

- Siswa kembali mencoba membuat batik ikat celup shibori sesuai hasil refleksi dan teori yang telah didiskusikan dengan teman sebayanya.
- Siswa berhasil mendapatkan hasil yang maksimal dengan tidak ada warna yang tercampur dan motif batik terbentuk sesuai keinginan siswa.

Penutup

Pembelajaran ini ditutup dengan guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan secara umum tentang praktik batik ikat celup shibori yang telah dilaksanakan bersama. Guru menyampaikan pekerjaan rumah kepada siswa untuk membuat 1 karya batik ikat celup dengan desain yang berbeda dari yang telah dikerjakan di sekolah. Guru menginformasikan pertemuan selanjutnya akan melakukan evaluasi hasil pembuatan batik ikat celup shibori ini dengan presentasi hasil secara bergantian oleh seluruh siswa. Guru menutup pembelajaran dengan doa penutup serta salam (8 menit).

D. Analisis Faktor Pendukung Dan Penghambat Penerapan Model *Experiential Learning* Dalam Pembelajaran-Tata Busana

Dalam penerapan model *Experiential Learning* terdapat hal-hal pendukung yang harus diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal, antara lain:

1. Guru merencanakan secara tepat, rencana pembelajaran yang bersifat *open minded* tentang hasil yang memiliki potensi baik.
2. Guru harus mampu menyampaikan motivasi pengenalan yang baik terhadap pengalaman dalam sebuah pembelajaran.
3. Siswa dapat mengerjakan tugas secara individu, kelompok kecil maupun kelompok besar dalam proses pembelajaran melalui pengalaman.

4. Siswa diposisikan dalam situasi-situasi nyata untuk memecahkan sebuah permasalahan.
5. Siswa berpartisipasi secara aktif dalam melakukan pengalamannya, menentukan keputusan secara mandiri serta bertanggungjawab atas keputusan yang telah diambil.
6. Seluruh siswa menginformasikan pengalaman yang telah didapatkan sesuai dengan materi yang sedang dibahas untuk memperluas pengetahuan siswa lain. Dan guru menyediakan waktu tertentu untuk mengevaluasi berbagai macam pengalaman siswa tersebut (Fathurrohman, 2015:136).

Dari rancangan penerapan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran keterampilan berbasis tata busana. Seperti pada kompetensi dasar kerajinan tekstil berupa batik ikat celup shibori yang telah dijelaskan sebelumnya. Ditemukan adanya faktor pendukung dan faktor penghambat didalamnya.

Faktor pendukung dalam penerapan model *experiential learning* kompetensi dasar batik ikat celup shibori antara lain: guru yang memahami langkah-langkah model *experiential learning* dengan baik, siswa yang terlibat secara aktif dari awal pembelajaran hingga mendapatkan kesimpulan, pengalaman yang didapatkan siswa secara langsung pada percobaan awal serta lanjutan dalam proses pembelajaran, terjalinnya komunikasi aktif dan baik antara guru dan seluruh siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan faktor penghambat dalam penerapan model *experiential learning* kompetensi dasar batik ikat celup shibori antara lain: perbedaan tingkat IQ yang dimiliki siswa sehingga harus saling menunggu satu sama lain dan waktu atau jam pelajaran yang terbatas sehingga tidak dapat melakukan evaluasi tepat setelah percobaan dalam pembelajaran selesai.

III. PENUTUP

Simpulan

- 1) Karakteristik model *Experiential Learning* adalah sebuah pembelajaran holistik yang cara belajarnya dapat dilihat melalui proses, merupakan proses belajar berkelanjutan berdasarkan pengalaman, membutuhkan resolusi konflik berbagai macam gaya belajar yang berlawanan secara dialektis, menghubungkan seseorang dengan lingkungan serta menggabungkan pengetahuan sosial dan pribadi.
- 2) Keterampilan tata busana adalah kemampuan menciptakan produk kerajinan busana yang membutuhkan kreatifitas dasar dalam memilih, mengatur serta memperbaiki cara berbusana agar

didapatkan busana yang indah, serasi, sesuai dengan usia, kesempatan dan warna.

