

Experiential Learning: Telaah tentang Pola Pendekatan Pembelajaran Kontemporer

M. E Hidayatullah

Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jember

Abstract: Traditional teaching approach is centered on teacher (teacher directive), while the contemporary approach is focused on the role of the learners (experience-based instruction) in achieving the goals of behavior, which is known through direct experience with the approach of experiential learning. Contemporary approach is expected to increase the understanding and the quality of the lesson learned. This paper will review the approach to experiential learning, and several methods of teaching.

Keywords: *Contemporary Learning, Experiential Learning, Studying Process, Teaching Process.*

Pendahuluan

Pengajaran pendekatan tradisional untuk mencapai tujuan menitikberatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan yang berpusat pada guru (*teacher directive, traditional texts book activity*). Pendekatan kontemporer menitikberatkan peran serta peserta didik (*experience-based instruction*) dalam mencapai tujuan-tujuan tingkah laku, melalui pengalaman langsung yang dikenal dengan pendekatan *experiential learning*.

Pengajaran berdasarkan pengalaman menyediakan alternatif pengalaman belajar bagi peserta didik yang lebih luas daripada pendekatan yang berpusat pada guru. Strategi ini menyediakan banyak kesempatan belajar secara aktif, personalisasi, dan kegiatan-kegiatan belajar lainnya bagi peserta didik untuk semua tingkat usia. Pengajaran berdasarkan pengalaman memberikan serangkaian situasi pendidikan dalam bentuk keterlibatan pengalaman senyatanya, yang sengaja diciptakan oleh guru. Landasan ini membawa peserta didik ke dalam suasana alami yang memungkinkan mereka mengeksplorasi dan menyelidiki dalam rangka memecahkan masalah tertentu.

Tujuan pendidikan yang hendak dicapai oleh strategi ini adalah: (1) meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan para siswa melalui partisipasi aktif dalam belajar; (2) menciptakan interaksi sosial positif untuk memperbaiki hubungan sosial di dalam kelas. Secara teoretis, strategi ini dilandasi oleh prinsip *learning by doing* yang diajukan oleh John Dewey. Prinsip ini berpijak pada asumsi bahwa peserta didik akan mendapat lebih banyak pengalaman dengan terlibat secara aktif dan pribadi, dibanding yang diperoleh dengan hanya melihat atau menonton isi atau konsep. Penelitian juga menunjukkan bahwa kemampuan siswa memecahkan masalah diperkuat jika guru melakukan peran non-intervensi sebagaimana dianjurkan oleh pendekatan ini.

Mengingat pentingnya pendekatan pembelajaran *experiential learning* tersebut, maka berikut ini akan dipaparkan pendekatan dimaksud. Banyak metode pembelajaran yang dapat dikategorikan dalam pendekatan ini, antara lain: *field trips* (karyawisata), *conducting experiments* (mengadakan percobaan), *simulations* (simulasi), *games* (permainan), *storytelling* (bercerita), *field observations* (observasi lapangan), *role playing* (bermain peran), *surveys* (survei), eksperimen, dan demonstrasi.

Pengertian *Experiential Learning*

Experiential learning adalah prinsip pembelajaran yang bersifat induktif, berpusat pada peserta didik dan berorientasi kepada aktivitas (kegiatan) proses pembelajaran, bukan berpusat kepada hasil.¹ Keachie menyatakan bahwa *experiential learning* memiliki dua tujuan sekaligus, yaitu pengembangan kognitif dan motivasi peserta didik.²

Experiential learning dapat dipandang sebagai suatu siklus yang terdiri dari lima fase penting, yakni: *experiencing* (melakukan suatu aktivitas/pengalaman tertentu); *sharing or publishing* (berbagi pengalaman dan publikasi berupa tanggapan dan pengamatan); *analyzing or processing* (menganalisis proses, pola, dan dinamika pokok tertentu); *inferring or generalizing* (menyimpulkan berbagai prinsip yang dihasilkan); dan *applying* (merencanakan dan menggunakan pengalaman tersebut pada situasi baru).³

Jika pendekatan *experiential learning* tersebut dikaitkan dengan model-model pembelajaran yang didasarkan pada psikologi pendidikan, maka metode yang

dipakai dapat digolongkan pada model pembelajaran kognitif-konstruktivistik. Model pembelajaran ini memiliki asumsi dasar penggalian dan pengembangan potensi internal dan eksternal peserta didik dengan pendekatan kolaboratif-partisipatif, inovatif, dan kreatif. Adapun perilaku pembelajarannya dilakukan dengan menyajikan, menjelaskan, memecahkan masalah, menemukan makna, negosiasi, dan menemukan sesuatu yang baru.

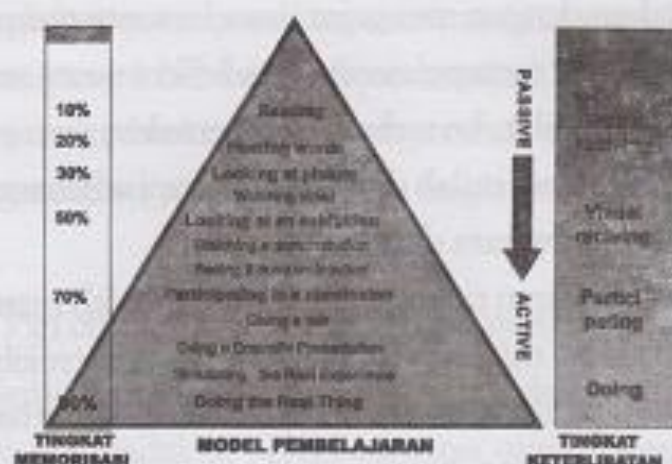
Pendekatan ini juga diterapkan dalam pembelajaran model *quantum teaching*. Pembelajaran model *quantum teaching* tidak dapat dilepaskan dengan memberikan "pengalaman" dan "mendemonstrasikan" materi pembelajaran setelah ditumbuhkan minat belajar terhadap suatu materi.⁴

***Experiential Learning* Perlu dalam Pembelajaran**

Salah satu prinsip belajar yang penting adalah peserta didik harus mempelajarinya sendiri. Semua hasil belajar dicapai oleh peserta didik melalui pengalamannya sendiri. Guru sebenarnya tidak dapat "memberikan" pendidikan kepada peserta didik, tetapi peserta didik itu sendiri yang "memperolehnya". Tanpa keaktifan peserta didik, hasil belajar tidak akan tercapai dengan optimal. Hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif ketika peserta didik diberi kesempatan untuk mempraktikkan materi yang telah diterimanya. Belajar dengan melakukan lebih efektif daripada dengan mendengar atau melihat saja. Untuk itu, guru diharapkan lebih memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan melakukan (*learning by doing*).

Dalam hal ini, sangat menarik apa yang dikatakan oleh Mel Siberman yang menegaskan, "*What I hear, I forget. What I hear and see, I remember a little. What I hear, see, and ask question about or discuss with someone else, I begin to understand. What I hear, see, and discuss, and do, I acquire knowledge and skill. When I teach to another, I master.*"⁵ Oleh karena itu, jika dibuat gradasi efektivitas belajar, maka akan terlihat sebagaimana bagan berikut.

Bagan Kerucut Pengalaman Belajar⁶



Dalam konteks *learning by doing* ini, menurut penulis, dapat dihubungkan dengan kandungan makna firman Allah:

*"Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia."*⁷

Begitu pula makna yang terkandung dalam firman Allah di bawah ini dapat dipahami bahwa keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran pada akhirnya berpulang pada kemauan peserta didik itu sendiri.

*"Dan (Ingatlah) hari (ketika itu) orang yang zalim menggigit dua tangannya (menyesali perbuatannya) seraya berkata: "Aduhai kiranya (dulu) aku mengambil jalan bersama-sama Rasul". Kecelakaan besarlah bagiku; kiranya aku (dulu) tidak menjadikan si fulan itu teman akrab(ku). Sesungguhnya dia telah menyesatkan aku dari al-Qur'an ketika al-Qur'an itu telah datang kepadaku. dan adalah syaitan itu tidak mau menolong manusia."*⁸

Berbagai Metode Pembelajaran dengan Pendekatan *Experiential Learning*

Metode Karyawisata (*Field Trips*)

Kadang-kadang dalam proses belajar-mengajar, siswa perlu diajak ke luar sekolah, untuk meninjau tempat tertentu atau objek yang lain. Hal ini bukan sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan

melihat kenyataannya. Karena itu, teknik karyawisata adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajar siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari/menyelidiki sesuatu seperti meninjau pabrik sepatu, bengkel mobil, toko serba ada, peternakan atau perkebunan, museum, dan sebagainya. Banyak istilah digunakan, tetapi sebenarnya sama dengan karya wisata, seperti widyawisata dan *study-tour*.⁹

Tujuan pembelajaran metode karyawisata adalah memperoleh pemahaman secara nyata terhadap materi pembelajaran yang diperoleh, memperoleh pengalaman nyata di lapangan, melatih kepekaan siswa terhadap keadaan sekitar, meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, memberikan situasi belajar, dan menumbuhkan daya kreativitas.¹⁰

Simulasi memerlukan persiapan yang matang. Tanpa itu, ada kemungkinan karyawisata hanya menjadi rekreasi semata, tanpa ada muatan belajar. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan karyawisata ditempuh langkah-langkah, yakni; guru menentukan topik dan tujuan karyawisata, guru menentukan objek karya-wisata sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, guru menentukan lamanya masa karyawisata, guru menyusun rencana belajar bagi siswa selama karya-wisata, selama pelaksanaan karyawisata guru senantiasa membimbing kegiatan siswa, guru harus senantiasa mengarahkan kekuatan pada pencapaian tujuan karyawisata, siswa secara berkelompok mendiskusikan hasil karyawisata; dan siswa membuat laporan hasil karyawisata.¹¹

Dari paparan tersebut, dapat dikatakan bahwa peserta didik yang turut memainkan peranan dalam simulasi lebih banyak berubah sikap dari pada pelajar yang hanya menonton. Perubahan yang diakibatkan oleh simulasi jauh lebih besar daripada yang diakibatkan oleh diskusi. Makin besar keterlibatan, makin besar perubahan sikap.

Metode karyawisata memiliki kelebihan sebagai berikut: karyawisata memiliki prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran; membuat apa yang dipelajari di sekolah menjadi lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan masyarakat; dapat lebih merangsang minat siswa dalam mengikuti pelajaran; dan informasi yang didapat sebagai bahan pelajaran lebih luas dan aktual.

Adapun kekurangan metode karyawisata adalah memerlukan waktu yang lebih panjang, memerlukan persiapan dan perencanaan yang lebih lama, memerlukan pembiayaan yang lebih besar, dapat menjadi sekedar piknik kalau persiapannya tidak matang, dan kesulitan mengatur siswa yang banyak dalam perjalanan dan mengarahkan mereka kepada kegiatan studi yang menjadi permasalahan.

Mengadakan Percobaan (*Conducting Experiments*)

Metode belajar dengan mengadakan percobaan adalah metode belajar di mana guru dan siswa mengadakan percobaan atas materi atau konsep yang sedang atau telah dipelajari. Dengan metode ini, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami serta hasil pemahaman yang didapatkan siswa akan lebih mendalam.

Tujuan metode percobaan adalah memperoleh pemahaman secara nyata terhadap materi pembelajaran, memperoleh pengalaman sesuai hasil percobaan, meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam melakukan percobaan, memberikan situasi belajar, dan menumbuhkan daya kreativitas.

Langkah-langkah metode percobaan adalah guru menentukan materi pelajaran yang akan dilakukan percobaan, guru mempersiapkan alat-alat yang sesuai dengan materi pelajaran, kalau memungkinkan peserta didik dapat ikut membantu menyiapkan peralatan yang dibutuhkan, guru menentukan tahapan-tahapan bagaimana percobaan dilakukan, guru beserta peserta didik melakukan percobaan sesuai dengan rencana yang telah dibuat, guru memantau keaktifan siswa dalam mencermati jalannya percobaan, dan peserta didik membuat laporan dan mendiskusikan hasil laporan dalam diskusi kelas.

Kelebihan metode percobaan adalah metode percobaan merupakan metode yang akan lebih memudahkan pemahaman bagi peserta didik, membuat apa yang dipelajari menjadi lebih nyata atau tervisualisasi, dapat lebih merangsang minat siswa dalam mengikuti pelajaran, dan informasi yang didapat sebagai bahan pelajaran lebih luas dan aktual.

Adapun kekurangan metode percobaan sekolah perlu mengadakan alat-alat yang terkadang harganya tidak murah, memerlukan persiapan dan peren-

canaan yang lebih lama, untuk matapelajaran tertentu, memerlukan koordinasi bagian laboratorium, perlu hati-hati dalam menggunakan alat percobaan, sehingga tidak cepat rusak, dan kesulitan mengatur siswa yang banyak dalam perjalanan dan mengarahkan mereka kepada kegiatan studi yang menjadi permasalahan.

Metode Simulasi (*Simulations*)

Paul A. Twelker, sebagaimana dikutip Oemar Hamalik, mendefinisikan simulasi, "*Simulation is defined as obtaining the essence of something but without all aspects of reality. Its purpose . . . is to provide a wide assortment of adult-type encounter, without fear of serious reprisal from wrong actions or judgments.*" Adapun Ronald T. Hyman menambahkan, "*these incouters can come through role playing, sociodrama, or simulation games.*"¹² Simulasi juga merupakan tipe-tipe percobaan yang tidak dapat mengambil alih suatu tempat pada lingkungan yang nyata (sebenarnya).¹³

Simulasi mirip dengan latihan, tetapi tidak dalam realita sebenarnya, melainkan seolah-olah dalam bayangan yang menggambarkan keadaan sebenarnya dalam arti terbatas, tidak meliputi semua aspek. Melalui simulasi terjadi pertemuan yang mirip dengan pertemuan yang dialami orang dewasa yang telah matang. Dengan cara ini, peserta akan memperoleh essensi daripada situasi, melalui prosedur dengan tanpa adanya kecemasan kalau-kalau melakukan tindakan atau pertimbangan yang salah. Jadi, dengan permainan simulasi, di mana siswa menerima peranan-peranan khusus sebagai pembuat keputusan, berbuat seolah-olah mereka terlibat secara aktual dalam situasi itu, dan bersaing untuk tujuan-tujuan tertentu sesuai dengan aturan-aturan khusus.

Simulasi berarti tiruan atau perbuatan yang dilakukan dengan pura-pura. Simulasi dalam metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan suatu bahan pelajaran melalui perbuatan yang bersifat pura-pura, atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peran mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

Antara simulasi dengan pengembangan keterampilan terdapat hubungan yang erat seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Jamienton (1973) yang mencoba meneliti hubungan tersebut. Ia berhasil mengidentifikasi komponen-komponen keterampilan dasar yang meliputi: (a) waktu (*timing*); (b) kunci

(*cues*); (c) umpan balik (*feed back*); (d) ramalan/dugaan sebelumnya (*anticipation*); (e) pembuatan keputusan (*decision making*); dan (f) transfer belajar (*transfer of learning*). Komponen-komponen tersebut penting artinya dalam rangka mendesain dan menggunakan simulasi.¹⁴

Tujuan pembelajaran metode simulasi adalah melatih keterampilan tertentu, baik untuk kepentingan profesi maupun untuk kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, memberikan situasi belajar, melatih peserta didik mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, menumbuhkan daya kreativitas, dan melatih pengembangan sikap toleransi.¹⁵

Simulasi memerlukan persiapan yang matang. Tanpa itu, ada kemungkinan sebuah simulasi menjadi permainan kekanak-kanakan saja. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan simulasi ditempuh langkah-langkah, yakni guru menentukan topik dan tujuan simulasi, guru memberikan gambaran garis besar tentang situasi yang akan disimulasikan, guru membentuk kelompok, ruangan, materi, dan alat yang diperlukan, guru memilih pemain/pemegang peranan, guru memberi penjelasan kepada kelompok dan pemain peran tentang hal-hal yang harus dilakukan, guru memberikan kesempatan bertanya kepada pelajar mengenai hal-hal yang berkenaan dengan simulasi, guru memberikan kesempatan pada kelompok dan pemain peranan untuk menyiapkan diri, guru menetapkan waktu pelaksanaan simulasi, pada saat pelaksanaan simulasi guru mengawasi dan memberi saran untuk kelancarannya, peserta didik secara berkelompok mendiskusikan hasil simulasi, dan peserta didik menyimpulkan hasil simulasi.¹⁶

Dari paparan tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik yang turut memainkan peranan dalam simulasi lebih banyak berubah sikap dari pada pelajar yang hanya menonton. Perubahan yang diakibatkan oleh simulasi jauh lebih besar daripada yang diakibatkan oleh diskusi. Makin besar keterlibatan, makin besar perubahan sikap.

Secara umum, keuntungan metode simulasi adalah sepanjang aktivitas simulasi, peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Variasi berbagai tujuan pembelajaran mungkin dapat diasosiasikan dengan simulasi.

Banyak aktivitas simulasi mempromosikan dan mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif atau melibatkan interaksi dengan mengembangkan interpersonal dan *skill* sosial, watak, dan nilai-nilai.¹⁷

Beberapa kelebihan metode simulasi tersebut dapat diuraikan lebih lanjut adalah secara alami mendorong motivasi para siswa agar berpartisipasi; mendorong para guru untuk mengembangkan kegiatan simulasi mereka sendiri dengan atau tanpa bantuan para siswa; memungkinkan berbagai tipe eksperimen yang tidak mungkin dilaksanakan dalam lingkungan nyata; mengurangi tingkat abstraksi, kendatipun konsep yang diselidiki itu abstrak, sebab siswa secara langsung terlibat dalam kegiatan; tidak menuntut keterampilan berkomunikasi pada para siswa, menuntut interaksi antara siswa yang akan menciptakan keakraban dalam kesatuan kelas, menimbulkan sambutan positif dari para siswa yang lamban, tak beruntung, atau kurang termotivasi, mengajari kegiatan berpikir kritis, sebab mereka aktif menganalisis berbagai tindakan/gerakan serta berbagai konsekuensinya; dan memungkinkan guru bekerja sama secara luas dengan para siswa sesuai dengan kemampuan mereka pada waktu itu.¹⁸

Adapun beberapa kelemahan metode simulasi adalah sangat mahal jika simulasi itu bersifat komersial dengan alasan untuk menambah motivasi, masih banyak orang yang mempertanyakan validitas teknik simulasi, berhubungan dengan simulasi itu tidak dilaksanakan dalam situasi senyatanya tetapi hanya dalam bayangan belaka yang masih samar-samar, menuntut pengelompokan siswa secara luwes sehingga sering terjadi gerakan perpindahan, baik dalam kelas maupun dalam bangunan; jadi sangat merepotkan guru dan siswa, kegiatan-kegiatan simulasi menunjukkan hubungan yang lebih informal antara guru dan siswa. keadaan ini dapat menyebabkan guru dan siswa kurang merasa senang, karena dimungkinkan menimbulkan perubahan terhadap perubahan hubungan guru/siswa yang selama ini dipandang normal di sekolah, dan terkadang mengundang kritik orangtua siswa karena kegiatan-kegiatannya dilakukan secara bermain-main.¹⁹

Metode Permainan (*Games*)

Banyak satu metode pembelajaran dalam proses pembelajaran agar anak mendapatkan input pendidikan secara maksimal adalah metode permainan.

Dalam permainan, anak akan merasakan kegembiraan. Mereka bebas mengekspresikan diri serta memaksimalkan potensi yang dimilikinya. Secara psikologis dan pedagogis, bermain mempunyai nilai-nilai yang sangat berharga bagi anak.

Tujuan metode permainan adalah melatih keterampilan tertentu, baik untuk kepentingan profesi maupun untuk kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, memberikan situasi belajar, melatih peserta didik mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, dan menumbuhkan daya kreativitas.

Agar metode pembelajaran permainan (*game*) dapat memperoleh hasil sesuai yang diharapkan, maka diperlukan persiapan. Tanpa persiapan, ada kemungkinan pembelajaran permainan menjadi hanya permainan saja tanpa ada nilai pembelajaran yang dapat diambil. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan simulasi ditempuh langkah-langkah, yakni guru menentukan topik dan tujuan pembelajaran, guru memberikan gambaran garis besar tentang cara permainan, guru membentuk kelompok, ruangan, materi, dan alat yang diperlukan, guru menyiapkan peralatan sesuai dengan jenis permainan yang dilakukan, guru menetapkan waktu pelaksanaan pembelajaran permainan, pada saat pelaksanaan pembelajaran permainan guru mengawasi dan memberi saran untuk kelancarannya, peserta didik secara berkelompok mendiskusikan hasil pembelajaran permainan; dan peserta didik menyimpulkan hasil metode pembelajaran permainan.

Dari paparan tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik yang turut memainkan peranan dalam metode pembelajaran permainan lebih banyak berubah sikap dari pada pelajar yang hanya menonton. Perubahan yang diakibatkan oleh metode pembelajaran permainan jauh lebih besar daripada yang diakibatkan oleh diskusi.

Secara umum, keuntungan metode pembelajaran permainan adalah sepanjang aktivitas pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Banyak aktivitas permainan mempromosikan dan mengem-

bangkan pemikiran kritis dan kreatif atau melibatkan interaksi dengan mengembangkan interpersonal dan *skill* sosial, watak, dan nilai-nilai.

Beberapa kelebihan metode permainan tersebut dapat diuraikan lebih lanjut adalah secara alami mendorong motivasi para siswa agar berpartisipasi, mendorong para guru untuk mengembangkan kegiatan metode pembelajaran permainan mereka sendiri dengan atau tanpa bantuan para siswa, memungkinkan berbagai tipe eksperimen yang tidak mungkin dilaksanakan dalam lingkungan nyata, mengurangi tingkat abstraksi, kendatipun konsep yang diselidiki itu abstrak, sebab siswa secara langsung terlibat dalam kegiatan, tidak menuntut keterampilan berkomunikasi pada para siswa, menuntut interaksi antara siswa yang akan menciptakan keakraban dalam kesatuan kelas, menimbulkan sambutan positif dari para siswa yang lamban, tak beruntung, atau kurang termotivasi, mengajari kegiatan berpikir kritis, sebab mereka aktif menganalisis berbagai tindakan/gerakan serta berbagai konsekuensinya, dan memungkinkan guru bekerja sama secara luas dengan para siswa sesuai dengan kemampuan mereka pada waktu itu.

Adapun beberapa kelemahan metode permainan adalah: sangat mahal jika simulasi itu bersifat komersial dengan alasan untuk menambah motivasi; masih banyak orang yang mempertanyakan validitas metode pembelajaran permainan; dan karena tidak dilaksanakan dalam situasi senyatanya tetapi hanya dalam bayangan belaka yang masih samar-samar, menuntut pengelompokan siswa secara luwes sehingga sering terjadi gerakan perpindahan, baik dalam kelas maupun dalam bangunan.

Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu metode mengajar yang melibatkan murid untuk melakukan percobaan-percobaan, latihan dan pemecahan masalah pada pelajaran dan topik tertentu, seperti puasa, haji, dan sebagainya.

Tujuan metode eksperimen adalah untuk melatih keterampilan tertentu, baik untuk kepentingan profesi maupun untuk kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya,

memberikan situasi belajar, melatih peserta didik mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, dan menumbuhkan daya kreativitas.

Langkah-langkah penerapan metode eksperimen adalah menerangkan metode eksperimen, membicarakan terlebih dahulu permasalahan yang signifikan untuk dijadikan bahasan, sebelumnya guru harus menetapkan alat yang diperlukan, langkah-langkah yang harus ditempuh, apa saja yang harus dicatat, dan variabel-variabel apa yang harus dikontrol, dan setelah eksperimen dilakukan guru harus mengumpulkan laporan eksperimen, memproses kegiatan, dan melakukan tes untuk menguji pemahaman murid.

Keuntungan menggunakan metode eksperimen adalah menambah keaktifan siswa untuk berbuat dan memecahkan persoalan, dan dapat melaksanakan metode ilmiah dengan baik. Adapun kekurangan metode eksperimen adalah, tidak semua matapelajaran dapat menggunakan metode ini, dan murid yang kurang memiliki daya intelektual akan kurang baik hasilnya.²⁰

Metode Kerja Lapangan (*Field Observations*)

Suatu model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman kerja nyata bagi anak didik di luar kelas. Metode ini hakikatnya merupakan penyempurnaan dari metode kerja kelompok, karya wisata, eksperimen, dan tanya-jawab. Artinya, ia dilangsungkan di luar sekolah pada suatu lapangan penelitian seperti bengkel, museum, dan lainnya. Dengan metode ini, anak didik diharapkan mampu menyelami, menghayati, menyelidiki, serta berperan serta dalam kerja yang diembannya. Lebih jauh lagi, dengan pengalaman lapangan, anak didik diharapkan mampu menyingkap problematika di sekitar pekerjaannya.

Tujuan metode kerja lapangan adalah melatih keterampilan tertentu, baik untuk kepentingan profesi maupun untuk kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya; memberikan situasi belajar, melatih peserta didik mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok; menumbuhkan daya kreativitas, dan melatih pengembangan sikap toleransi.

Langkah-langkah metode kerja lapangan adalah guru perlu memberikan perumusan tujuan yang jelas, sebelumnya harus ada negosiasi dengan semua pihak terkait, adanya perencanaan konkret dalam segala permasalahan seperti tempat, waktu, dan bekal. Perlu juga penyusunan peraturan tata-tertib yang akan menjamin keamanan dan keselamatan semua pihak, panitia yang bertanggung jawab terhadap bidangnya, penjelasan mengenai tugas yang akan dilakukan murid, serta penentuan kelompok (kalau tidak dilakukan secara individu), adanya analisis dengan mengadakan suatu diskusi setelah kegiatan berakhir, dan *follow up*, seperti berupa laporan umum atau karangan.²¹

Kelebihan metode kerja lapangan adalah memungkinkan siswa melihat kegiatan secara langsung, siswa akan mendapatkan pengalaman baru yang lebih mampu menjawab persoalan dengan jalan melihat, mendengar, mencoba, dan membuktikan. Siswa lebih mampu menangkap pengajaran karena ditempuh dengan langsung bertanya pada tutor atau staf ahli, dan dalam metode ini dimungkinkan penggabungan beberapa matapelajaran.

Adapun kekurangan metode kerja lapangan adalah siswa yang memiliki kekurangan kemampuan akan semakin tertinggal, di luar pendidikan kejuruan, dengan metode ini siswa sulit untuk memperoleh pengalaman yang mendalam,²² lebih rumit dibanding metode ceramah, membutuhkan biaya lebih banyak, dan alokasi waktu lebih lama.

Metode Bermain Peranan/Sosiodrama (*Role Playing*)

Role playing (sosiodrama) adalah metode mengajar di mana guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (sosial).²³ Menurut Keachie, *role playing* merupakan suatu alat pengembangan pengajaran yang berasal dari psikodrama yang berpusat pada dinamika kelompok peserta didik. Secara umum, metode ini tampaknya dapat menstimulasi banyak minat dan perasaan peserta didik, karena dapat membawa mereka kepada apa yang seharusnya mereka pelajari.²⁴ Berdasarkan pengertian di atas, bermain peranan/sosiodrama adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Tujuan metode bermain peranan/sosiodrama adalah agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.²⁵

Keuntungan metode bermain peranan/sosiodrama adalah melatih anak untuk medramatisasi sesuatu serta melatih keberanian, lebih menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas lebih hidup, dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri, penyaluran perasaan-perasaan atau keinginan-keinginan yang terpendam karena memperoleh kesempatan untuk belajar mengekspresikan (mencurahkan) penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan orang banyak (murid-murid lain), dan mengajar anak supaya mereka dapat menempatkan dirinya di antara orang lain.²⁶

Kelemahan metode bermain peranan/sosiodrama adalah situasi sosial yang diciptakan dalam suatu lakon tertentu, tetap hanya merupakan situasi yang memiliki kekurangan kualitas emosional dengan situasi sosial sebenarnya, sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak cemerlang untuk memecahkan sebuah masalah, perbedaan adat-istiadat, kebiasaan dan kehidupan dalam masyarakat akan mempersulit pengaplikasian metode ini, terkadang anak tidak mau memerankan suatu adegan karena malu, memerlukan waktu cukup panjang, dan anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.²⁷

Adapun langkah-langkah pelaksanaan bermain peranan/sosiodrama adalah menemukan secara pasti situasi masalah, menentukan pelaku atau pemeran, peragaan situasi, menghentikan peragaan setelah mencapai klimaks, menganalisis dan membahas permainan peran, dan mengadakan evaluasi.²⁸

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran/sosiodrama (*role playing*) adalah metode pembelajaran dengan jalan mendramakan (memerankan) sejumlah aksi. Metode ini bertujuan bagaimana belajar memahami perasaan orang lain; menggambarkan bagaimana seseorang memecahkan masalah; dan melukiskan bagaimana seharusnya seseorang bertindak atau bertingkah laku dalam situasi sosial tertentu.

Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana berjalannya suatu proses pembentukan tertentu kepada siswa. Berbeda dengan metode eksperimen, metode demonstrasi titik tekannya adalah memperagakan tentang jalannya suatu proses tertentu, sedangkan metode eksperimen adalah melakukan percobaan/praktik langsung atau dengan cara meneliti dan mengalami secara seksama. Perbedaan lainnya adalah, metode demonstrasi dilakukan oleh guru terlebih dahulu, baru kemudian diikuti oleh murid, sedangkan metode eksperimen dilakukan oleh guru dan siswa bersama-sama.

Tujuan metode demonstrasi adalah untuk melatih keterampilan tertentu, baik untuk kepentingan profesi maupun untuk kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, memberikan situasi belajar, melatih peserta didik mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok dan menumbuhkan daya kreativitas.

Langkah-langkah penerapan metode demonstrasi adalah menerangkan metode demonstrasi, membicarakan terlebih dahulu permasalahan yang signifikan untuk dijadikan bahasan. Sebelumnya, guru harus menetapkan alat yang diperlukan, langkah-langkah yang harus ditempuh, apa saja yang harus dicatat, dan variabel-variabel apa yang harus dikontrol, dan setelah demonstrasi dilakukan, guru harus mengumpulkan laporan demonstrasi, memproses kegiatan, dan melakukan tes untuk menguji pemahaman murid.

Keuntungan menggunakan metode demonstrasi adalah merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, dapat membantu siswa mengingat lebih lama tentang materi pelajaran yang disampaikan, dapat memfokuskan pengertian siswa terhadap materi pelajaran dalam waktu yang relatif singkat, dapat memusatkan perhatian anak didik, dapat menambah pengalaman anak didik, dapat memperjelas pengajaran dan mengurangi salah paham, dapat menjawab segala permasalahan yang dihadapi siswa karena siswa terlibat langsung.

Adapun kekurangan menggunakan metode demonstrasi adalah memerlukan waktu yang cukup banyak, apabila kekurangan media maka metode ini kurang menarik, memerlukan biaya yang cukup banyak, dan bila siswa tidak aktif maka metode demonstrasi menjadi tidak efektif.

Metode Survei (*Surveys*)

Survei berarti cara mendapat informasi atau keterangan dari sejumlah unit tertentu dengan jalan obserfasi dan komunikasi langsung. Terdapat banyak jenis survei. Sedangkan masalah yang dipelajari adalah masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial. Untuk mempelajari masalah-masalah sosial atau masalah yang terjadi di masyarakat, maka digunakan observasi dan wawancara. Observasi adalah pengamatan terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek yang diselidiki baik dalam situasi yang sebenarnya maupun yang tidak sebenarnya. Observasi dibedakan menjadi, observasi yang sebenarnya dan tidak sebenarnya. Wawancara adalah komunikasi langsung antara pewawancara dengan yang diwawancarai untuk mengungkap persoalan yang diinginkan. Wawancara dilakukan dalam situasi penuh keakraban sehingga yang diwawancarai dapat mengemukakan pendapat secara bebas dan terbuka.²⁹

Tujuan metode survei adalah untuk mendapatkan informasi, sesuai dengan materi pembelajaran, memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang sebenarnya, memberikan situasi belajar, melatih peserta didik mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, melatih kepekaan sosial siswa; dan menemukan berbagai problem baru yang riil dialami oleh pelaku.

Langkah-langkah metode survei adalah guru memberikan perumusan tujuan yang jelas, sebelumnya harus ada kejelasan siapa (informan), berapa orang, tempat, waktu dan objek yang hendak disurvei, adanya perencanaan konkret dalam segala permasalahan yang mungkin muncul di lapangan, sebagai panduan. Bagi pemula, sebaiknya sebelum mulai terjun ke lokasi telah mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan survei dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok. Sebaiknya, sebelum survei dilakukan, sudah ada pemberitahuan kepada informan, andanya analisis dengan

mengadakan suatu diskusi setelah kegiatan berakhir dan *follow up*, semisal berupa laporan umum atau karangan.

Kelebihan metode survai adalah memungkinkan siswa melihat kegiatan secara langsung, siswa akan mendapatkan pengalaman baru yang lebih mampu menjawab persoalan dengan jalan bertanya, melihat, dan mendengar, siswa lebih mampu menangkap pengajaran karena ditempuh dengan langsung bertanya pada tutor atau staf ahli, dalam metode ini dimungkinkan penggabungan beberapa matapelajaran, dan siswa dapat menemukan persoalan-persoalan baru yang menarik langsung dari pelaku.

Kekurangan metode survai adalah metode ini memerlukan waktu yang lebih panjang, membutuhkan persiapan di luar pendidikan kejuruan, dengan metode ini siswa mustahil untuk memperoleh pengalaman yang mendalam, lebih rumit dari pada metode ceramah, membutuhkan biaya lebih banyak, dan alokasi waktu lebih lama.

Metode Bercerita (*Storytelling*)

Metode bercerita mengandung arti suatu cara dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menuturkan secara kronologis tentang bagaimana terjadinya sesuatu hal baik yang sebenarnya terjadi ataupun hanya rekaan saja.³⁰ Dalam mengaplikasikan metode ini pada proses pembelajaran, metode kisah merupakan salah satu metode pendidikan yang masyhur, sebab kisah itu mampu menyentuh jiwa jika didasari ketulusan hati yang mendalam. Sebagaimana diketahui, metode ini telah digunakan oleh para pujangga India, Persia, dan Yunani sejak jaman dahulu.

Kisah Nabi Yusuf misalnya, dapat memberikan pelajaran bahwa betapa mulianya orang-orang yang *istiqamah* dengan kebenaran yang dia imani walaupun dirayu oleh Siti Julaikhah dengan getaran syahwatnya, namun Nabi Yusuf tidak terjebak. Juga dapat diambil pelajaran, cerita tentang tiga orang yang terjebak dalam gua yang tertutup batu besar, lalu ketiganya berdoa sesuai dengan amalnya masing-masing. Akhirnya, sedikit-demi sedikit batu tersebut membuka bergeser dari pintu gua.

Dari contoh di atas, dapat dipahami bahwa metode kisah di dunia pendidikan Islam dikenal ada dua macam, yaitu kisah Qur'ani dan kisah Nabawi. Secara

substansial, keabsahan keduanya tidak diragukan, tetapi bukan berarti ia terlepas dari kelemahan, karena yang menyampaikan ajaran tersebut—dengan metode kisah—adalah manusia biasa yang tidak luput dari kekurangan dan ketidaksempurnaan.

Kelebihan metode bercerita adalah dapat mengaktifkan dan membangkitkan semangat siswa. Setiap anak didik akan senantiasa merenungkan makna dan mengikuti berbagai situasi kisah, sehingga anak didik terpengaruh oleh tokoh dan topik kisah tersebut. Selain itu, peserta didik dapat mengarahkan semua emosi hingga menyatu pada satu kesimpulan yang menjadi akhir cerita, dapat memikat hati peserta didik, karena mengundang mereka untuk mengikuti peristiwa dan merenungkan maknanya, dan dapat mempengaruhi emosi, seperti takut, perasaan diawasi, kerelaan, senang, sungkan, atau benci sehingga bergelora dalam lipatan cerita.³³ Adapun kekurangan metode bercerita adalah pemahaman siswa akan sulit ketika cerita terakumulasi oleh masalah lain, bersifat monolog dan dapat menjenuhkan siswa, dan sering terjadi ketidakselarasan isi cerita dengan konteks yang dimaksudkan, sehingga pencapaian tujuan sulit diwujudkan.

Penutup

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, pendekatan dan strategi instruksional (pembelajaran) sangat diperlukan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan tingkah laku yang spesifik dan telah diidentifikasi. Strategi instruksional merupakan prosedur atau metode mengajar yang dimaksudkan dapat menimbulkan perubahan tingkah laku peserta didik. *Kedua*, salah satu pendekatan pembelajaran kontemporer adalah apa yang dikenal dengan *experiential learning*. Dalam pendekatan ini, ada berbagai strategi instruksional yang masing-masing punya kebaikan dan kelemahan. Karena itu, perlu saling melengkapi dan saling menunjang secara bervariasi. *Ketiga*, setiap guru yang telah mampu menggunakan strategi tersebut, sudah tentu harus memiliki kompetensi yang dapat diamati, berguna dalam rangka perencanaan dan penilaian.

Endnotes

¹ Lihat <http://olc.spsd.sk.ca/DE/PD/instr/experi.html>. Hal ini sangat bertolak belakang dengan KBK atau KTSP yang berorientasi pada hasil belajar (*learning outcomes*). Karena itu, hemat penulis adalah penerapan pendekatan *experiential learning* tetap mengacu pada *learning outcomes*, dengan tetap mengindahkan *process of learning*.

² Wilbert J. Mc Keachie, et al., *Teaching Tips: Strategies, Research, and Theory for College and University Teacher* (Lexington: D.C. Heath and Company, 1994), hal. 140.

³ *Ibid.*

⁴ Bobbi DePorter, et al., *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Terj.) Ary Nilandari (Bandung: Mizan Pustaka, 2002), hal. 89-93.

⁵ Muhaemin, "KBK dan Problematikanya di Madrasah Tsanawiyah", *Makalah Pelatihan (KBK oleh UIN Malang, 2004)*.

⁶ Dwi Agus Sudjimat, Materi Kuliah Metodologi Pembelajaran Kontemporer untuk PPs IAIN Sunan Ampel Malang, 20 September 2007. Bandingkan dengan Departemen Agama RI, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Kegiatan Pembelajaran Fiqh MTs* (Jakarta: Depag RI, 2003), hal. 19.

⁷ Baca al-Qur'an, [13]: 11.

⁸ Baca al-Qur'an, [25]: 27-29.

⁹ Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 93-94.

¹⁰ Departemen Agama RI, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Dirjen Binbaga Islam Depag RI, 2002), hal. 124.

¹¹ Nana Sujana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1989), hal. 88.

¹² Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru: Konsep dan Strategi* (Bandung: CV Mandar Maju, 1991), hal. 139.

¹³ Lihat <http://olc.spsd.sk.ca/DE/PD/instr/experi.html> (29 September 2007)

¹⁴ Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru*, hal. 139.

¹⁵ Departemen Agama RI, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Dirjen Binbaga Islam Depag RI, 2002), hal. 124.

¹⁶ *Ibid.*, hal. 125.

¹⁷ Lihat <http://olc.spsd.sk.ca/DE/PD/instr/experi.html> (29 September 2007)

¹⁸ Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru*, hal. 142.

¹⁹ *Ibid.*, hal. 142-143.

²⁰ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 172-173

²¹ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi*, hal. 187-188.

²² *Ibid.*

²³ Jusuf Djajadisastra, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 1990), hal. 34.

²⁴ Keachie, et al., *Teaching Tips*, hal. 167 dan 171.

- ²⁵ Nana Sujana, *Dasar-dasar...*, hal. 84.
²⁶ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi...*, hal. 180.
²⁷ *Ibid.*, hal. 181.
²⁸ *Ibid.*
²⁹ Nana Sujana, *Dasar-dasar...*, hal. 8-89.
³⁰ *Ibid.*, hal. 160.
³¹ Baca al-Qur'an, [12]: 3.
³² *Ibid.*, [12]:111.
³³ *Ibid.*, hal. 162.

Daftar Pustaka

- Arief, Armai. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Departemen Agama RI. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Dirjen Binbaga Islam Depag RI.
- _____. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Kegiatan Pembelajaran Fiqh MTs*. Jakarta: Depag RI.
- _____. *TT. al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Syaamil Cipta Media.
- Djajadisastira, Jusuf. 1990. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Hamalik, Oemar. 1991. *Pendidikan Guru: Konsep dan Strategi*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Keachie, Wilbert J. Mc. et al. 1994. *Teaching Tips: Strategies, Research, and Theory for College and University Teacher*. Lexington: D.C. Heath and Company.
- <http://olc.spsd.sk.ca/DE/PD/instr/experi.html> (29 September 2007)
- Muhaimin. 2004. "KBK dan Problematikanya di Madrasah Tsanawiyah" Makalah Pelatihan KBK oleh UIN Malang.
- Porter, Bobbi De. et al. 2002. *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*, terj. Ary Nilandari. Bandung: Mizan Pustaka.
- Sudjimat, Dwi Agus. 2007. "Materi Kuliah Metodologi Pembelajaran Kontemporer", untuk PPs IAIN Sunan Ampel Malang, 20 September 2007.
- Sujana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.