

## Model Experiential Learning Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar

Fitria DP, Muh Sholeh, Misroh Sulaswari, Tutik Wijayanti

Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

(Diterima 02-12-2021; Disetujui 15-12-2021)

[fitriadp@student.unnes.ac.id](mailto:fitriadp@student.unnes.ac.id)

### Abstrak

*Experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman adalah metode pembelajaran yang menekankan pada tantangan yang diikuti dengan refleksi hasil pembelajaran yang didapat dari pengalaman tersebut. Pada pembelajaran IPS di SD menekankan pada tercapainya warga negara yang baik sehingga untuk dapat mewujudkan tujuan tersebut dibutuhkan sebuah tindakan nyata dalam pembelajaran agar siswa memiliki pengalaman nyata terkait materi yang dipelajari.

**Kata Kunci:** eksperiential learning, pembelajaran IPD, Sekolah Dasar

### PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai usaha untuk pencapaian hasil belajar dan perkembangan anak. Sebagaimana yang telah disusun dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. 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 (Sisdiknas, 2003:2-4). Belajar merupakan kata kunci dalam dunia pendidikan, karena inti dari pendidikan itu sendiri adalah belajar sepanjang hayat, dimanapun, kapanpun dan dengan siapapun. Dari istilah belajar sepanjang hayat itu dapat dilihat bahwa belajar itu bukan sesuatu kegiatan yang instan tapi belajar itu merupakan suatu proses sehingga tujuan dari pembelajaran bukan semata-mata penguasaan materi tetapi proses belajar itu sendiri yang akan memberikan ingatan dalam jangka panjang. Menurut Susanto (2014:4), belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Menurut R. Gagne (dalam Susanto, 2014:1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru. Jadi, dapat disimpulkan belajar adalah dapat disimpulkan bahwa belajar secara umum diartikan sebagai aktivitas seseorang yang dilakukan dengan sengaja sehingga terjadi perubahan pada individu melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan, perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.

Untuk dapat mencapai tujuan tersebut dalam pembelajaran, aktivitas peserta didik tidak hanya sekedar mendengarkan materi tetapi juga harus aktif dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif kreatif. Namun, ada beberapa kendala yang menyebabkan pembelajaran belum optimal sehingga kualitas pembelajaran menjadi belum maksimal pula. Salah satunya adalah karena dalam pembelajaran kurang mengoptimalkan aktivitas peserta didik. David Kolb (dalam Faturrahman 2015:128) mendefinisikan belajar sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman. Dari hal tersebut bisa diartikan bahwa pengalaman dalam belajar

menjadi sangat penting karena dengan pengalaman langsung peserta didik akan lebih menguasai pembelajaran. Oleh karena itu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menerapkan dalam pembelajaran *eksperiential learning*. Faturrahman (2015:129) menyatakan bahwa *experiential learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir *exsperiential learning* sebagai metode yang membantu pendidik dalam mengkaitkan isi materi pelajaran dengan keadaan dunia nyata, sehingga dengan pengalaman nyata tersebut peserta didik dapat mengingat dan memahami informasi yang didapatkan dalam pendidikan sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Jadi, pembelajaran *exsperiential learning* merupakan pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari peserta didik. Dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan yang mendalam terhadap sebuah konsep.

Susanto (2014:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Anitah (2011:2.19) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar, hasil belajar menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Poerwanti (2008:7.5) menyatakan bahwa klasifikasi hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu (1) ranah kognitif, pengetahuan yang mencakup kecerdasan bahasa dan logika; (2) ranah afektif, sikap atau nilai yang mencakup kecerdasan intra pribadi atau kecerdasan emosional; (3) ranah psikomotorik, keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestik, visual-spasial, dan kecerdasan musical.

Menurut Susanto (2016:137), IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. IPS mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik. Gunawan (2016:51) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu muatan pelajaran yang diberikan di sekolah dasar dengan mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui muatan pelajaran IPS anak diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif murni, dengan menggunakan sumber yang berasal dari studi pustaka. Metode ini bertujuan untuk menelusuri suatu gejala yang nampak berdasarkan realita. Adapun tahapan penelitian metode kualitatif ini meliputi, identifikasi masalah serta menentukan topik, kemudian melakukan penelusuran kepustakaan (*literature review*), mencari bahan literatur atau tahap pengumpulan data, menganalisis data, kemudian penafsiran dan pelaporan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. Hal tersebut bertujuan agar siswa terlatih untuk memecahkan masalah-masalah social yang muncul dalam kehidupan. Adapun fungsi dari pemecahan masalah tersebut menurut (Maksum, 2020) adalah 1). Mencari informasi, 2). Menghasilkan pengetahuan baru dan 3). Pengambilan keputusan. Sehingga diperlukan sebuah pembelajaran yang menarik dan bisa mengakomodasi tujuan dari pembelajaran IPS itu sendiri. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah *Eksperiential learning*. *Eksperiential learning* bukan semata-mata belajar dari pengalaman, tapi sebuah pembelajaran yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar.