- 3) Rancangan model *experiential learning* dalam pembelajaran keterampilan tata busana mencakup 4 fase yaitu: *concrete experience (CE)*, *reflective observation (RO)*, *abstract conceptualization (AC)*, dan *active experimentation (AE)*.
- 4) Faktor pendukung penerapan model *experiential learning* dalam pembelajaran keterampilan tata busana antara lain: : guru memahami siklus model *experiential learning*, siswa terlibat aktif, pengalaman langsung dialami siswa, komunikasi dengan baik antara guru dan peserta didik. Adapun yang termasuk faktor penghambat yaitu tingkat IQ siswa yang berbeda serta keterbatasan durasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aprilia, S. 2015. Penerapan Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Premiere Educandum*. Volume 5 Nomor 1:20–33. Diakses pada 4 April 2020 dari <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/322>
- [2] Cahyani, I., Sastromiharjo, A dan D. Daris H. 2017. *Using of Experiential Learning Model Based on Multimedia to Increase the Ability of Literation Writing Indonesian Poem in Elementary School*. *International Journal of Active Learning*. Vol 2 (1). Diakses pada 19 Mei 2020 dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijal/article/view/10167>
- [3] Dewi, W, S dan Raharjeng, A, R, P. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Bioilmi*. Vol. 4 No. 1. Diakses pada 28 Mei 2020 dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/bioilmi/article/download/1729/1410>
- [4] Faridah, Ruviatul. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi Di Tempat Kerja Kelas X OTKP SMK YASMU Gresik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 6. No. 3. Diakses pada 16 Agustus 2020 dari https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPA_PUNESA/article/view/32140
- [5] Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- [6] Hariri, C, A dan Yayuk, E. 2017. Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 8 No. 1: 1-15. Diakses pada 4 April 2020 dari <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1013>
- [7] Hartanto, Suryo. 2019. *LEAN MANUFACTURING Goes to School MENAJAMKAN WORK SKILLS SISWA SMK*. Purwodadi: CV Sarnu Untung.
- [8] Hasanah, A, Gustini, Ning dan Rohaniawati, Dede. 2016. *Nilai-Nilai Karakter Sunda*. Yogyakarta: Deepublish.
- [9] Hidayah, Nur dan Atmoko, Hadi. 2014. *LANDASAN SOSIAL BUDAYA DAN PSIKOLOGIS PENDIDIKAN*. Malang: PENERBIT GUNUNG SAMUDRA.
- [10] Indrijati, Herdina. 2017. *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN & PENDIDIKAN Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana
- [11] Latipah, E. 2017. Pengaruh Strategi Experiential Learning Terhadap Self Regulated Learning Mahasiswa. *Jurnal HUMANITAS*. Vol. 14, No.1: 41-56. Diakses pada 28 Mei 2020 dari <http://journal.uad.ac.id/index.php/HUMANITAS/article/view/4547>
- [12] Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- [13] Mubarak, Zaki. 2019. *Sistem Pendidikan di Negeri Kanguru: Studi Komparatif Australian dan Indonesia*. Depok: Gading Pustaka
- [14] Nahed, S, Baba. 2018. *Using Innovative Surface Pattern to Express Cultural Identity in Textile Printing Education*. *International Journal*. 0-PS-3-FDE-1120. Diakses pada 9 Oktober 2020 dari https://www.researchgate.net/profile/Nahed_Baba2/publication/327546450_Using_Innovative_Surface_Pattern_to_Express_Cultural_Identity_in_Textile_Printing_Education/links/5b95771c4585153a5314b0e2/Using-Innovative-Surface-Pattern-to-Express-Cultural-Identity-in-Textile-Printing-Education.pdf
- [15] Pamungkas, Alim Harun dan Sunarti, Vevi. 2018. *BUKU AJAR PELATIHAN EXPERIENTIAL LEARNING Bagi Orang Tua dan Pengajar Anak Usia Dini*. Padang: Penerbit Jurusan Pendidikan Luar Sekolah. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- [16] Riyanto, Arifah, A dan Zulfahri, Liunir. 2009. *Modul Dasar Busana*. Bandung: Yapemdo

- [17] Rosidin. 2014. *Metode Tafsir Tarbawi*. Malang: Genius Media.
- [18] Sapta, A. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal PYTHAGORAS*. Vol 6(2): 94 – 99. Diakses pada 29 Mei 2020 dari http://scholar.google.co.id/scholar_url?url=https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnalphythagoras/article/viewFile/630/829&hl=id&sa=X&scisig=AAGBfm1-Qir9ZMApXkXM8H_TOkhty5SApg&nossl=1&oi=scholar
- [19] Septiana, Nila Zaimatus. 2016. Pelatihan Ketepatan Empati dengan Menggunakan Model Experiential Learning untuk Siswa SMK Jurusan Keperawatan. *Jurnal Didaktika Religia*. Vol. 4. No. 1. Diakses pada 16 Agustus 2020 dari <https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/didaktika/article/view/426>
- [20] Suprihatiningsih. 2016a. *Keterampilan Tata Busana di Madrasah Aliyah*. Yogyakarta: Deepublish.
- [21] Suprihatiningsih. 2016b. *Perspektif Manajemen Pembelajaran Program Keterampilan*. Yogyakarta: Deepublish.
- [22] Suryani, Rudyatmi, E dan Pribadi, T, A. 2014. Pengaruh Experiential Learning Kolb Melalui Kegiatan Praktikum Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*. Vol 3 (2): 220-228. Diakses pada 28 Mei 2020 dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/4463>
- [23] Widyaningtyas, D dan Farid. M. 2014. Pengaruh Experiential Learning Terhadap Kepercayaan Diri Dan Kerjasama Tim Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol. 3, No. 03:237–246. Diakses pada 28 Mei 2020 dari <https://jurnal.untagsby.ac.id/index.php/persona/article/view/413>
- [24] Yunus, Agung Muhammad, Lestari, Puji Budi dan Retraningrum, Elly. 2016. Pengaruh Penerapan Model Experiential Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Aplikasi Matematis Pada Siswa SMK. *Jurnal EDUCARE*. Vol. 14, No. 2. Diakses pada 16 Agustus 2020 dari <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/207/180>