

Model *Experiential Learning* dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa

Muya Barida

Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan

Corresponding author, e-mail: moza_barid@yahoo.com

Abstract

The activity of student asked is very important in teaching and learning. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the model of experiential learning in teaching to enhance the activity of the student asked. Research using an experimental design with an intact group comparison models. The subjects were students of guidance and counseling that selected by purposive sampling technique. Research results through analysis techniques non-parametric Wilcoxon test values obtained with a probability of 0.028 ($\alpha < 0.05$), suggesting that the experiential learning model effective to enhance the activity of the student asked.

Keywords: experiential learning, students, activity of the student asked.

Open Access



Received : 2017-07-15. Published : 2018-08-30.

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License

Website: <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus>

PENDAHULUAN

Pembelajaran di perguruan tinggi, menuntut dosen untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat mahasiswa. Semangat ini dapat dilihat dari partisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh dosen. Salah satu kegiatan yang dapat menunjukkan partisipasi mahasiswa adalah keaktifan bertanya.

Menurut Sardiman (2001), keaktifan merupakan suatu kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berpikir dan berbuat sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan mengarahkan pada suatu pemikiran dan perbuatan yang relevan. Keaktifan dapat berupa kegiatan-kegiatan tertentu yang dilakukan individu dengan penuh kesadaran.

Sudjana (2004) menjelaskan bahwa keaktifan individu dalam proses pembelajaran dapat dilihat berdasarkan pada beberapa hal, antara lain: (1) Keikutsertaan dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) Keterlibatan dalam memecahkan masalah, (3) Usaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, (4) Melaksanakan diskusi kelompok, (5) Menilai kemampuan dan hasil yang diperoleh oleh diri sendiri, (6) Melatih diri sendiri untuk memecahkan soal atau masalah yang sejenis, (7) Menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan masalah atau persoalan yang dihadapi, dan (8) Bertanya kepada teman atau orang yang lebih ahli apabila tidak memahami masalah atau persoalan yang dihadapi.

Bertanya merupakan salah satu unsur yang ada dalam pembelajaran, dan menandakan adanya suatu interaksi. Individu bertanya dapat dikatakan bahwa individu sedang meminta keterangan. Menurut Brown (dalam Saud dan Sutasih, 2007), bertanya adalah setiap pertanyaan yang mengkaji atau menciptakan ilmu pada diri mahasiswa. Pembelajar melakukan kajian terhadap materi yang disampaikan dari sumber belajar, kemudian mengembangkan pemahaman terhadap ilmu yang diperoleh dari sumber belajar.

Selanjutnya, Yamin (2007) menyatakan bahwa bertanya menunjukkan pola pikir yang dimiliki oleh individu. Berdasarkan pendapat Yamin dapat dijelaskan bahwa individu yang sedang bertanya berarti memiliki pola pikir tertentu dari apa yang dinyatakan. Individu berpikir terhadap suatu hal menunjukkan terjadi interaksi di dalam dirinya, kemudian bertanya berdasarkan pemahaman yang terbentuk dalam dirinya. Keaktifan bertanya mahasiswa perlu ditingkatkan. Peneliti meningkatkan keaktifan bertanya melalui model *experiential learning*.

Savicki (2008) mengemukakan bahwa model *experiential learning* memainkan peran penting dalam meningkatkan sensitivitas dan kompetensi interkultural. Pembelajar lebih kritis terhadap informasi yang diterima dan mampu untuk menyerap kompetensi yang berbeda dengan kompetensi yang sudah dimilikinya. Pada akhirnya, hal tersebut akan membawa pada proses pembelajaran yang positif dan sangat kuat.

Selanjutnya Caulfield & Woods (2013) melakukan penelitian kepada 25 partisipan, dan hasilnya mengindikasikan bahwa 94.7% partisipan mempunyai pengaruh pengalaman pembelajaran yang tinggi ketika berpartisipasi dalam *experiential learning*. Partisipan juga menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab secara sosial karena pengalaman pembelajaran itu. Misalnya, perilaku bertanggung jawab berlanjut selama tiga tahun setelah kelas berakhir. Penelitian ini menunjukkan bahwa *experiential learning* mampu mengubah dan mempertahankan kemampuan individu dalam waktu yang relatif panjang.

Senada dengan kedua pendapat di atas, Clark et al. (2010) berpendapat bahwa *experiential learning* merupakan metodologi pembelajaran yang tepat. Pembelajar mampu memperoleh nilai-nilai keterampilan. Nilai-nilai tersebut mempertemukan antara pengalaman ketika pelaksanaan pembelajaran dengan kesempatan yang signifikan bagi pembelajar untuk belajar di luar pelaksanaan pembelajaran tersebut. *Experiential learning* berdasarkan seperangkat asumsi tentang pembelajaran dari pengalaman. Pembelajaran ini diidentifikasi oleh Boud, Cohen, dan Walker (1993) sebagai pengalaman yaitu fondasi dari stimulus untuk belajar. Pembelajar secara aktif mengkonstruksi pengalaman mereka sendiri. Belajar adalah proses holistik, pembelajaran dikonstruksi secara sosial dan kultural dan pembelajaran dipengaruhi oleh konteks sosial-emosional dimana pembelajaran terjadi. Pengalaman individu di dunia nyata akan dibawa ke dalam lingkungan pembelajaran, dan selalu memperhatikan antara diri individu dengan lingkungan fisik maupun sosial.

Yamazaki & Kayez (2004) menyatakan bahwa *experiential learning* menekankan totalitas proses pembelajaran manusia, dimana pengalaman membentuk fondasi untuk empat mode pembelajaran yaitu merasakan, merefleksikan, memikirkan, dan melakukan. *Experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman menekankan bahwa pengalaman memainkan peran sentral dalam proses pembelajaran.

Experiential learning melibatkan diri pembelajar secara sadar (*self awareness*). Beard & Wilson (2006) mendefinisikan *experiential learning* sebagai proses pembuatan rasa dari keterlibatan aktivitas antara dunia dalam diri pembelajar dan dunia di luar lingkungan pembelajar. Jadi, antara pembelajar dan lingkungan terjadi interaksi yang dapat menimbulkan pembelajaran yang bermakna. Dalam hal ini, fasilitator membantu

untuk membuat lingkungan pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran.

Istilah umum, pemahaman *experiential learning* dari pembelajar sebagai partisipasi dalam aktivitas tertentu, kemudian merefleksikan pada aktivitas untuk membuat generalisasi kemudian dapat mengaplikasikan di situasi yang baru (Benander, 2009). Setelah individu terlibat dalam situasi pembelajaran, individu dapat menerapkan pengalaman yang diperoleh dari aktivitas belajar tersebut di lingkungan lain yang sesuai.

Kolb & Kolb (2005) membangun enam proposisi dalam *experiential learning*, yaitu: (1) pembelajaran yang terbaik dimaknai sebagai proses, bukan dalam istilah hasil; (2) semua pembelajaran adalah pembelajaran yang berulang; (3) pembelajaran menyediakan resolusi konflik mode yang berlawanan secara dialektis dari adaptasi pada dunia; (4) pembelajaran adalah proses holistik dari adaptasi pada dunia dan tidak hanya hasil dari kognisi; (5) pembelajaran menghasilkan transaksi yang sinergis antara individu dan lingkungan; dan (6) pembelajaran adalah proses mengkreasi pengetahuan.

Penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa jika hanya berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran bukanlah *experiential learning*. Dalam *experiential learning*, pembelajar harus mampu merefleksikan pengalamannya, memproses koneksi yang baru, dan berusaha untuk menerapkan pengetahuan yang ditransformasikan (Harder, Mazurkewicz, & Roberts, 2012). Pembelajar mampu mengikuti pembelajaran dan merefleksikan pengalaman dari pembelajaran yang diikuti, serta memperoleh makna baru dan mencoba untuk mengaplikasikan makna baru tersebut di setting yang lain.

Suatu pembelajaran melalui model *experiential learning* menekankan perolehan pengalaman dan transformasi pengalaman di lingkungan yang lain atau baru. Sehingga, pengalaman merupakan kunci dari pembelajaran itu sendiri. Teori *experiential learning* Kolb (1984) menggambarkan sebuah siklus yang memuat empat elemen, yaitu: (1) *Concrete Experience*, (2) *Reflective Observation*, (3) *Abstract Conceptualization*, dan (4) *Active Experimentation*. Siklus dimulai dengan individu terlibat dalam suatu pengalaman, kemudian individu diberikan kesempatan untuk merefleksikan pada pengalaman tersebut. Individu mengkonseptualisasikan dan menarik kesimpulan tentang apa yang dialami dan diobservasi, serta membawa pada tindakan di masa yang akan datang ketika individu mencoba dengan perilaku yang berbeda. Pada akhirnya, individu akan memiliki pengalaman yang baru berdasarkan pada percobaan mereka.

Berdasarkan berbagai konsep di atas, Model *Experiential learning* dalam pembelajaran adalah model belajar dan mengajar yang digunakan dengan mengajak peserta didik untuk mengalami pembelajaran yang diselenggarakan dengan partisipasi aktif (*concrete experience*), mengamati dengan cermat tentang pembelajaran yang dijalani (*reflective observation*), kemudian mampu memperoleh makna-makna kunci dari pembelajaran itu diluar lingkungan pembelajaran yang diikuti (*abstract conceptualization*), yang pada akhirnya mampu menerapkan dalam kehidupan berdasarkan makna kunci yang ditemukan sesuai dengan kreativitas diri (*active experimentation*).

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian *Pre-Experimental Design* model *Intact-Group Comparison*, untuk mengetahui keefektifan model *experiential learning* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan bertanya mahasiswa (Sugiyono, 2010). Rancangan penelitian ini digunakan dengan menggunakan satu kelompok kemudian membagi kelompok menjadi dua, yaitu

setengah untuk kelompok eksperimen (diberi *treatment*) dan setengah lagi untuk kelompok kontrol (tidak diberi *treatment*).

Dasar pertimbangan peneliti menggunakan rancangan penelitian di atas karena peneliti tidak dapat mengontrol kemungkinan adanya pengaruh variabel asing terhadap keaktifan bertanya mahasiswa. Selain itu, peneliti tidak melakukan random dalam pemilihan subjek penelitian. Peneliti juga tidak memberikan pengukuran sebelum dilakukan *treatment*.

Subjek Penelitian

Peneliti akan menentukan satu kelompok, yaitu mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pendidikan Inklusif kelas B. Selanjutnya, pelaksanaan presentasi dalam pembelajaran menggunakan kelompok kontrol yaitu tidak menggunakan model *experiential learning*. Sementara untuk kelompok eksperimen menggunakan model *experiential learning*.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pendidikan Inklusif kelas B. Pemilihan subjek penelitian ini menggunakan design *Non-Probability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling* (Leedy Ormrod, 2005). Peneliti membagi subjek penelitian menjadi dua kelompok, kemudian membagi kelompok menjadi dua yaitu setengah untuk kelompok eksperimen (diberi *treatment*) dan setengah lagi untuk kelompok kontrol (tidak diberi *treatment*).

Teknik Analisis Data

Peneliti memilih teknik *Purposive Sampling* agar dapat menguji keefektifan model *experiential learning* untuk meningkatkan keaktifan bertanya mahasiswa. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama satu semester.

Setelah memberikan *treatment* dan pengumpulan data, peneliti melakukan analisis data dengan analisis statistik inferensial non-parametrik. Menurut Sugiyono (2010) bahwa analisis non-parametrik tidak menuntut data yang berdistribusi normal. Peneliti memilih analisis non-parametrik karena tidak dilakukan pemilihan subjek secara random, sehingga kemungkinan data tidak berdistribusi normal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sprent (2007) bahwa dalam analisis non-parametrik tidak menarik sampel atau subjek penelitian secara acak dari suatu populasi tertentu. Selain itu data pada penelitian menggunakan data yang sifatnya nominal dan ordinal. Teknik yang digunakan dalam analisis non-parametrik yaitu Uji *Wilcoxon* dengan bantuan program statistik *SPSS 16.0 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keaktifan Bertanya Mahasiswa pada Kelompok Kontrol

Proses pembelajaran pada kelompok kontrol hanya meliputi mahasiswa mempelajari materi yang akan dipresentasikan kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Setelah presentasi, kelompok yang bertugas mempresentasikan hasil belajarnya membuka sesi tanya jawab. Adapun mahasiswa yang bertanya dapat diuraikan dari pertemuan pertama hingga keenam: (a) Pertemuan 1. Pada pertemuan pertama, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) NV, (2) AZ, (3) LU, dan (4) DE; (b) Pertemuan 2. Pada pertemuan kedua, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) AF, (2) FA, dan (3) TR; (c) Pertemuan 3. Pada pertemuan ketiga, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) UL, (2) DE, (3) DN, dan (4) RA; (d) Pertemuan 4. Pada pertemuan keempat, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) FA, (2) NI, (3) UL, dan (4) BT; (e) Pertemuan 5. Pada

pertemuan kelima, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) UH, (2) NV, dan (3) DE; dan (f) Pertemuan 6. Pada pertemuan keenam, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) DS, (2) UH, (3) LA, (4) DE, dan (5) RA.

Berdasarkan uraian setiap pertemuan di atas, dapat disimpulkan jumlah mahasiswa yang bertanya pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Keaktifan Bertanya Mahasiswa pada Kelompok Kontrol

No	Pertemuan	Jumlah Mahasiswa
1	Pertama	4
2	Kedua	3
3	Ketiga	4
4	Keempat	4
5	Kelima	3
6	Keenam	5
Rata-rata		3,83

Keaktifan Bertanya Mahasiswa pada Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen diberikan *treatment*, yaitu pada proses pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran *experiential learning*. Mahasiswa melaksanakan proses: (1) *Concrete experience*, (2) *Reflective observation*, (3) *Abstract Conceptualization*, dan (4) *Active experimentation*.

Kegiatan *concrete experience*, yaitu mahasiswa melakukan observasi dan wawancara di sekolah terkait anak berkebutuhan khusus dan pendidikan inklusif. Selanjutnya kegiatan *reflective observation*, yaitu mahasiswa menulis laporan berdasarkan hasil wawancara dan observasi terkait anak berkebutuhan khusus dan pendidikan inklusif. Kegiatan *abstract conceptualization*, yaitu selain mahasiswa menulis laporan berdasarkan hasil wawancara dan observasi juga mencari sumber referensi relevan dengan materi yang akan dipresentasikan. Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menganalisis informasi yang telah diperoleh sesuai hasil temuan di sekolah dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli. Setelah itu, kegiatan *active experimentation* yaitu mahasiswa mempresentasikan materi berdasarkan hasil kajian referensi dan berusaha untuk memfilter kesesuaiannya dengan temuan di lapangan.

Berikut hasil keaktifan mahasiswa setelah diterapkan model *experiential learning* dalam pembelajaran: (a) Pertemuan 7. Pada pertemuan ketujuh, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) NV, (2) AN, (3) DN, (4) DE, (5) BK, (6) NS, (7) TU, (8) RZ, (9) DV, (10) MF, (11) DH, (12) NA, (13) SY, (14) DI, (15) NN (16) ON, (17) UV, dan (18) AG; (b) Pertemuan 8. Pada pertemuan kedelapan, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) AN, (2) SY, (3) DS, (4) LF, (5) NS, (6) AI, (7) MS, (8) DI, (9) FJ, (10) DE, (11) DV, (12) RT, (13) AG, (14) AZ, dan (15) WH; (c) Pertemuan 9. Pada pertemuan kesembilan, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) DV, (2) FJ, (3) FT, (4) EL (5) AZ, (6) AG, dan (7) DI; (d) Pertemuan 10. Pada pertemuan kesepuluh, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) EG, (2) NG, (3) AI, (4) NS, (5) BK, (6) AN, (7) AZ, (8) DH, dan (9) DV; (e) Pertemuan 11. Pada pertemuan kesebelas, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) WH, (2) LR, (3) LF, (4) DI, (5) NV, (6) TH, (7) RT, (8) DV, (9) DH, (10) SD, dan (11) AG; dan (f) Pertemuan 12. Pada pertemuan keduabelas, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan antara lain: (1) DH, (2) DV, (3) UV, (4) UL, (5) AI, (6) NV, (7) AY, (8) ELL, dan (9) NN.

Berdasarkan uraian setiap pertemuan di atas, dapat disimpulkan jumlah mahasiswa yang bertanya pada tabel 2. di bawah ini.

Tabel 2. Keaktifan Bertanya Mahasiswa pada Kelompok Eksperimen

No	Pertemuan	Jumlah Mahasiswa
1	Ketujuh	18
2	Kedelapan	15
3	Kesembilan	7
4	Kesepuluh	9
5	Kesebelas	11
6	Keduabelas	9
Rata-rata		11,5

Setelah diperoleh jumlah mahasiswa yang bertanya setiap pertemuan, maka dilakukan uji keefektifan. Nilai rata-rata dari kelompok kontrol diperoleh 3,83 dan kelompok eksperimen diperoleh 11,5. Teknik yang digunakan untuk melakukan uji keefektifan dengan analisis non-parametrik yaitu Uji *Wilcoxon*. Peneliti membandingkan rata-rata skor yang diperoleh oleh kelompok kontrol dengan rata-rata skor yang diperoleh oleh kelompok eksperimen. Upaya untuk melakukan analisis ini, peneliti menggunakan bantuan program statistik SPSS 16.0 for Windows. Hasil uji *wilcoxon* dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon

	KelompokEksperimen - KelompokKontrol
Z	-2.201 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.028

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* di atas, dapat dilihat bahwa nilai z hitung sebesar -2,201 dan probabilitas (Asymp.sign 2-tailed) sebesar 0.028. Oleh karena nilai z hitung diperoleh hasil minus (-2,201) dan probabilitas lebih kecil dari $\alpha = 0.05$ (0,028), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Penerapan model *experiential learning* dalam pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, salah satunya dalam mengajukan pertanyaan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa model *experiential learning* dapat meningkatkan keaktifan bertanya mahasiswa. Hal ini dapat diketahui dari perbedaan yang signifikan nilai rata-rata antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0.05, artinya model *experiential learning* efektif untuk meningkatkan keaktifan bertanya mahasiswa.

McCarthy (2010) menjelaskan bahwa model *experiential learning* harus diterapkan bagi semua pembelajar dengan memenuhi keseluruhan proses, yang bergerak melalui *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation* untuk membuat sebagian besar kesempatan terjadinya *experiential learning*. Menurut Benander (2009) bahwa melalui penerapan model *experiential learning*, pembelajar dalam hal ini mahasiswa berpartisipasi dalam aktivitas tertentu, kemudian merefleksikan pada aktivitas lain untuk membuat generalisasi kemudian dapat mengaplikasikan di situasi yang baru.

Chapman et, al (1995) mengemukakan beberapa karakteristik yang seharusnya ada dalam rangka untuk menentukan aktivitas atau metode sebagai *experientially*, antara lain: (1) Campuran dari konten dan proses. Harus ada keseimbangan antara aktivitas *experiential* dan penekanan konten atau teori, (2) Ketiadaan *judgement* yang berlebihan. Fasilitator harus membuat ruang yang aman bagi pembelajar untuk bekerja melalui proses *self-discovery* mereka masing-masing, (3) Keterlibatan dalam usaha yang bertujuan. Pembelajar adalah guru bagi diri mereka sendiri, oleh karena itu harus ada “makna bagi peserta dalam pembelajaran”. Aktivitas pembelajaran harus relevan secara personal bagi peserta, (4) Mendorong perspektif gambaran yang besar. Aktivitas *experiential* harus mendorong pembelajar untuk membuat koneksi antara pembelajaran yang mereka lakukan dengan keadaan dunia. Aktivitas seharusnya membangun kemampuan pembelajar untuk melihat hubungan sistem yang kompleks dan menemukan suatu cara untuk bekerja di dalamnya, (5) Peran refleksi. Pembelajar seharusnya mampu merefleksikan pembelajaran mereka, membawa “teori dalam kehidupan” dan mencapai pemahaman dalam diri mereka sendiri dan interaksi dengan dunia, (6) Membuat investasi emosional. Pembelajar harus larut secara penuh dalam pengalaman, tidak selalu melakukan apa yang mereka rasakan dan mereka perlukan. Proses harus melibatkan pembelajar pada suatu poin dimana apa yang sedang dipelajari dan pengalaman saling terbentur membentuk tali pusat penting dalam diri pembelajar, (7) Pengujian kembali nilai-nilai. Dengan bekerja dalam suatu ruang yang dibuat aman bagi eksplorasi diri, pembelajar mampu mulai menganalisis bahkan mengubah nilai-nilai mereka sendiri, (8) Adanya hubungan penuh makna. Suatu bagian dari perolehan pembelajar untuk melihat pembelajaran mereka dalam konteks dunia seluruhnya adalah memulai dengan melihat hubungan antara pembelajar bagi diri sendiri, pembelajar bagi fasilitator, dan pembelajar bagi lingkungan pembelajaran, dan (9) Pembelajaran diluar zona nyaman yang dirasakan individu. Pembelajaran ditingkatkan ketika peserta diberi kesempatan untuk mengoperasikan sesuatu diluar dari zona nyaman yang dirasakan oleh diri mereka masing-masing. Hal ini tidak berarti hanya untuk lingkungan fisik, tetapi juga untuk lingkungan sosial. Dapat disimpulkan, misalnya tindakan individu menjadi bertanggung jawab dan memiliki konsekuensi-konsekuensinya.

Kriteria terjadinya *experiential learning* membutuhkan beberapa atribusi penting (Andresen, Boud, & Cohen, 2000). Secara khusus, jika model ini diterapkan bagi mahasiswa dalam pelatihan yaitu: (1) tujuan dari *experiential learning* meliputi sesuatu yang signifikan secara personal atau bermakna bagi mahasiswa; (2) mahasiswa seharusnya terlibat secara personal; (3) fasilitator memberikan kesempatan untuk merefleksikan sesuatu bagi mahasiswa dengan menulis atau mendiskusikan pengalaman mereka secara berkelanjutan selama pembelajaran; (4) seluruh mahasiswa terlibat, memaknai tidak hanya intelektual mereka tapi juga kepekaan, perasaan, dan kepribadian mereka; (5) fasilitator mengakui pembelajaran sebelumnya yang mahasiswa bawa ke dalam proses pembelajaran; dan (6) fasilitator perlu membangun kepekaan tentang kepercayaan, respek, keterbukaan, dan perhatian bagi *well-being* mahasiswa.

Senada dengan pendapat di atas, Burnard (dalam Beaudin & Quick, 1995) juga mengemukakan karakteristik *experiential learning*, yaitu:

1. Tindakan. pembelajar bukanlah partisipan yang menerima secara pasif, melainkan aktif. Selain itu ada gerakan fisik, tidak hanya duduk.
2. Refleksi. Pembelajaran hanya terjadi setelah tindakan direfleksikan.
3. Fenomenologis. Objek atau situasi digambarkan tanpa memberikan penilaian, makna, atau interpretasi. Pembelajar harus merasakan makna pada apa yang sedang berlangsung, dan makna fasilitator harus tidak secara otomatis memaksa terhadap siswa.

4. Pengalaman subjektif individu. Suatu pandangan tentang dunia dari pembelajar, bukan fasilitator.
5. Pengalaman individu sebagai sumber pembelajaran. *Experiential learning* merupakan suatu usaha untuk membuat kegunaan pengalaman manusia sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Peneliti mempertimbangkan aspek-aspek yang berkontribusi terhadap keberhasilan belajar, dalam hal ini ditunjukkan dengan keaktifan bertanya. Aspek-aspek tersebut antara lain adanya partisipasi dari mahasiswa selaku pembelajar, peran lingkungan sebagai media pembelajaran, dan dosen sebagai fasilitator. Melalui hubungan yang sinergis tersebut maka keberhasilan dalam suatu pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

SIMPULAN

Penelitian ini menguji keefektifan model *experiential learning* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan bertanya mahasiswa. Hasil dari dari *wilcoxon* terdapat perbedaan rata-rata skor antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Rata-rata skor kelompok kontrol adalah 3,83, sedangkan kelompok eksperimen adalah 11,5. Berdasarkan uji *wilcoxon* maka kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu model *experiential learning* dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan keaktifan bertanya mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Beard, C. & Wilson, J.P. (2006). *Experiential Learning: A Best Practice Handbook for Educators and Trainers*. Philadelphia, PA: Kogan Page.
- Beaudin & Quick. (1995). *Experiential Learning: Theoretical Underpinnings*, tersedia di <http://www.clab.edc.uoc.gr/hy302/papers../experiential%20learning.pdf>) diakses Januari 2015.
- Benander, R. (2009). Experiential Learning in the Scholarship of Teaching and Learning. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 9 (2): 36-41.
- Boud, D., Cohen, R. & Walker, D. (1993). *Using Experience for Learning*. Buckingham: SRHE and Open University Press.
- Caulfield, J. & Woods T. (2013). Experiential Learning: Exploring Its Long-term Impact on Socially Responsible Behavior. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 13 (2): 31-48.
- Chapman, S., McPhee, P., & Proudman, B. (1995). *What is Experiential Education?* In Warren, K. (Ed.), *The Theory of Experiential Education* (pp. 235-248). Dubuque: Kendall/Hunt Publishing Company, tersedia di <http://www.ryerson.ca/content/dam/lt/resources/handouts/ExperientialLearningReport.pdf>) diakses Januari 2015.
- Clark, R.W., Threeton, M.D., & Ewing, J.C. (2010). The Potential of Experiential Learning Models and Practices In Career and Technical Education & Career and Technical Teacher Education. *Journal of Career and Technical Education*, 25 (2): 46-62.
- Harder, A., Mazurkiewicz, M., & Roberts T.G. (2012). Evidence for Experiential Learning in Undergraduate Teaching Farm Courses. *Journal of Agricultural Education*, 53 (1): 176-189
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). Learning Style and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education. *Academy of Management Learning & Education*, 4(2): 192-212.

- Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Leedy, P.D. & Ormrod, J.E. (2005). *Practical Research: Planning and Design 6th edition*. Amerika Serikat: Pearson Education.
- McCarthy, M. (2010). Experiential Learning Theory: From Theory To Practice. *Journal of Business & Economics Research*, 8 (5): 131-140.
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saud, U.S & Sutarsih, C. (2007). *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: UPIpress.
- Savicki, V. (2008). *Experiential and Affective Education for International Educators: Developing Intercultural Competence and Transformation*. Sterling: Stylus Publishing.
- Sprenst, P. (2007). *Metode Statistik Nonparametrik Terapan*. Terjemahan Erwin. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sudjana, N. (2004). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yamazaki, Y. & Kayes, D.C. (2004). An Experiential Approach to Cross-Cultural Learning: A Review and Integration of Competencies for Successful Expatriate Adaptation. *Academy of Management Learning and Education*, 3(4): 362-379.
- Yamin, M. (2007). *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.