Semua penerapan metode *Eksperiential learning* tersebut harus didasari oleh prinsip-prinsip berikut:

- a) Pemilihan aktivitas dan pengalaman yang direfleksikan harus dipilih secara hati-hati sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- b) Pengalaman dibuat secara terstruktur untuk membuat pembelajar terlibat secara aktif secara fisik, emosional dan intelektual.
- c) Hasil pembelajaran tidak dapat diprediksi sangat bergantung pada proses pembelajaran dan refleksi personal pembelajar.
- d) Desain pembelajaran metode *Eksperiential learning* termasuk kesempatan belajar dari konsekuensi, kesalahan, kegagalan dan kesuksesan.

**Tabel 1.** Langkah-langkah pelaksanaan *Eksperiential learning*

No.	Langkah-langkah <i>Eksperiential Learning</i>
1.	1) Guru merumuskan secara saksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka ( <i>open minded</i> ) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkap hasil-hasil tertentu. 2) Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman. 3) Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok- kelompok kecil atau keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman. 4) Para siswa ditempatkan didalam situasi-situasi nyata pemecahan masalah. 5) Siswa aktif berpartisipasi didalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut. 6) Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dipelajari sehubungan dengan mata ajaran tersebut untuk memperluas belajar dan pemahaman guru melaksanakan pertemuan yang membahas bermacam- macam pengalaman tersebut.

**Tabel 2.** Modifikasi kegiatan pembelajaran *eksperiential learning*

No.	Bentuk Modifikasi Kegiatan	Pelaksanaan
1.	Penjelasan tentang tugas; guru merumuskan secara suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka ( <i>open minded</i> )	Guru memberikan penjelasan awal terkait dengan bentuk pembelajaran IPS yang dilakukan
2.	Membentuk Kelompok; Pada tahapan ini, siswa dikelompokkan ke dalam kelompok untuk nantinya melakukan diskusi	Pembentukan kelas kedalam kelompok kecil
3.	Siswa ditempatkan didalam situasi-situasi nyata pemecahan masalah. Dilakukan melalui pembagian tugas atau topik yang akan disimulasikan	Dalam setiap kelompok kecil mempelajari materi yang berbeda
4.	Siswa aktif berpartisipasi didalam pengalaman yang tersedia, dilakukan dengan penyusunan rencana dan media pembelajaran	Siswa secara individu mempelajari materi sesuai dengan pembagian masing-masing
5.	Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dipelajari dalam bentuk simulasi pembelajaran	Siswa melakukan mempresentasikan apa yang sudah dipelajari masing-masing di kelas

Dalam modifikasi kegiatan pembelajaran *eksperiential learning* ini, yang menjadi point pembahasan adalah pada penempatan siswa dalam didalam situasi-situasi nyata pemecahan masalah social yang ada dalam masyarakat. Bagaimana inovasi guru dalam menempatkan siswa dalam situasi tersebut sehingga kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan dapat terasah dan tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai. Selain itu, bagaimana membuat aspek kognitif, afektif dan

psikomotorik dalam pembelajaran IPS itu juga dapat muncul tidak hanya berfokus pada aspek kognitif saja.

## **SIMPULAN**

IPS merupakan salah satu muatan pembelajaran yang terkait dengan kehidupan social dan menjadi muatan wajib di Sekolah Dasar. Dengan adanya muatan pembelajaran IPS ini diharapkan siswa memiliki pengetahuan (kognitif), afektif (kepekaan terhadap masalah social) dan psikomotor (peran manusia sebagai makhluk social). Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodir tujuan tersebut adalah dengan menggunakan model experiential learning yang menekankan pada proses penempatan siswa pada situasi nyata dalam mengambil Tindakan pemecahan masalah-masalah social dalam masyarakat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anitah, Sri, W, dkk. (2007) Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

BSNP. 2006. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BSNP

Faturrahman, M. 2015. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogya: Ar-Ruzz Media

Genitri, Dsk.Wiwin Maya, dkk. 2018. pengaruh model eksperiential learning berbantuan relaksasi terhadap motivasi belajar siswa kelas V di Gugus 6 Kecamatan Sawan

Hilman, Irfan dan Meri Yusuf. 2017. Pengaruh eksperiential learning terhadap peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA.

Kusnianingsih, Lilik. 2015. Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Wunut , Tulung, Klaten .Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 5 Tahun ke IV April 2015

Maksum, Arifin. 2020. Pembelajaran IPS di SD Konsep dan Materi Jakarta: PT Pustaka Mandiri

Nursalam dan Efendi, F. 2008. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Surabaya: Salemba Medika.

Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Rachman, Maman. 2015. 5 Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Mixed, PTK dan R&D. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama

Ruminiati, 2007. Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD. Dirjendikti: Depdiknas

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Syaefudin, Udin, Syamsuddin, Abin. (2005) Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Thiagarajan, S., Semmel, D.S & Semmel, M.I. 1974. *Instruksional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minneosota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

Winataputra, Udin S. 2014. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka