

MANAJEMEN PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI PENDEKATAN *EXPERIENTIAL LEARNING* DI FPEB UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

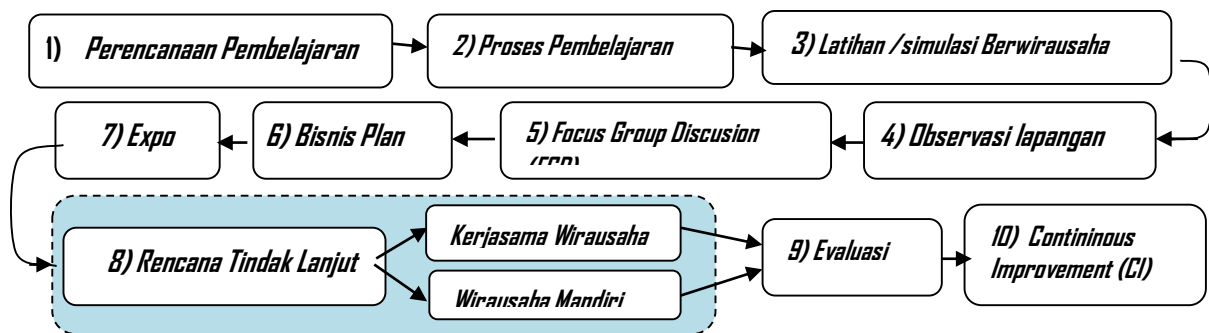
B Lena Nuryanti S
Email: b.lena.nuryanti@upi.edu

ABSTRAK

Pembelajaran Kewirausahaan di Perguruan Tinggi hendaknya menghasilkan Lulusan yang siap untuk berwirausaha. Penelitian ini berupaya untuk menyusun Manajemen Pembelajaran Kewirausahaan dengan menggunakan pendekatan konsep *Experiential Learning*. Pembelajaran dengan model *experiential learning* mulai diperkenalkan pada tahun **1984 oleh David Kolb dalam bukunya yang berjudul “*Experiential Learning, experience as the source of learning and development*”**. *Experiential learning* mendefinisikan belajar sebagai “proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman” (Kolb, *Powerful Learning Experiences*, 2002) (Kolb 1984: 41). Penyebutan istilah *experiential learning* dilakukan untuk menekankan bahwa *experience* (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakannya dari teori pembelajaran lainnya seperti teori pembelajaran kognitif ataupun behaviorisme (Kolb, 1984).

Adapun yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah 130 mahasiswa Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis Universitas pendidikan Indonesia.

Manajemen Pembelajaran Kewirausahaan dengan Pendekatan *experiential learning* ini peneliti mengkolaborasikan empat fase komponen dari Kolb dengan hasil analisis faktor yang :



Sumber : Diagram Sistem manajemen Pembelajaran Kewirausahaan created by Lena Nuryanti

Gambar 1
Siklus Pembelajaran Experiential Learning
Kata kunci : pembelajaran, kewirausahaan, experiential learning

Permasalahan dalam pembelajaran kewirausahaan tidak hanya karena sistem penyampaian yang konvensional (ceramah) tetapi juga mencakup aspek assessmennya yang tidak mengukur indikator setiap kompetensi dasar. Selama ini pembelajaran kewirausahaan yang dilakukan masih menggunakan pendekatan *teacher centered*, semata-mata hanya menekankan pada aspek kognitif saja, guru atau dosen menyajikan materi pembelajaran kewirausahaan mengandalkan uraian kalimat atau narasi yang ada dalam modul atau buku walaupun menggunakan media presentasi tetapi hanya bersifat mentransfer catatan dan menjejali mahasiswa dengan konsep konsep teoritis tanpa diimbangi dengan treatment Konatif (perilaku nyata) yang dilandasi komponen afektif. Sehingga sistem evaluasinya juga hanya menekankan pada aspek kognitif. Pendekatan tersebut lebih menekankan kepada guru/dosen sebagai *key informan* atau *Teacher Centered* seolah olah hanya guru/dosen tersebut yang paling menguasai teori yang disampaikan. Padahal pada hakikatnya mata kuliah kewirausahaan bukan hanya penyampaian pendidikan nilai yang bersumber dan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 secara teoritis, akan tetapi bagaimana hakekat pendidikan kewirausahaan yang berlandaskan nilai nilai Pancasila dan UUD 1945 tersebut dapat terrealisasi dalam sistem perekonomian rakyat yang dalam hal ini adalah praktek berwirausaha melalui pendekatan pembelajaran pengalaman kewirausahaan.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” (Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3)

Dengan demikian penekannannya lebih dititikberatkan pada aspek nilai sikap (afektif) dan pengalaman (psikomotorik) di samping secara integratif perlu diperhatikan aspek pengetahuan. “Apa yang saya dengar saya lupa, yang saya lihat saya ingat, yang saya lakukan saya paham” sebagai penekanan betapa pentingnya pengalaman dalam proses pembelajaran. Pengalaman sebagai media belajar, melalui refleksi dan pemaknaan dari pengalaman langsung, dan fokus pada masing-masing individu.

Melalui pendidikan kewirausahaan yang notabene membekali para peserta didik dengan *Life skills* dimana di dalamnya terjadi interaksi berbagai pengetahuan dan kecakapan yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik sehingga mereka dapat hidup mandiri sebagai wirausahawan. Maka empat prinsip pusaenting dari UNESCO dalam menjalankan pembelajaran kewirausahaan sebagai *life skills* tidak boleh ditinggalkan, yaitu *Learning to know* (belajar untuk mengetahui kewirausahaan), *learning to do* (belajar untuk melakukan kegiatan wirausaha), *learning to be* (belajar untuk mempraktekkan kegiatan wirausaha), and *learning to live together* (belajar untuk bersama dengan yang lain dalam interaksi sosial dalam berwirausaha).

Model pembelajaran kewirausahaan diasumsikan berhasil dengan baik bila dosen mampu mengorganisasikan pengalaman belajar mahasiswa dengan menggunakan prosedur yang sistematis salah satu model dalam penelitian ini adalah model Pembelajaran Experiential dalam Pembelajaran Kewirausahaan yang dilakukan untuk Mahasiswa Manajemen Bisnis. Sehingga tujuan yang sudah diuraikan tersebut diatas dapat tercapai. Pendekatan *Experiential Learning* ini merupakan salah satu pendekatan metode belajar

yang berpusatkan pada peserta didik (*student centered*) melalui pengalaman sebagai sumber belajarnya.

Hasil belajar selama ini masih kurang maksimal, untuk itu diharapkan ada peningkatan berarti setelah diaplikasikannya pendekatan pembelajaran *experiential learning cycle (ELC)* ini. Melalui pendekatan pembelajaran *Experiential Learning Cycle (ELC)* diharapkan bahwa pada gilirannya para mahasiswa akan menjadi pelaku wirausaha yang kreatif, inovatif dan mampu bersaing serta adaptabel untuk menghadapi *ASEAN Economic Community (AEC) 2015*. Beberapa fakta atau temuan selama melakukan perkuliahan memberikan dorongan kepada peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian tentang manfaat suatu pendekatan pembelajaran, yaitu: pemanfaatan pendekatan pembelajaran *experiential learning cycle (ELC)* untuk peningkatan hasil pembelajaran dalam mata kuliah kewirausahaan.

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, menantang dan menyenangkan. Para peserta didik tanpa mereka sadari akan di terekplor berbagai potensi yang dimiliki peserta didik dan akan bermunculan secara alamiah. Mereka akan menunjukkan karakteristik diri mereka tanpa kemudian harus disuruh-suruh atau diarahkan dan mereka akan secara aktif dan kreatif terus berproses untuk meningkatkan dirinya. Akhirnya Guru/Dosen akan bertindak sebagai fasilitator.

Hasil Penelitian ini menyajikan sebuah Manajemen Pembelajaran Kewirausahaan yang dikemas sejak perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran, latihan berwirausaha, magang kewirausahaan, diskusi kelompok terfokus, penyusunan bisnis plan, mengadakan event Ekspo Mahasiswa Wirausaha atau pameran, Rencana Tindak Lanjut (RTL), Memulai wirausaha (mandiri/kerjasama), evaluasi dan pengembangan yang berkelanjutan (*Continous improvement*).

KAJIAN TEORI

Penelitian *experiential learning* merupakan sebuah proses pembelajaran dimana para peserta didik menggabungkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai afeksi melalui pengalaman-pengalaman langsung. Pembelajaran akan lebih optimal apabila para peserta dilibatkan. Pembelajaran dengan model *experiential learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb dalam bukunya yang berjudul “*Experiential Learning, experience as the source of learning and development*”. *Experiential learning* mendefinisikan belajar sebagai “proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman” (Kolb 1984: 41). Gagasan Kolb akhirnya berdampak sangat luas pada perancangan dan pengembangan model pembelajaran seumur hidup (*lifelong learning models*).

Experiential learning merupakan sebuah model holistik dari proses pembelajaran di mana manusia belajar, tumbuh dan berkembang. Penyebutan istilah *experiential learning* dilakukan untuk menekankan bahwa *experience* (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakannya dari teori pembelajaran lainnya seperti teori pembelajaran kognitif ataupun behaviorisme (Kolb, 1984). Pembelajaran *Experiential* digambarkan dalam suatu siklus pembelajaran yang terhirarki pada masing-masing fase.

Terdapat empat tahapan model belajar berbasis pengalaman (*Experiential Learning Model*), yaitu *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, *Active Experimentation*. Sharlanova (2004) menyampaikan kegiatan belajar dalam siklus belajar Kolb sebagai berikut.

1. *Concrete Experience (CE)*

Pada tahap *concrete experience* peserta didik baik secara individu, tim, atau organisasi hanya mengerjakan tugas. Tugas yang dimaksudkan adalah aktivitas sains yang mendorong mereka melakukan kegiatan sains atau mengalami sendiri suatu fenomena yang akan dipelajari. Siswa berperan sebagai partisipan aktif. Fenomena ini dapat berangkat dari pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal ataupun informal, atau situasi yang bersifat real problematic sehingga mampu membangkitkan interest siswa untuk menyelidiki lebih jauh.

2. *Reflective Observation (RO)*

Pada tahap *reflective observation*, siswa mereview apa yang telah dilakukan atau dipelajari. Keterampilan mendengarkan, memberikan perhatian atau tanggapan, menemukan perbedaan, dan menerapkan ide atau gagasan dapat membantu dalam memperoleh hasil refleksi. Siswa mengamati secara seksama dari aktivitas sains yang sedang dilakukan dengan menggunakan panca indra (*sense*) atau perasaan (*feeling*) kemudian merefleksikan hasil yang didapatkan. Pada tahap ini siswa mengkomunikasikan satu sama lain hasil refleksi yang dilakukan

3. *Abstract Conceptualization (AC)*

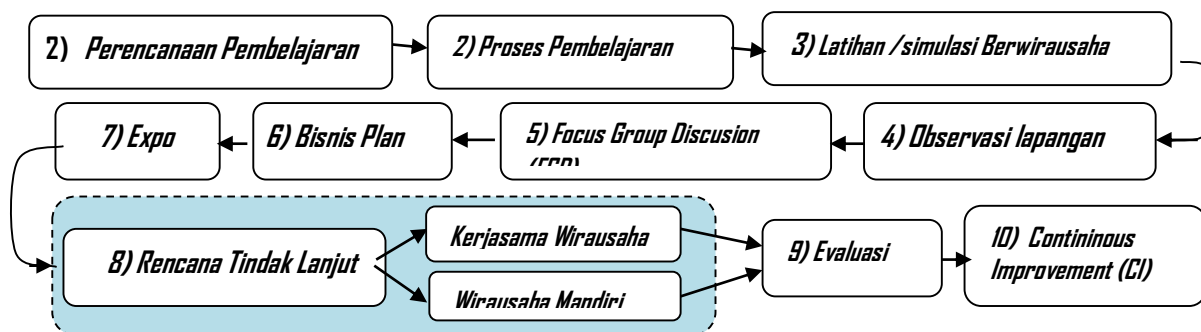
Tahap *abstract conceptualization* merupakan tahapan *mind-on* atau fase “*think*” di mana pebelajar mampu memberikan penjelasan matematis terhadap suatu fenomena dengan memikirkan, mencermati alasan hubungan timbal balik (*reciprocal-causing*) terhadap pengalaman (*experience*) yang diperoleh setelah melakukan observasi dan refleksi terhadap pengalaman sains pada fase *concrete experience*. Pebelajar mencoba mengkonseptualisasi suatu teori atau model terhadap pengalaman yang diobservasi dan mengintegrasikan pengalaman baru yang diperoleh dengan pengalaman sebelumnya (*prior experience*).

4. *Active Experimentation (AE)*

Pada tahap ini, peserta didik mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan suatu teori atau model untuk menjelaskan pengalaman baru yang diperoleh selanjutnya. Siswa mengetahui sejauh mana pemahaman yang telah dimiliki dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan pengalaman sehari-hari. Terdapat tahapan penting dalam pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential* yang terangkum dalam sintak pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *experiential learning* dapat membantu pesertadidik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dalam hal peneliti ini telah meracik dari berbagai teori dan melaksanakan eksperimen dalam perkuliahan dengan subyek subyek mahasiswa di Fakultas Pendidikan Ekonomi dan bisnis. Berdasarkan hasil eksperimen dan penelitian maka Penulis sekaligus peneliti telah memformulasikan menjadi 10 fase seperti dapat di lihat pada bagan sebagai berikut:



Sumber: Diagram Sistem Manajemen Pembelajaran Kewirausahaan created by Lena Nuryanti

GAMBAR 2
10 FASE MANAJEMEN PEMBELAJARAN

Pembelajaran lebih menekankan pada cara mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran dan mengelola pembelajaran. Pembelajaran dalam rangka menumbuhkan mental wirausaha adalah memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, ketrampilan, nilai, konsep, cara hidup serasi dengan sesama atau sesuatu yang diinginkan yaitu bagaimana pembelajaran menumbuhkan penanaman mental wirausaha dengan tidak terlepas dari perilaku-perilaku yang diharapkan dalam hasil proses. Dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu :

1. Tahap Persiapan/Perencanaan

Kegiatan yang perlu dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengecek atau membuat dan menganalisis silabi berdasarkan relevansi antara Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) terhadap Standar Kompetensi Lulusan (SKL).
- b. Menentukan Tujuan pembelajaran dengan struktur kalimat menggunakan rumus (ABCD) Audience, Behavior, Condition dan Degree serta merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dengan memperhatikan Kata kata Operasional yang terukur dan dapat diobservasi.
- c. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menyertakan hasil rumusan poin (a) analisis silabi dan (b) Tujuan pembelajaran tersebut di atas.
- d. Memilih Model Pembelajaran yang dipakai dan alat bantu pembelajaran yang relevan
- e. Menentukan alokasi waktu dan jadwal;
- f. Menentukan buku bacaan wajib dan pilihan,
- g. Membuat ringkasan informasi atau hand out yang dibagikan kepada mahasiswa;
- h. Membuat instrumen evaluasi dan sistem penskoran serta membuat kunci jawaban mengacu dan mengukur ketercapaian indikator (IPK).
- i. Membuat rencana penugasan dan strategi pembelajaran termasuk kegiatan magang, outdoor activities dan *entrepreneurial expose* beserta rundown kegiatannya.

2. Tahap Proses

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam kegiatan ini :

- a. Datang tepat pada waktu sesuai kesepakatan dan komitmen serta konsisten
- b. Membuat kesepakatan komitmen aturan dan disiplin perkuliahan (dilakukan pada

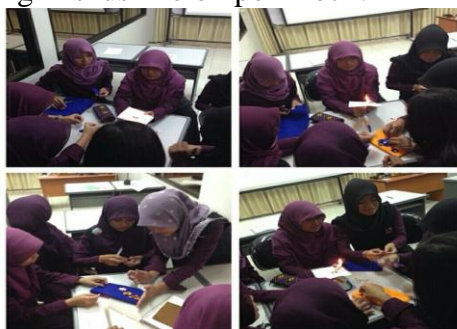
- pertemuan perkuliahan pertama)
- c. Upaya untuk menumbuhkan motivasi pada siswa dan ice breaking/Dinamika kelompok;
 - d. Ciptakan komunikasi yang baik dan menyenangkan; (Interaksi dalam Proses Pembelajaran)
 - e. Menggunakan Media Pembelajaran yang baik dan bervariasi;
 - f. Menggunakan Strategi Pembelajaran yang baik dan bervariasi termasuk kegiatan di alam terbuka.
 - g. Memberikan kompetensi Hand out /job sheet kepada mahasiswa
 - h. Mengimplementasikan Keterampilan Dasar Mengajar
 - 1) Keterampilan Bertanya;
 - 2) Keterampilan Memberi Penguatan;
 - 3) Keterampilan Menjelaskan Tujuan;
 - 4) Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran.
 - a) Membuka Pelajaran (untuk pertemuan pertama perkenalan, sampaikan aturan yang akan diberlakukan pada setiap pertemuan perkuliahan, kesepakatan kontrak belajar serta pemetaan kompetensi), ice breaking/dinamika kelompok. Apersepsi
 - b) Menutup Pelajaran
Jangan akhiri pelajaran dengan tiba-tiba. Penutup (*closing*) harus dipertimbangkan dengan sebaik mungkin agar sesuai. Guru/Dosen perlu merencanakan suatu penutup yang tidak tergesa-gesa dan juga dengan doa, refleksi atau renungan sekitar tiga sampai lima menit.
Memberikan tugas Tugas-tugas harus direncanakan dengan saksama, bahkan sebelum pelajaran dimulai. Perlu diingat pula sikap Guru/Dosen yang bersemangat dalam memberikan tugas akan mempengaruhi minat dan semangat para anggota kelas.

5) Keterampilan Menggunakan Media



Guru/Dosen mencari solusi tepat antara lain menggunakan suatu media yang berfungsi sebagai alat bantu di dalam proses pembelajaran.

6) Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil.



Yang dimaksud dengan diskusi kelompok kecil di sini adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok individu dalam suatu interaksi tatap muka secara kooperatif untuk tujuan membagi informasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah.

7) Keterampilan Mengelola Kelas



Faktor intern peserta didik berhubungan dengan masalah emosi, pikiran, dan perilaku. Kepribadian peserta didik dengan ciri-ciri khasnya masing-masing menyebabkan peserta berbeda dari peserta didik lainnya secara individual. Perbedaan secara individual ini dilihat dari segi aspek yaitu perbedaan biologis, intelektual, dan psikologis.

8) Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan



Mengembangkan keterampilan dalam pengorganisasian, dengan memberikan motivasi dan membuat variasi dalam Pemberian tugas yang jelas, menantang dan menarik. Untuk melakukan pembelajaran perorangan perlu diperhatikan kemampuan dan kematangan berpikir peserta didik agar apa yang disampaikan bisa diserap dan diterima oleh peserta didik.

9) Strategi Pembelajaran/perkuliahhan di luar ruangan (*Outdoors Learning*)

Di antara serangkaian pertemuan perkuliahan dalam satu semester, salah satu pertemuan dapat dilaksanakan di luar ruangan. Untuk melaksanakan kegiatan di luar ruangan harus direncanakan dengan matang seluruh skenario harus sudah dibicarakan bersama antara pihak dosen dengan mahasiswa, kegiatan pembelajaran yang dikemas lebih dari satu hari harus diorganisasikan dalam bentuk perkemahan yang direncanakan jauh jauh hari sebelumnya dengan rangkaian kegiatan sbb: (1) Sosialisasi rencana kegiatan; (2) Pembentukan Panitia (3) Penyusunan proposal dengan memuat 5 W+1H (apa, mengapa, kapan, dimana, siapa dan bagaimana) tentang kegiatan tersebut; (4) Perizinan; (5) Isi materi Pembelajaran per satuan waktu (skenario/script).

Salah satu rangkaian kegiatan di alam terbuka dalam rangka Strategi Penanaman Mental Wirausaha bagi Mahasiswa seperti diperlihatkan dalam gambar berikut ini;



3. Latihan / Simulasi Berwirausaha

Kegiatan latihan berwirausaha ini sangat penting dilakukan baik dengan pendekatan individual atau kelompok. Teknik pelaksanaannya dapat dilakukan dengan permainan (*games*) yang memanfaatkan bahan bahan seperti kertas hvs atau sedotan minuman, kertas origami dan sebagainya, dengan latihan/simulasi tersebut mahasiswa dapat merasakan pengalaman berwirausaha bagaimana strategi menjual, memproduksi. Untuk lancarnya fase simulasi wirausaha ini peran dosen sebagai pengatur laku dan fasilitator.

4. Observasi Lapangan

Pada fase ini mahasiswa mencari tempat Observasi sendiri sesuai dengan bidang usaha yang diminatinya, Sebelum pelaksanaan observasi di perusahaan tersebut, mahasiswa membuat instrumen observasi supaya pelaksanaannya lebih terarah untuk menggali informasi yang diperlukan langkah mulai berwirausaha, Dosen menyiapkan surat pengantar untuk perusahaan tempat observasi yang dimaksud. Pengalaman langsung dan nyata seperti yang dialami saat observasi disebut oleh Kolb (1984) *Concrete Experience (CE)*. Oleh David Kolb fase ini disebut *Reflective Observation (RO)*.

5. Focus Group Discusion (FGD)

Diskusi kelompok terfokus dilaksanakan secara serempak setelah seluruh mahasiswa melaksanakan magang. Dengan FGD ini mahasiswa dapat shearing dengan teman lain yang berbeda tempat magangnya. Dalam hal ini dosen pada akhir diskusi melakukan debrieve berkisar sekitar kewirausahaan.

6. Bisnis Plan

Membuat bisnis plan adalah salah satu bentuk komitmen diri untuk berani maju dan berani mengambil risiko. Bisnis plan adalah satu bentuk niat atau itikad atau rencana mahasiswa untuk mendirikan perusahaan atau menjadi pelaku wirausaha. Fase ini oleh David Kolb disebut *Abstract Conceptualization (AC)*,

7. Expo/Bazaar dan Talkshow



Tahap ini termasuk Project Based Learning (PBL), disini mahasiswa ditugaskan untuk (1) Sosialisasi rencana kegiatan; (2) Pembentukan Panitia (3) Penyusunan proposal tentang kegiatan tersebut; (4) Perizinan; (5) Rundown acara, (6) debrieve (7) Laporan kegiatan.

8. Rencana Tindak Lanjut (RTL)

Pada tahap RTL mahasiswa mulai melakukan usaha secara nyata dan bertahap. Wirausaha ini ada yang mandiri ada juga yang kerjasama dalam melaksanakan pemasaran ada yang memanfaatkan internet sebagai etalase tempat display barang dan mengetahui harga barang, ada juga yang langsung memanfaatkan hubungan personal.

9. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi mencakup sejumlah teknik yang tidak bisa diabaikan oleh seorang Guru atau Dosen. Evaluasi bukanlah sekumpulan teknik semata-mata, tetapi evaluasi merupakan suatu proses yang berkelanjutan yang mendasari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang baik. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana efisiensi proses pembelajaran yang dilaksanakan dan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

10. Tahap Pengembangan Berkelanjutan (*Continuous improvement CI*)

Pengembangan dalam desain strategis, seorang Guru/Dosen sebagai ujung tombak perubahan melakukan usaha nyata untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian keberhasilan merupakan jaminan kualitas perubahan mahasiswa sebagai output. Lebih dari itu usahanya dengan memanfaatkan berbagai strategi, metode dan tehnik guna memungkinkan tercapainya suatu hasil belajar yang diinginkan. Mengajar di Perguruan Tinggi memiliki satu premis yang mengatakan bahwa *mastering subject matter is a prerequisite to good teaching, but is no guarantee of it* (peter Franz, Renner). Premis itu mutlak disempurnakan dengan satu kegiatan (workshop, training, praktik) yaitu *mastering the skill and art of teaching process as a guarantee of a good personal teaching*. Kecakapan (skill) pelayanan pembelajaran mahasiswa (adragogi) adalah suatu seni yang menuntut penguasaan kerangka teori, konsep, metode, strategi dan tehnik pembelajaran. Pembelajaran menggunakan kompetensi, anatra lain dalam proses pembelajaran : (1) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain dan berkreaitivitas; (2) memberi suasana aman dan bebas secara

psikologis (bahagia, senang, benci, susah, sedih, dan gembira perlu disentuh); (3) disiplin dan tidak kaku, peserta didik boleh mempunyai gagasan sendiri dan dapat berpartisipasi secara aktif, dan (4) memberi kebebasan berfikir kreatif dan partisipasi secara aktif.

HASIL PENGUJIAN

Sumber: Pengolahan LISREL: 2014

1. Spesifikasi Model Pengukuran Pembelajaran Ekperiental

Pembelajaran Ekperiental (EL) dalam penelitian ini diukur menggunakan teori pembelajaran ekperiental yang digagas oleh Kolb yang terdiri dari empat konstruk yaitu RO, AC, AE dan CE. Pengujian model pengukuran EL dalam penelitian ini menggunakan bantuan software LISREL 8.0.

Adapun model pengukuran dapat dirumuskan beberapa persamaan pengukuran dalam menguji validitas dan reliabilitas model sebagaimana berikut:

TABEL 1

PERSAMAAN PENGUKURAN MODEL PEMBELAJARAN EKPERIENTAL

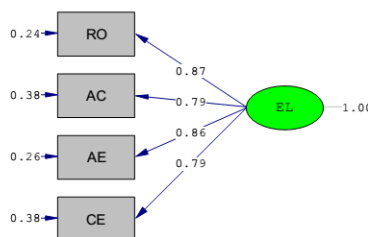
VARIABEL	PERSAMAAN PENGUKURAN	KETERANGAN
EL	$RO = \lambda_1EL + \varepsilon_1$ $AC = \lambda_2EL + \varepsilon_2$ $AE = \lambda_3EL + \varepsilon_3$ $CE = \lambda_4EL + \varepsilon_4$	λ_i = Koefisien Bobot Faktor ε_i = Kesalahan Pengukuran

Sumber: Hasil penelitian: 2014

Adapun model pengukuran Pembelajaran Ekperiental diuji dengan bantuan software LISREL 16.0 dengan hasil pengujian sebagaimana berikut:

2. Hasil Pengujian Kecocokan Keseluruhan Model

Model pengukuran dikatakan fit dengan data apabila model dapat mengestimasi matriks kovariansi populasi (Σ) yang tidak berbeda dengan matrik kovariansi data sampel (S). Hal tersebut mengindikasikan bahwa hasil estimasi dapat diberlakukan terhadap populasi. Adapun pengujian model pengukuran Pembelajaran Ekperiental dengan bantuan software LISREL sebagaimana ditunjukkan berikut:



Chi-Square=16.96, df=2, P-value=0.00021, RMSEA=0.158

GAMBAR 3

PENGUJIAN MODEL PENGUKURAN PEMBELAJARAN EKPERIENTAL

Pengujian model pengukuran Pembelajaran Ekperiental tersebut menghasilkan sejumlah *Goodness of Fit Index (GOFI)* sebagaimana berikut:

TABEL 2

HASIL PENGUJIAN KECOCOKAN MODEL PENGUKURAN PEMBELAJARAN EKPERIENTAL



NO	UKURAN	HASIL PENGUKURAN	KRITERIA UJI
	df	2	Over Identified
1	Chi-Square (χ^2)	16,96 (P = 0.00035)	Marginal Fit P>0,05
	RMSEA	0.16	Marginal Fit
	CFI	0,98	Perfect Fit
	GFI	0,97	Good Fit. Nilai antara 0,80-0,90
	RMR (standr)	0.024	Good Fit Nilai <
2	NNFI	0,95	Good Fit. Nilai >0,90
	NFI	0,98	Good Fit. Nilai >0,90
	AGFI	0,86	Marginal Fit. Nilai >0,90
	RFI	0,94	Good Fit. Nilai >0,90
	IFI	0,98	Good Fit. Nilai >0,90

Sumber: Pengolahan penelitian: 2014

Berdasarkan Tabel 4.47, bahwa pengujian kecocokan model pengukuran Pembelajaran Ekperiental yang diajukan menunjukkan kecocokan keseluruhan model dinilai memiliki kecocokan yang baik. Hal tersebut terlihat dengan nilai chi-square sama dengan 0 dengan signifikansi (nilai p) sama dengan 1, RMSEA sama dengan 0. Kondisi tersebut menunjukkan model pengukuran yang diajukan dalam mengukur Pembelajaran Ekperiental merupakan model yang fit dengan data dan memenuhi kriteria *congentic model*. Sehingga dapat disimpulkan model pengukuran pembelajaran ekperiental dalam penelitian ini adalah bersifat unidimensional. Unidimensional berarti secara empirik *overall measurement model* sesuai, cocok atau fit dengan data dan indikator yang ada dalam model hanya mengukur sebuah konstuk serta kesalahan pengukuran antara indikator tidak saling berkorelasi atau *error covariance* sama dengan nol.

3. Hasil Pengujian Validitas Model Pengukuran

Wijanto (2008:174) menyatakan bahwa analisis validitas pengukuran dilakukan dengan memeriksa: (a) apakah nilai t dari bobot faktor yang distandarkan dari variabel teramati dalam mode ada yang kurang dari 1,96. (b) bobot faktor yang distandarkan dari variabel teramati dalam model lebih besar sama dengan 0,70 atau lebih besar 0,50.

Berikut rekapitulasi hasil pengujian validitas model pengukuran Pembelajaran Ekperiental:

TABEL 3
REKAPITULASI PENGUJIAN VALIDITAS MODEL PENGUKURAN
PEMBELAJARAN EKPERIENTAL

VARIABEL	BOBOT FAKTOR (Standardized)	KETERANGAN
RO	0,87	Valid
AC	0,79	Valid
AE	0,86	Valid
CE	0,79	Valid

Sumber: Pengolahan LISREL: 2014

Berdasarkan Tabel 4.48, model pengukuran Pembelajaran Ekperiental tersebut, indikator Valid adalah signifikan mengukur konstruk EL (Pembelajaran Ekperiental) dengan kriteria valid dengan nilai koefisien bobot faktor lebih besar sama dengan 0,70 atau lebih besar 0,50.

Adapun (b) suatu indikator dikatakan dominan sebagai pembentuk konstruk/ variabel laten apabila indikator tersebut memiliki koefisien R^2 lebih dari 0,70 (Hair dkk: 2006; Ghazali: 2004 dalam Kusnendi (2008:108) atau tingkat kesalahan pengukuran (*measurementerror*) kurang dari 0,51.

TABEL 4
REKAPITULASI PENGUJIAN VARIABEL YANG MEMBENTUK
PEMBELAJARAN EKPERIENTAL

VARIABEL	KESALAHAN PENGUKURAN	R^2
RO	0,006	0,76
AC	0,087	0,62
AE	0,087	0,74
CE	0,013	0,62

Sumber: Pengolahan LISREL: 2014

Berdasarkan Tabel 4.49, RO, AC, AE dan CE dominan sebagai konstruk/ variabel laten dalam mengukur Pembelajaran Ekperiental dengan masing-masing koefisien bobot faktor lebih dari 0,70 dan kesalahan pengukuran kurang dari 0,51. Adapun variabel yang dominan dalam membentuk variabel EL adalah konstruk RO dengan R^2 sebesar 0,76 dan kesalahan pengukuran sebesar 0,006.

4. Evaluasi Reliabilitas Model Pengukuran Pembelajaran Ekperiental

Secara teoritis, koefisien reliabilitas konstruk dan atau *variance extracted* memiliki nilai antara 0 sampai 1. Semakin tinggi kedua koefisien tersebut mengindikasikan semakin reliabel model pengukuran yang diusulkan. Konvensi yang diberlakukan oleh para ahli adalah, suatu model pengukuran diindikasikan memiliki reliabilitas yang memadai apabila model tersebut mampu memberikan estimasi koefisien reliabilitas konstruk tidak kurang dari 0,70 atau jika digunakan koefisien *variance extracted* tidak kurang dari 0,50 (Hair dkk: 2006; Ghazali: 2004 dalam Kusnendi (2008:108). Sehingga, jika hasil estimasi koefisien CR_i sama dengan atau lebih besar dari 0,70 dan VE_i sama dengan atau lebih besar dari 0,50 dikatakan model pengukuran reliabel. Artinya, secara komposit indikator-indikator yang terdapat dalam model pengukuran memiliki konsistensi yang memadai dalam mengukur variabel laten atau konstruk yang diukur.

Berikut rekapitulasi hasil pengujian reliabilitas konstruk Pembelajaran Ekperiental:

TABEL 5
REKAPITULASI PENGUJIAN RELIABILITAS MODEL PENGUKURAN
PEMBELAJARAN EKPERIENTAL

VARIABEL	RELIABILITAS		KETERANGAN
	Reliabilitas Kontruk (CR_i)	Variance Extrated (VE_i)	
EL	0,98	0,2	Reliabel

Sumber: Pengolahan LISREL: 2014

Berdasarkan Tabel 4.50 mengenai pengujian reliabilitas kontruk Pembelajaran Ekperiental, dapat dievaluasi kontruk Pembelajaran Ekperiental memiliki reliabilitas yang tinggi dengan reliabilitas kontruk (CR_i) sebesar 0,90 dan *variance extracted* (VE_i) mencapai 0,74. Hal tersebut berarti RO, AC, AE dan CE memiliki konsistensi dalam mengukur kontruk EL.

KESIMPULAN

1. Pendidikan harus mampu mempersiapkanwarga negara agara berperan aktif dalam seluruh lapangan kehidupan cerdas, aktif, kreatif, jujur, berdisiplin dan bermoral tinggri, demokratis, dan toleran dengan mengutamakan persatuan bangsa dan bukannya perpecahan.
2. Empat Pilar dari belajar dari UNESCO yang perlu dikembangkan yaitu (1) *Learning To Know* (belajar Untuk mengetahui); (2) *Lerning To do* (Belajar untuk melakukan Sesuatu dalam hal ini kita tuntutan untuk terampil dalam melakukan sesuatu); (3) *Learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang) hubungannya dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan kejiwaaan serta kondisi lingkungannya; (4) *Learning live Together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima (take and give) perlu ditumbuhkembangkan.
3. Kolb menyampaikan "*learning is a process, in which knowledge is created through transformation of experience*". Kegiatan belajar merupakan suatu proses. Pengetahuan dibentuk melalui tranformasi pengalaman siswa. Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan maka fokus dalam sistem pembelajaran yaitu : (1) Siswa; (2) Proses Belajar , dalam proses belajar harus melaksanakan tugas-tugas sebagai berikut (a) Merencanakan, (b) Mengatur), mengarahkan, (d) Mengevaluasi ; (3) situasi Belajar). Implementasi pendekatan pembelajaran Experiential Learning Cycle (ELC),dengan melibatkan peserta didik secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari pemberian contoh sampai dengan penyimpulan prinsip-prinsip, dapat menciptakan pembelajaran bervariasi yang efektif.
4. Berdasarkan pengalaman mengajar dan wawancara di kelas metode *Experiential Learning* memiliki keunggulan di antaranya meningkatkan semangat pembelajar karena pembelajar aktif, membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif karena pembelajaran bersandar pada penemuan individu, memunculkan kegembiraan dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran dinamis dan terbuka dari berbagai arah, dan mendorong serta mengembangkan berfikir kreatif karena pembelajar partisipatif untuk menemukan sesuatu.

SARAN

Realitas Proses Pembelajaran yang terjadi di sekolah-sekolah/Perguruan Tinggi selama ini sama sekali belum optimal memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Peserta didik masih saja menjadi objek seharusnya model pembelajaran memberikan peluang yang lebih luas kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam mengonstruksi pengetahuan dan pemahaman dalam proses “pemanusiaannya” mutlak ditumbuhkembangkan. Untuk mendorong terciptanya model pembelajaran yang demokratis, yaitu sebagai berikut :

Pertama; Hindari indoktrinasi. Biarkan Mahasiswa aktif dalam berbuat, bertanya bersikap kritis terhadap apa yang dipelajarinya dan mengungkapkan alternatif pandangan yang berbeda dengan dosennya.

Kedua; Hindari paham bahwa hanya ada satu nilai saja yang benar, Dosen tidak berpandangan bahwa apa yang disampaikan adalah yang paling benar. Seharusnya memberi ruang yang cukup lapang akan hadirnya gagasan alternatif dan kreatif terhadap penyelesaian satu persoalan.

Ketiga; Beri mahasiswa kebebasan untuk berbicara, Mahasiswa membiasakan untuk berbicara, dan Mahasiswa berbicara dalam konteks penyampian gagasan serta proses membangun dan meneguhkan sebuah pengertian yang diberi ruang seluas-luasnya.

Keempat; Berilah peluang bahwa mahasiswa boleh berbuat salah. Kesalahan merupakan bagian penting dalam pemahaman, dosen dan mahasiswa menelusuri bersama dimana terjadi kesalahan dan membantu melelakkannya dalam kerangka benar.

Kelima; Kembangkan cara berfikir ilmiah dan berfikir kritis. Dengan ini mahasiswa diarahkan untuk tidak selalu mengiyakan apa yang diterima, melainkan dapat memahami sebuah pengertian dan memahami mengapa harus demikian.

Keenam; Berilah kesempatan yang luas kepada siswa untuk bermimpi dan berfantasi. Kesempatan bermimpi dan berfantasi bagi siswa menjadikan dirinya memiliki waktu untuk dapat berandai-andai mengenai berbagai kemungkinan cara dan peluang untuk mencari inspirasi serta mewujudkan rasa ingintahunya. Untuk itu dibutuhkan metode yang sesuai setiap proses pendidikan, yang diharapkan atmosfir belajar yang aktif, manusiawi dan demokratis dan dosen sebagai fasilitator dan itu semua ini harus dilandasi dengan (1) mulai dengan kasih sayang; (2) belajar dengan melakukan; (3) bergerak dari yang mudah ke yang sulit; (4) mengajar satu persatu; (5) dosen sebagai teman baik para siswa dan (6) membuat belajar menyenangkan.

Ketujuh; Pendidikan yang dirancang berdasarkan kompetensi/Tujuan Pembelajaran harus mempunyai dimensi-dimensi Interpenetrasi Domain Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik adalah suatu proses yang saling berhubungan yang menampilkan diri dalam praktik kehidupan sebagai suatu perilaku wajar, normal, dan tidak dibuat-buat. Jadi yang terjadi adalah suatu proses yang menyatukan pengetahuan dan nilai sedemikian rupa, sehingga tampak ekspresinya dalam perilaku sebagai Manajemen kelakuan yang standar. Inilah yang dinamakan belajar secara tuntas.

Daftar Pustaka

- Bloom, Benyamin, S., Ed., 1980. *Taxonomy Of Educational Objectives : Handbook I Cognitive Domain*, New York : Longman Inc.
- Buchari Alma., Prof. Dr., 2009. *Kewirausahaan Untuk Mahasiswa dan Umum.*, Penerbit Alfabeta.
- Hair. Dkk. 2006. *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Hamalik, Oemar.2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara. Jakarta
- Harijanto. 2006. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- , 2003. *Dasar-dasar Etika Bisnis Islami*. Penerbit CV. Alfabeta Bandung.
- , 2007. *Pengantar Bisnis*, Penerbit, CV Alfabeta.
- Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3.
- Joyce, Bruce-Weil, Marsha. 1980.*Models Of Teaching*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Kolb, D. A. 1984. *Experiential Learning*. Experience as the source of learning and development. New York, NY: Prentice-Hall.
- Kolb, D. 2002. *Powerful Learning Experiences*.<http://www.Learningfrom experience.com>
- Kratwohl, David R. 1964. *Taxonomy Of Education Objectives Hanbook II: Affective Domain*, New York : David Mckay Company.
- Kusnendi. 2008. *Model model Persamaan Struktural: Satu dan Multigrup sampel dengan LISREL*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Media Group. 2008. Jakarta.
- Rohani Ahmad., 2004. *Pengelolaan Pembelajaran.*, Jakarta..Cet-2 . PT Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta.Kencana Prenada Media Group,
- ,2008, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group,
- Sa'ud, Udin Saefudin dan Makmun, Abin Syamsuddin. 2006, *Perencanaan Pendidikan Suatu Pendekatan Komprehensif*. Bandung,: PT Remaja Rosda Karya
- Sharlanova, Valentina, (2004), *Experiential Learning*, Trakia Journal of Sciences, Vol 2, No.4, pp36 – 39, Trakia University, Bulgaria.
- Siberman, M., 1996. *Active Learning : 101 Strategies to Teach Any Subject*, Toronto, Alyn
-

Bacon.

-----, dkk., 2007. Strategi Pembelajaran Aktif, Yogyakarta., CTSD (Center For Teaching Staff Development).

Svinicki, M. D., and Dixon, N. M. (1987). "The Kolb model modified for classroom

Trianto., M.Pd., S.Pd., 2007. Model Pembelajaran Inovatif, Berorientasi Konstruktivistik, Prestasi Pustaka, Jakarta.

Wijanto, Setyo Hari. 2008. Structural Equation Modeling dengan LISREL 8.8: Konsep dan Tutorial. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yuyus Suryana dan Katib Bayu. 2010. "Kewirausahaan", Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zaini Hisyam., (2003). Desain Pembelajaran, Yogyakarta, CTSD (*Center For Teaching Staff Development*).

DAFTAR ISI

- 20, J. U.-U. (2003). *Paten No. Pasal 3*.
- Bayu, Y. S. (2010). *“Kewirausahaan”, Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bloom, B. S. (1980). *Taxonomy Of Educational Objectives : Handbook I Cognitive Domain*. New York: Longman Inc.
- Buchari Alma., P. D. (2009). *Kewirausahaan Untuk Mahasiswa dan Umum*. Penerbit Alfabeta.
- Dkk., H. (2006). *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Group, M. (2008). Jakarta.
- Hamalik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harijanto. (2003). *Dasar-dasar Etika Bisnis Islami*. Bandung: CV. Alfabeta Bandung.
- Harijanto. (2006). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Harijanto. (2007). *Pengantar Bisnis*. Bandung: CV Alfabeta.
- Joyce, B.-W. M. (1980). *Models Of Teaching*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning. Experience as the source of learning and development*. New York: Prentice-Hall.
- Kolb, D. A. (2002). *Powerful Learning Experiences. Powerful Learning Experiences*, <http://www.Learningfromexperience.com>.
- Kratwohl, D. R. (1964). *Taxonomy Of Education Objectives Handbook II: Affective Domain*. New York: David Mckay Company.
- Kusnendi. (2008). *Model model Persamaan Struktural: Satu dan Multigrup sampel dengan LISREL*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Rohani Ahmad. (2004). *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: Cet-2 . PT Rineka Cipta.
- Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sa'ud, U. S. (2006). *Perencanaan Pendidikan Suatu Pendekatan Komprehensif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sharlanova, V. (2004). *Experiential Learning*, *Trakia Journal of Sciences*. Bulgaria: Trakia University.
- Siberman, d. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center For Teaching Staff Development).
- Siberman, M. (1996). *Active Learning : 101 Strategies to Teach Any Subject*. Toronto: Alyn Bacon.
- Svinicki, M. D. (t.thn.). *The Kolb model modified for classroom* . 1987.
- Trianto., M. S. (2007). *Model Pembelajaran Inovatif, Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wijanto, S. H. (2008). *Structural Equation Modeling dengan LISREL 8.8: Konsep dan Tutorial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zaini Hisyam. (2003). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: CTSD (Center For Teaching Staff Development).