

## PEMBELAJARAN MODEL EXPERIENTAL LEARNING THEORY UNTUK MENGIMBANGI PROGRAM KAMPUS MERDEKA TERUTAMA PROGRAM MAGANG MERDEKA

Ester Claudia Sitio<sup>1</sup>  
Universitas Jambi  
[esterclaudia064@gmail.com](mailto:esterclaudia064@gmail.com)

### ABSTRAK

Konsep tegasnya inovasi pendidikan adalah pembaruan dibidang pendidikan atau sebuah inovasi yang diciptakan untuk memecahkan masalah – masalah pendidikan agar terciptanya konsep dan sistem pendidikan yang sempurna. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka oleh Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan yaitu bapak Nadiem Makarim menjadi sebuah isu yang ramai dibicarakan didunia pendidikan. Program merdeka belajar ini membuat penggerak – penggerak dibidang pendidikan berusaha untuk mengimbangi pembelajaran sekarang agar dapat sejalan dengan tujuan program kampus merdeka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka tinjauan. data diperoleh dari berbagai sumber dan artikel ilmiah. ELT adalah pembelajaran yang mengutamakan pengalaman praktis dan penguasaan teoritis. Pembelajaran ELT relevan terhadap Program kampus merdeka diharapkan dapat menciptakan mahasiswa yang memiliki wawasan yang luas dan ketrampilan (skills) yang matang, serta mahasiswa yang dihasilkan tidak kaku melainkan luwes dan kritis.  
**Kata kunci :** *Kampus Merdeka, Experiential Learning (ELT).*

### ABSTRACT

*Educational innovation is a renewal in the field of education or an innovation created to solve educational problems in order to create a perfect education concept and system. The merdeka learning program on the merdeka campus by the minister of education and culture, namely Mr Nadiem Makarim, has become an issue that is being discussed in the world of education. The merdeka learning program makes the movers in the education sector try to balance current learning so that it can be in line with the objectives of the merdeka campus program. The method used in this research is a literature review, reviewing data obtained from various source and scientific articles. Elt is learning that prioritizes practical experience and theoretical mastery. ELT learning is relevant to the merdeka campus program, it is expected to create students who have broad to insight and mature skills and the resulting students aren't rigid but flexible and critical.*

**Keyword:** *Merdeka Campus, Experiential Learning (ELT).*

### PENDAHULUAN

Gagasan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka hadir ini dilatarbelakani karena adanya ketidaksinkronan antara dunia Pendidikan dan dunia Nyata yang tidak sejalan. Pembelajaran yang diberikan oleh pendidik sering kali tidak membawa siswa ke implementasi dalam kehidupan (dunia nyata) ataupun penerapannya di dunia nyata. Oleh karena itu, tidak heran

jika banyak siswa atau mahasiswa yang membatasi antara dunia perkuliahan dan dunia nyata dan mendeklarasikan kalo dunia pendidikan dan dunia nyata itu berbeda dan tidak memiliki hubungan. Seperti yang dikatakan, Masdar Hilmy bahwa pendidikan dan dunia nyata seolah menjadi dua entitas mandiri yang saling terpisah satu sama lain. Padahal jika kita telusuri lagi, hubungan antara pendidikan dan dunia nyata sangat erat. Pendidikan berfungsi sebagai wadah yang menghasilkan atau memproduksi human resource untuk ditempatkan di industri (dunia nyata), tapi terkadang sering kita temui banyak mahasiswa ketika ditempatkan di industri mereka akan kaku dalam bekerja dan wawasannya pun kurang memadai.

Oleh karena itu, tujuan program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi perubahan baik itu budaya, sosial dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat serta menciptakan mahasiswa yang unggul dalam bidangnya dan yang berpengalaman di bidangnya dan tidak kaku. Perguruan tinggi juga ikut andil dalam mewujudkan Program Merdeka Belajar- Kampus Merdeka yaitu Perguruan tinggi dituntut untuk dapat merancang dan meaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal dan selalu relevan.

Kita telusuri bahwa gagasan atau konsep Kampus Merdeka bukanlah hal yang baru atau asing didunia pendidikan. Teori pembelajaran berbasis pengalaman atau *Experiential Learning Theory* (ELT) ini sangat relevan dengan konsep Kampus Merdeka, dimana progress pembelajarannya berupa proses holistic dan dinamik. ELT atau *Experiential Learning Theory* adalah pembelajaran yang mengutamakan pengalaman praktis dan penguasaan teoritis. Dengan demikian, ELT berlaku tidak hanya di kelas secara formal tetapi di semua arena kehidupan. Proses belajar dari pengalaman ada di mana-mana, hadir dalam aktivitas manusia di mana saja sepanjang waktu [4]. Pembelajaran ini dianggap efektif karna kelas dan sekolah tidak terbatas pada institusi sekolah atau bangunan fisik sekolah, melainkan berdasarkan pengalaman siswa atau mahasiswa dimana lingkungan nyata siswa atau mahasiswa tersebut sebagai pendukung proses pembelajaran.

Fakta lapangan berbicara bahwa dengan lahirnya Program Kampus Merdeka membuat pro (setuju) dan kontra (tidak setuju). Pihak Pro berpendapat jika Program ini direalisasikan maka akan ada peningkatan pada materi pembelajaran yang selama ini dipelajari mahasiswa di kelas dengan kebutuhan dunia industry dan lapangan masih relatif rendah [1]. Program ini juga dinilai dapat menciptakan mahasiswa yang unggul dibidangnya dengan pengalaman yang cukup serta wawasan yang bagus. Sedangkan untuk dipihak Kontra berpendapat bahwa Program ini akan menimbulkan sebuah masalah baru yaitu kampus dinilai akan menjadi wadah kapitalisasi dan komersialisasi, membuka kesempatan kepada perusahaan untuk melakukan penyelewengan dengan menyewa tenaga dengan upah murah dengan memanfaatkan mahasiswa magang, konsep atau pengelompokan keilmuan menjadi abu-abu atau tidak terlihat, dan akan ada beberapa mahasiswa yang kesulitan dalam memilih mata kuliah karena mereka harus memahami teknis atau konsep dari pengantar kuliah yang diambil.

Pembukaan Program Studi Baru, Perguruan Tinggi Badan Hukum, Sistem Akreditasi Perguruan Tinggi dan Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi, merupakan empat dari gagasan atau pokok yang direalisasikan di Program Kampus merdeka. Tegasnya penelitian disini adalah Inovasi pembelajaran demi mendukung program merdeka belajar – kampus merdeka menggunakan ELT atau *Experiential Learning Theory*. Pada penelitian disini berfokus pada pembelajaran ELT terhadap program Magang Merdeka.

### **Analisis Pemecahan Masalah**

Output yang ada didalam penelitian, meliputi prosedur atau tahapan menggunakan ELT, relevansi kampus merdeka dengan pembelajaran ELT atau cocok atau tidaknya ELT mengimbangi program Kampus Merdeka. Permasalahan tentang inovasi pendidikan dan pembelajaran guna mengimbangi Program Kampus Mengajar di era revolusi digital 4.0. Hal ini dilakukan karna tidak bisa hanya mengandalkan sistem pendidikan yang cenderung biasa saja. Penelitian terdiri dari persiapan, pengumpulan informasi, dan pengolahan informasi. Tahap persiapan penulis mencari informasi yang berkaitan dengan penelitian. Dari hasil mencari informasi, penulis mengidentifikasi

dan merumuskan permasalahan yang terjadi menurut fakta yang terjadi di dunia nyata, kemudian menentukan elemen – elemen yang memperkuat output dari penelitian ini.

## HASIL

Jika kita analogikan atau mengaitkan hubungan antara Kampus Merdeka dengan pendidikan era revolusi industry 4.0 sangatlah berkaitan atau bersesuaian. Menurut UNESCO, ada tiga (3) ketrampilan yang harus dikuasai setiap pribadi mahasiswa pada era revolusi sekarang yaitu : learning skills (berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi), literacy skills (informasi, media, dan teknologi), dan life skills (keluwesan, kepemimpinan, inisiatif, produktivitas, dan bersosialisasi) [7]. Learning skills pada hakikatnya hasil dari learning skills ini menciptakan mahasiswa yang mampu menguasai berbagai kompetensi dan juga ahli dibidangnya, namun jika hanya mengendalkan lingkungan belajar seperti kelas di perkuliahan maka tujuan dari learning skills ini tidak bisa terwujud. Oleh karena itu, perlu dioptimalkan lingkungan kegiatan diluar kelas perkuliahan yang mengasah cara berpikir mahasiswa namun bersifat menantang dan kontekstual. Literacy Skills tegasnya menciptakan mahasiswa yang bijak dan kritis dalam membedakan fakta dan hoax, mahasiswa dituntut untuk dapat mencari sumber yang bisa dipercaya terlebih dahulu dan memisahkannya dengan informasi yang salah. Selanjutnya, Life Skills berfokus kepada kehidupan sehari – hari mahasiswa seperti namanya, Life skills ini kedepannya akan menilai atau menentukan profesional dan kualitas pribadi mahasiswa ketika mahasiswa tersebut terjun ke dunia industry.

### Experiential Learning Theory (ELT)

Experiential Learning adalah suatu proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung. Experiential learning ini lebih bermakna ketika pembelajar berperan serta dalam melakukan kegiatan. Pembelajar memandang kritis suatu kegiatan dan mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Isah Cahyani, 2001).

Tujuan dari model Experiential Learning adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara yaitu mengubah struktur kognitif siswa, mengubah sikap siswa, dan memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang sudah ada. Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi secara keseluruhan, tidak terpisahkan, karena apabila salah satu elemen tidak ada maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif [2].

Experiential learning secara harfiah berarti belajar dari aktifitas mengalami dan merefleksikan apa yang telah dipelajari. Eksperiential bukan sekedar mendengarkan tetapi lebih pada mensimulasikan situasi kehidupan nyata, misalnya field trip, bermain peran, dan berpartisipasi dalam permainan. Dalam experiential learning melibatkan tubuh, pikiran, perasaan, dan tindakan. Oleh karena itu merupakan pengalaman belajar pribadi yang utuh [5].

Tegasnya Experiential Learning memberikan pembelajar atau pengguna wawasan atau ilmu tentang konsep – konsep yang dipelajari dan pengalaman nyata yang akan membentuk skills atau ketrampilan melalui penugasan – penugasan nyata. Penggunaan model gaya belajar Experiential Learning didasarkan pada pemikiran bahwa :

- a) Pembelajar dalam belajar akan lebih baik ketika mereka terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar. Individu akan lebih merasa bermakna apabila apa yang dipelajarinya dapat terlibat secara langsung dalam sebuah aktivitas belajar,
- b) Adanya perbedaan-perbedaan secara individu dalam hal gaya yang disukai. Setiap individu memiliki gaya belajar yang disukai yang berbeda dengan individu yang lain,
- c) Ide-ide dan prinsip-prinsip yang dialami dan ditemukan pembelajar lebih efektif dalam pemerolehan bahan ajar. Individu secara spontan dapat menemukan ide-ide dan prinsip karena mereka belajar secara langsung,
- d) Komitmen peserta dalam belajar akan lebih baik ketika mereka mengambil tanggungjawab dalam proses belajar mereka sendiri. Individu memiliki keyakinan dalam belajarnya sebagai akibat dari pengalaman langsung,

e) Belajar pada hakekatnya melalui suatu proses. Proses merupakan hal yang penting dalam belajar daripada hasil, karena individu memiliki makna dari belajarnya.

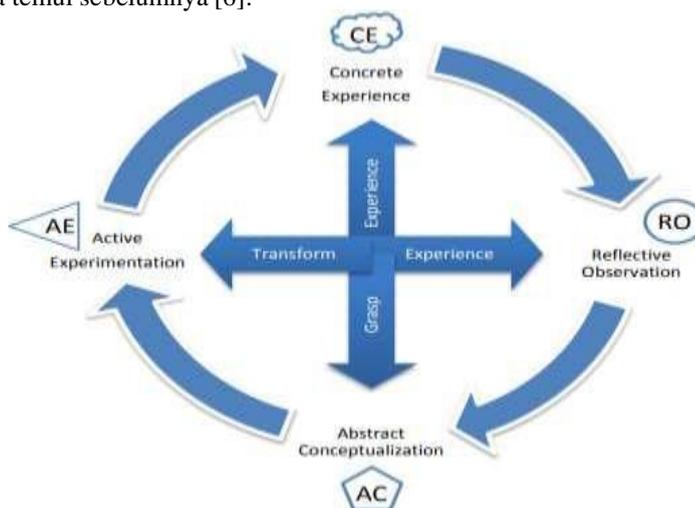
Menurut Kolb, proses belajar dari pengalaman bisa dilakukan di manapun dan kapanpun serta dalam bentuk aktivitas kegiatan apapun. Bagi Kolb, terdapat enam asumsi yang mendasari ELT [4]:

- a. Learning is best conceived as a process, not in terms of outcomes. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan pembelajaran di pendidikan tinggi, fokus utama harus pada melibatkan mahasiswa dalam proses terbaik yang mencakup umpan balik tentang efektivitas upaya pembelajaran mereka. Dewey mengungkapkan bahwa pendidikan harus dipahami sebagai rekonstruksi pengalaman yang berkelanjutan ... proses dan tujuan pendidikan adalah satu dan sama.
- b. All learning is re-learning. Pembelajaran paling baik difasilitasi oleh proses yang menggambarkan kepercayaan dan ide siswa tentang suatu topik sehingga mereka dapat diperiksa, diuji, dan diintegrasikan dengan ide-ide baru yang lebih disempurnakan.
- c. Learning requires the resolution of conflicts between dialectically opposed modes of adaptation to the world. Konflik, perbedaan, dan ketidaksepakatan adalah yang mendorong proses pembelajaran. Dalam proses belajar seseorang

### Prosedur Experiential Learning

Prosedur pembelajaran dalam Experiential Learning terdiri dari empat tahapan yaitu:

1. Tahap pengalaman konkrit (Concrete Experience) Merupakan tahap paling awal, yakni seorang siswa mengalami sesuatu peristiwa sebagaimana adanya (hanya merasakan, melihat, dan menceritakan kembali peristiwa itu). Dalam tahapan ini siswa belum memiliki kesadaran tentang hakikat peristiwa tersebut, apa yang sesungguhnya terjadi, dan mengapa hal itu terjadi. Inilah yang terjadi pada tahap awal proses belajar.
2. Tahap observasi refleksi (Reflection Observation) Pada tahap ini seorang siswa sudah memiliki observasi terhadap peristiwa yang dialaminya, mencari jawaban, melaksanakan refleksi atau pengamatan aktif, mengembangkan pertanyaan-pertanyaan bagaimana peristiwa terjadi, mengapa terjadi serta mulai berusaha memikirkan dan memahaminya.
3. Tahap Konseptualisasi atau Berfikir Abstrak (Reflection Observation) Pada tahap ini seorang siswa sudah berupaya membuat sebuah abstraksi atau teori tentang hal yang pernah diamatinya, mengembangkan suatu teori, konsep prosedur tentang sesuatu yang sedang menjadi objek perhatian. Pada tahapan ini siswa diharapkan sudah mampu untuk membuat aturan-aturan umum (Generalisasi) dari berbagai contoh kejadian yang meskipun tampak berbeda-beda tetapi mempunyai landasan aturan yang sama.
4. Tahap Eksperimentasi Aktif (Active Experimentation) Pada tahap ini sudah ada upaya mahasiswa untuk melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep, teori kedalam situasi nyata. Dalam dunia matematika, misalnya mahasiswa tidak hanya memahami asal usul sebuah rumus, tetapi ia juga mampu memakai rumus tersebut untuk memecahkan suatu masalah yang belum pernah ia temui sebelumnya [6].

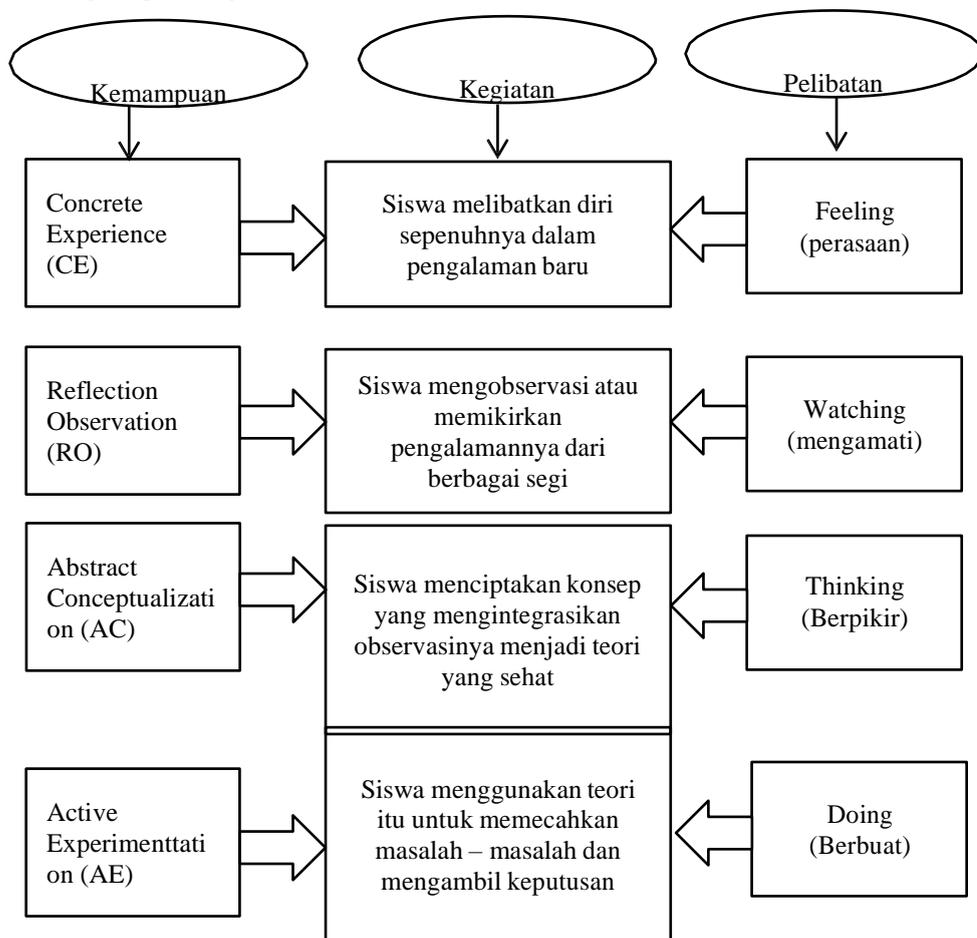


Gambar 1. Bagan siklus model Experiential Learning

**Hubungan Kampus Merdeka dengan pembelajaran Experiential Learning Theory (ELT)**

Kita kaji atau telusuri lagi bahwa mengingat jika hanya mengandalkan kelas perkuliahan saja mahasiswa tidak bisa mengimbangi kemajuan era revolusi digital 4.0. Oleh karena itu, munculnya gagasan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka di Indonesia. Namun, kita harus menimbang lagi bahwa sistem pembelajaran harus dapat mengimbangi program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka. Tujuan dari Kampus Merdeka mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi perubahan baik itu budaya, sosial dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat serta menciptakan mahasiswa yang unggul dalam bidangnya dan yang berpengalaman di bidangnya dan tidak kaku. Sedangkan, tujuan dari model Experiential Learning adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara yaitu mengubah struktur kognitif siswa, mengubah sikap siswa, dan memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang sudah ada. Semuanya sejalan dan selaras yang lebih utama adalah pembelajar dituntut mengerti secara teori (pengetahuan) dan pengalaman (ketrampilan).

Pendidik dalam proses pembelajaran menggunakan model Experiential Learning dengan langkah – langkah pada bagan dibawah ini :



Gambar 2. Bagan Tahapan Experiential Learning

Dalam proses belajar model Kolb ini terdapat dua dimensi. Pertama, pengalaman langsung yang konkrit (CE) pada satu pihak dan konseptualisasi abstrak (AC) pada pihak lain. Kedua, eksperimen aktif (AE) pada satu pihak dan observasi refleksi (RO) pada pihak lain. Individu selalu mencari kemampuan belajar tertentu dalam situasi tertentu. Jadi, individu dapat beralih dari perilaku (AE) menjadi pengamat (RO) dan dari keterlibatan langsung (CE) menjadi analisis abstrak (AC) [2]. Proses belajar demikian ini tentu membutuhkan lingkungan, situasi, dan kondisi yang fleksibel dan akomodatif serta menjadikan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran. Meminjam

istilah Weimer, dosen harus mengubah statusnya dari “sage on the stage” menjadi “guide on the side” [8]. Relevansi Kampus Merdeka juga dapat dilihat jika dikaitkan dengan Cone of Learning yang digagas Edgar Dale [3]:



Gambar 3. Cone of Learning

Dari tahapan – tahapan, dapat dikatakan pembelajaran ELT sangat relevan. Dengan pembelajaran secara ELT, mahasiswa akan berpikir kritis dan akan mendapatkan pemenuhan pengertian atau wawasan dan juga bagus dalam ketrampilan (pengalaman) yang mana dapat mengimbangi sistem Kampus Merdeka.

#### SIMPULAN

Dengan menggunakan ELT diharapkan dapat mengimbangi program kampus merdeka, mahasiswa mampu menguasai konsep – konsep tentang pengetahuan yang diambil dan memiliki ketrampilan (skills). Dengan ELT mahasiswa diasah dan dibiasakan untuk belajar dengan pengalaman mereka sehingga ketika mengikuti program Kampus Merdeka mahasiswa diharapkan bisa berpikir kritis dan memiliki ketrampilan learning skills (berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi), literacy skills (informasi, media, dan teknologi), dan life skills (keluwesan, kepemimpinan, inisiatif, produktivitas, dan bersosialisasi) ini adalah klasifikasi ketrampilan yang harus dikuasai setiap pribadi mahasiswa pada era revolusi sekarang menurut UNESCO. Fokus Kampus Merdeka dengan pembelajaran ELT adalah Program Magang Merdeka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alif, S., Reka, I., & Salsabila, N. (2020, February 6). Pro Kontra „Kampus Merdeka“ di Kalangan Mahasiswa UI [Intitution]. suaramahasiswa.com. <http://suaramahasiswa.com/pro-kontra-kampus-merdeka-di-kalanganmahasiswa-ui/>.
- [2] Anggreni. (2017). Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Mengalami). AtThullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1(2), 186–199.
- [3] Jackson, J. (2016). Myths of active learning: Edgar Dale and the cone of experience. *Journal of the Human Anatomy and Physiology Society*, 20(2), 51–53.
- [4] Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2009). Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. *The SAGE Handbook of Management Learning, Education and Development*, 42–68.
- [5] Kolb, David A. 2014. *Experiential Learning: Experience As The Source of Learning and Development 2 nd* . New Jersey: Pearson FT Press.

- [6] Siregar, E., & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia. Stauffer, B. (2020, March 19). What Are 21st Century Skills? [NGO]. Applied Educational System. <https://www.aeseducation.com/blog/what-are-21st-centuryskills>.
- [7] Stauffer, B. (2020, March 19). What Are 21st Century Skills? [NGO]. Applied Educational System. <https://www.aeseducation.com/blog/what-are-21st-centuryskills>.
- [8] Wright, G. B. (2011). Student-centered learning in higher education. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 23(1), 92–97.