



PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN MORAL DAN AGAMA

Khutobah

PENDAHULUAN

Salah satu sikap dasar yang harus dimiliki oleh seorang anak untuk menjadi seorang manusia yang baik dan benar adalah memiliki sikap dan nilai moral yang baik. Usia dini adalah saat paling baik bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk meletakkan dasar-dasar pendidikan nilai, moral, dan agama kepada anak didiknya. Oleh karena itu, seorang guru Taman Kanak-Kanak harus selalu berupaya dengan berbagai cara agar dapat membimbing anak usia dini sehingga memiliki kepribadian yang baik berlandaskan nilai moral dan agama.

Untuk mendidik Guru yang terus memiliki semangat membimbing anak usia dini agar memiliki dan mengamalkan nilai-nilai moral dan agama secara baik dibutuhkan kreatifitas dari LPTK dalam mencetak Guru yang mumpuni dalam pengembangan moral dan agama. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan guru dalam membimbing anak usia dini untuk mengembangkan nilai moral dan agamanya adalah kemampuan guru dalam mengembangkan nilai-nilai moral dan agama dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut dosen perlu merancang sebuah desain perkuliahan yang mampu memberikan kemampuan pada calon guru PAUD untuk memahami dan mengembangkan nilai moral dan agama yang akan diajarkan kepada anak usia dini. Hal ini akan memberikan pengalaman nyata bagi calon guru PAUD dalam mengajarkan nilai moral dan agama pada anak usia dini. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen dalam mendidik para calon guru PAUD agar dapat memahami dan mengembangkan nilai-nilai moral dan agama bagi anak usia dini adalah pembelajaran *Experiential Learning*.

GAMBARAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING

1. Konsep *Experiential Learning*

Experiential Learning adalah suatu metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan mahasiswa untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan juga nilai/sikap melalui pengalaman secara langsung, sadar dan terstruktur. Oleh karena itu, metode ini akan bermakna tatkala mahasiswa berperan serta dalam melakukan kegiatan, melihat suatu permasalahan di lapangan secara kritis dalam kegiatan lapangan tersebut. Selain itu, mahasiswa akan mendapatkan pemahaman dan menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan penugasan kelapangan yang diberikan kepadanya.

Experiential Learning menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk membantu mahasiswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pemahaman terhadap suatu permasalahan. Pada *experiential learning*, langkah-langkahnya menantang bagi dosen untuk memikirkan atau merancang aktifitas pengalaman belajar seperti apa yang harus terjadi pada diri mahasiswa baik individu maupun kelompok. Aktivitas pembelajaran harus berfokus pada mahasiswa (*student-centered learning*). Dengan demikian, apa yang harus dilakukan oleh dosen, apa yang harus dilakukan oleh mahasiswa harus dijelaskan secara detail dan dirancang secara baik. Begitu pula dengan media dan alat bantu mahasiswa lain yang yang dibutuhkan juga harus benar-benar telah tersedia dan siap untuk digunakan.



David Kolb, seorang ahli teori pendidikan Amerika, menyatakan bahwa untuk memperoleh pengetahuan asli dari pengalaman, kemampuan tertentu disyaratkan:

- pelajar harus bersedia secara aktif terlibat dalam pengalaman
- pelajar harus mampu merefleksikan pengalaman
- pelajar harus memiliki dan menggunakan kemampuan analisis untuk konsep pengalaman, dan
- harus memiliki keterampilan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah untuk menggunakan ide-ide baru yang diperoleh dari pengalaman (http://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning)

Experiential learning dapat menjadi pembelajaran yang sangat efektif. *Experiential learning* membutuhkan kualitas seperti diri-inisiatif dan evaluasi diri. Untuk pengalaman belajar menjadi benar-benar efektif, harus menggunakan roda mahasiswa, dari penetapan tujuan, untuk bereksperimen dan mengamati, mengkaji, dan akhirnya rencana aksi. Proses lengkap memungkinkan seseorang untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara-cara yang sama sekali baru berpikir.

Experiential Learning tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja. Namun, juga memberikan pengalaman yang nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata. Selanjutnya, pembelajaran ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

Menurut David Kolbs *experiential learning*, pada dasarnya dimulai dengan melakukan (*do*), refleksikan (*refelct*) dan kemudian terapkan (*apply*). Jika dielaborasi lagi maka akan teridiri dari lima langkah, yaitu mulai dari proses mengalami (*experience*), bagi (*share*), "dirasa-rasa" atau analisis pengalaman tersebut (*process*), ambil hikmah atau simpulkan (*generalize*), dan terapkan (*apply*) (Atif, Dede, 2010). Siklus ini sebenarnya tidak pernah berakhir (*neverending*), melainkan terus berkelanjutan sesuai permasalahan yang ingin dipecahkan.

2. Dasar Pemikiran *Experiential Learning*

Metode *Experiential Learning* didasarkan pada beberapa asumsi atau anggapan dasar sebagai berikut:

- mahasiswa dalam belajar akan lebih baik ketika mereka terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar,
- adanya perbedaan-perbedaan secara individu dalam hal gaya yang disukai
- ide-ide dan prinsip-prinsip yang dialami dan ditemukan mahasiswa lebih efektif dalam pemerolehan bahan ajar
- komitmen peserta dalam belajar akan lebih baik ketika mereka mengambil tanggung jawab dalam proses belajar mereka sendiri, dan
- belajar pada hakekatnya melalui suatu proses (Atif, Dede, 2010).

3. Langkah-langkah *Experiential Learning*

Pendekatan *experiential learning* dalam proses pembelajaran dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

a. *Experience*

Apa yang dimaksud dengan *experience* di sini adalah pemberian kesempatan kepada mahasiswa untuk mengalami dengan melakukan hal tertentu (*perform and do it*)

b. *Share*

Maksudnya setelah semua mahasiswa mencoba melakukan sesuatu, langkah selanjutnya adalah melakukan proses sharing alias berbagi rasa. Semua peserta mahasiswa diminta untuk mengemukakan apa yang dia rasakan baik dari sisi waktu, teknik, pengalaman, dan lain-lain. Semua hal tersebut diungkapkan secara terbuka, rileks, dengan gaya masing-masing.

c. Process

Poses yang dimaksudkan di sini adalah analisis pengalaman. Tahap ini adalah tindak lanjut dari tahap kedua yaitu proses menganalisis berbagai hal terkait dengan apa, mengapa, bagaimana tugas lapangan tersebut dilakukan termasuk bagaimana, perlu rekan yang satu dengan yang lain saling mengoreksi dan memberikan masukan, termasuk mendemonstrasikan cara yang menurutnya lebih baik. Instruktur/guru bisa ikut serta meluruskan cara yang lebih tepat.

d. Generalize

Langkah ketiga ini artinya menghubungkan pengalaman dengan situasi senyatanya, dan dilanjutkan dengan menyimpulkan hasil analisis tersebut. Kesimpulan bersama, mungkin telah dihasilkan secara teoretis dari hasil analisis diatas. Namun, belum tentu hal tersebut dapat menyatu atau terintegrasi secara utuh dalam praktek senyatanya. Oleh karena itu, untuk pembuktian generalisasi dari hasil tersebut perlu dilakukan dengan pengulangan penerapan dalam situasi yang nyata. Maka, trik tersebut dicobakan kembali, sebelum beranjak ke trik yang sama tapi levelnya lebih tinggi lagi.

e. Apply

Langkah apply ini merupakan langkah penerapan terhadap situasi yang serupa atau level lebih tinggi. Kemudian dilanjutkan pada langkah terakhir, yaitu sama dengan langkah 4, namun dalam hal ini level penguasaan ditingkatkan ke hal baru yang lebih tinggi. Hal baru ini, akan menjadi bahan menuju langkah experiential learning ini mulai dari tahap experience-share-process-generalize-apply dan kembali lagi ke siklus awal. Begitu seterusnya.

Langkah-langkah tersebut oleh Andrea Corney digambarkan dalam bentuk suatu siklus sebagaimana terdapat di halaman berikut.

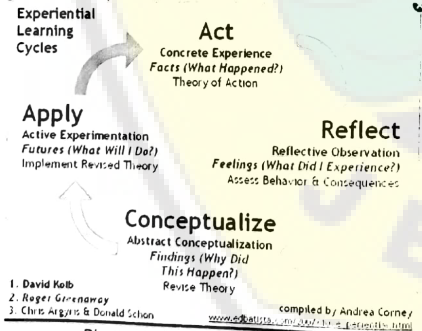


Diagram Siklus Experiential Learning
(www.edbatista.com/2007/10/experiential.html)

4. Modus dan Karakteristik Experiential Learning

Experiential Learning memiliki modus dan karakteristik belajar melalui pengalaman, yang dideskripsikan sebagai berikut.

- Proses belajar melalui pengalaman mencakup 4 modus belajar adaptif, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif.
- Dalam keempat modus belajar tersebut terdapat dua dimensi yang berbeda, yaitu penangkapan atau pemahaman pengalaman (dimensi prehension) dan perubahan atau pengolahan pengalaman (dimensi transformasi).
- Empat bentuk pengetahuan yang dihasilkan dari keempat modus belajar dengan dua dimensi tersebut adalah pengetahuan divergen, asimilatif, konvergen, dan akomodatif.

Adapun karakteristik belajar melalui pengalaman adalah sebagai berikut:

- Belajar lebih dipersepsikan sebagai proses, bukan sebagai hasil.
- Belajar adalah suatu proses yang berkesinambungan yang berpijak pada pengalaman.
- Proses belajar menuntut penyelesaian pertentangan antara modus-modus dasar untuk beradaptasi dengan lingkungan.
- Belajar merupakan proses adaptasi terhadap dunia luar secara utuh.
- Belajar merupakan transaksi antara individu dengan lingkungan.
- Belajar merupakan proses menciptakan ilmu pengetahuan.

5. Keuntungan Experiential Learning

Apabila metode Experiential Learning dilakukan dengan baik dan benar, maka ada beberapa keuntungan. Keuntungan tersebut antara lain dikemukakan oleh Atif, Dede (2010) sebagai berikut.

- Meningkatkan semangat dan gairah mahasiswa,
- Membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif,
- Memunculkan kegembiraan dalam proses belajar,
- Mendorong dan mengembangkan proses berpikir kreatif,
- Menolong mahasiswa untuk dapat melihat dalam perspektif yang berbeda,
- Memunculkan kesadaran akan kebutuhan untuk berubah, dan
- Memperkuat kesadaran diri.

PENERAPAN EXPERIENTIAL LEARNING DALAM MATA KULIAH PENGEMBANGAN MORAL DAN AGAMA AUD

Pepatah mengatakan bahwa pengalaman adalah guru yang terbaik. Melalui pengalaman seseorang bisa belajar apa saja yang dikehendakinya. Berdasarkan kajian pembahasan konsepsi Experiential Learning, maka hal tersebut dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran pengembangan moral dan agama AUD. Upaya peningkatan pemahaman dan kreativitas mahasiswa dalam kuliah dilakukan, melalui penugasan lapangan merupakan model dengan alasan-alasan sebagai berikut.

- Adanya proses belajar yang mengaktifkan mahasiswa untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan juga nilai-nilai melalui pengalamannya secara langsung, sadar dan terstruktur.
- Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran melalui penugasan lapangan, mahasiswa mendapatkan berbagi /pengalaman, menghubungkan pengalaman dengan situasi senyatanya, dan penerapan terhadap situasi yang serupa atau level lebih tinggi.

3. Dalam penugasan tersebut mahasiswa diarahkan untuk mengalami sendiri sejumlah hal yang menjadi target belajar. Misal untuk mencapai target belajar 'Berani Mengambil Keputusan', mahasiswa dihadapkan pada suatu kondisi kritis tertentu sehingga dipaksa mengambil keputusan
4. Tugas-tugas yang diberikan kepada mereka adalah tugas sederhana namun merupakan tugas yang secara nyata bersentuhan dengan dunia sebenarnya.
5. Para mahasiswa terjun langsung ke dunianya, menyelesaikan tugasnya dengan kreativitas dan teknik masing-masing. Mereka melakukan analisis langsung terhadap produk yang akan dibuat untuk dipresentasikan dan dilaporkan dalam proses pembelajaran lebih lanjut.
6. Dalam penugasan mahasiswa kelapangan ada unsur eksperiment aktif dengan mencari berbagai informasi sekolah yang terkait dengan pengembangan moral dan agama AUD. Adapun penerapannya pada pembelajaran yang terjadi pada mata kuliah pengembangan moral dan agama adalah sebagai berikut:
 1. *Experience*
 - a. Minggu pertama sampai keempat pemberian teori
 - b. Minggu ke 5-7 mereka terjun dilapangan, observasi pembelajaran pengembangan moral dan agama yang dilakukan guru, wawancara, mencatat hal-hal penting dan dokumen penting
 2. *Share*
 - a. Minggu ke 8 - 11
 - b. Mahasiswa saling berbagi rasa/pengalaman. Maksudnya setelah semua mahasiswa mencoba melakukan sesuatu, langkah selanjutnya adalah melakukan proses sharing alias berbagi rasa. Semua peserta mahasiswa diminta untuk mengemukakan apa yang didapat dan dirasakan, baik yang berhubungan dengan cara mengajar guru, membimbing mahasiswa, menyiapkan media dan menyusun serta menentukan alat evaluasi dan lain-lain. Semua hal tersebut diungkapkan secara terbuka, rileks, dengan gaya masing-masing.
 3. *Process*
 - a. Minggu ke 12
 - b. Mahasiswa menganalisis berbagai hal terkait dengan apa, mengapa, bagaimana tugas lapangan tersebut dilakukan termasuk bagaimana menyelesaikannya, yang dilakukan dengan cara diskusi terbuka dan demonstrasi. Bila perlu rekan yang satu dengan yang lain saling mengoreksi dan memberikan masukan, termasuk mendemonstrasikan cara yang menurutnya lebih baik. Instruktur/guru bisa ikut serta meluruskan cara yang lebih tepat.
 4. *Generalize*

Menghubungkan pengalaman dengan situasi senyatanya, dan dilanjutkan dengan menyimpulkan hasil analisis. Mahasiswa melanjutkan persiapan untuk mempraktekkan apa yang diperoleh selama terjun kelapangan dalam kelas.
 5. *Apply*
 - a. Minggu ke 13 -15
 - b. Secara bergantian praktek mengajar dikelas sesuai dengan pengalaman yang diperoleh dilapangan dan dipadukan dengan teori yang sudah diperolehnya
 - c. Berdasarkan hasil kajian dari pembelajaran *Experiential Learning* terhadap penugasan mahasiswa di sekolah, ternyata mampu meningkatkan semangat mahasiswa karena

mahasiswa terlibat secara aktif, membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif karena mahasiswa bersandar pada penemuannya, memunculkan kegembiraan dalam proses belajar mengajar karena mahasiswa dinamis dan terbuka dari berbagai arah, dan mendorong serta mengembangkan berfikir kreatif karena mahasiswa berbagai arah, dan menemukan sesuatu, dan pada akhirnya berdampak pada mahasiswa berpartisipasi aktif untuk ketampilan mahasiswa dalam menyiapkan dirinya sebagai guru yang peningkatan pemahaman dan mengembangkan potensi Moral dan Agama pada masing-masing anak didiknya.

PENUTUP

Mengajarkan moral dan agama pada anak usia dini tidaklah mudah karena itu perlu diberikan bekal pengetahuan dan pengalaman yang luas terhadap calon guru. Salah satu diantaranya adalah melalui pembelajaran *experiential learning*. Pembelajaran *Experiential Learning* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif. Hamalik (2001) menyatakan bahwa pembelajaran berdasarkan pengalaman memberi seperangkat atau serangkaian situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh dosen. Cara ini mengarahkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak melalui keterlibatan secara aktif dan personal dibandingkan bila mereka hanya membaca suatu materi atau konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2002. *Perkembangan dan belajar Peserta Didik*. Jakarta : Depdiknas
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hendrojuwono, Wisnubrata. 1990. *Pengaruh Experiential Learning Terhadap Peningkatan Ketahanan Ego dan Kontrol Ego*. Disertasi. Bandung: Program, Pasca sarjana Unpad
- Satibi H. O. 2008. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama*. Jakarta : Universitas Terbuka