

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan
14 September 2019, Hal 687-694
ISSN: 2686 – 2972 ; e-ISSN: 2686 - 2964

Pelatihan *active learning* berbasis *experiential learning* sebagai upaya mewujudkan pembelajaran aktif di Sekolah Dasar

Muya Barida, Dian Ari Widyastuti

Universitas Ahmad Dalan, Jalan Ki Ageng Pemanahan 19 Sorosutan Yogyakarta 55164
moza_barid@yahoo.com

ABSTRAK

Pelatihan *active learning* berbasis model *experiential learning* sangat perlu untuk mewujudkan pembelajaran aktif di Sekolah Dasar. Tujuan kegiatan ini adalah peserta pelatihan mampu menerapkan *active learning* di kelas berdasarkan makna kunci yang ditemukan sesuai dengan kreativitas diri (*active experimentation*). Kegiatan ini diawali dengan pelatihan dan dilanjutkan penguatan bagi peserta pelatihan dengan kegiatan pendampingan. Berdasarkan analisis hasil uji keefektifan pelatihan dengan menghitung skor pre-test dan post-test diperoleh kesimpulan bahwa pelatihan *active learning* berbasis model *experiential learning* efektif untuk meningkatkan pembelajaran aktif di Sekolah Dasar. Pada tahap evaluasi dan tindak lanjut, fasilitator memberikan pendampingan bagi pendidik untuk mengimplementasikan *active learning* di kelas. Dampak dari kegiatan ini adalah guru mampu mengimplementasikan model *active learning* yang menyenangkan sehingga memicu partisipasi aktif peserta didik.

Kata kunci: *Active learning*, *Experiential learning*, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Active learning training based on experiential learning models really needs to be pursued to realize active learning in elementary schools. The aim of this activity was the participant able to implement active learning in the classroom based on the key meaning found in accordance with self-creativity (active experimentation). This activity was started by training and then was continued with assistance. Based on the analysis of the results of the training effectiveness test by calculating the pre-test and post-test scores, it can be concluded that the active learning training based on experiential learning models is effective to improve active learning in elementary schools. In the evaluation and follow-up stages, the facilitator provides assistance for educators to implement active learning in the classroom. The effect of the mentoring are known that the teacher is able to implement a fun active learning model and trigger active participation of students.

Keywords : *Active learning*, *Experiential learning*, *Elementary school*

PENDAHULUAN

Penerapan model pembelajaran aktif atau *active learning* di sekolah memang tidak mudah untuk diterapkan. Pendidik di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo Jawa Tengah cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, misalnya ceramah. Salah satu sekolah yang menggunakan metode ceramah ini yaitu SD Negeri Bakipandeyan 2.

SD Negeri Bakipandeyan 2 terletak di Kecamatan Baki, pinggiran Kabupaten Sukoharjo Jawa Tengah. Status negeri yang disandang oleh sekolah tersebut, tidak lantas menjadikan sekolah sebagai sekolah favorit bagi masyarakat sekitar. Hal ini dipengaruhi salah satunya karena input, output dan proses yang kurang berkualitas yaitu dari sisi pendidikan orang tua dan ekonomi.

Pendidik di SD Negeri Bakipandeyan 2 terdiri dari 6 guru PNS, 5 guru non-PNS. Selain itu didukung dengan 1 penjaga kebun PNS dan 1 pegawai tidak tetap non-PNS. Adapun jumlah peserta didik yang terhitung pada tahun 2019 ini sejumlah 99 peserta didik. Peserta didik di SD Negeri 2 Pandeyan ini memerlukan pembelajaran yang aktif agar dapat mengembangkan kreativitas mereka. Ceramah cenderung memosisikan pendidik sebagai aktor atau subjek pembelajaran, sementara peserta didik sebagai pendengar atau objek semata.

Model pembelajaran ceramah memberikan dampak yang kurang efektif untuk pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ceramah menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan mengantuk, dengan rata-rata hasil belajar khususnya pada aspek kognitif lebih rendah[1]. Hal ini dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran ceramah membawa suasana yang tidak kondusif dalam pelaksanaan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal. Hasil belajar peserta didik lebih rendah apabila diterapkan model ceramah konvensional dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik akan lebih tinggi apabila pendidik menerapkan model pembelajaran aktif. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional melalui ceramah tidak efektif dalam mencapai hasil belajar peserta didik[2].

Sesuai dengan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional, misalnya ceramah tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran konvensional menempatkan pendidik sebagai pusat pembelajaran, sementara peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada proses perolehan pengetahuan, pemahaman, kemampuan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi informasi yang diterima peserta didik.

Berbagai dampak di atas dapat dicontohkan antara lain (1) Materi yang dikuasai peserta didik sebatas pada apa yang dikuasai pendidik, (2) Membawa pada terjadinya verbalisme dari pendidik saja, (3) Apabila tidak memiliki kemampuan untuk berceramah maka sering membawa kebosanan bagi peserta didik, dan (4) Sulit untuk mengetahui pemahaman peserta didik dari materi yang disampaikan[3]. Model pembelajaran konvensional membawa pada keterbatasan perolehan informasi peserta didik. Selain itu peserta didik tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Sementara mengenai hasil pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik tidak dapat diketahui.

Suatu pembelajaran dapat dikategorikan aktif apabila memenuhi syarat-syarat tertentu. Ciri-ciri terjadinya pembelajaran aktif pada *setting* kelas, antara lain: 1) Kegiatan belajar suatu kompetensi dikaitkan dengan kompetensi lain pada suatu mata pelajaran atau mata pelajaran lain, 2) Kegiatan belajar menarik minat peserta didik, 3) Kegiatan belajar terasa menggairahkan peserta didik, 4) Semua peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, 5) Mendorong peserta didik berpikir secara aktif dan kreatif, 6) Saling menghargai pendapat dan hasil kerja (karya) teman, 7) Mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk bertanya, 8) Mendorong peserta didik melakukan eksplorasi (penjelajahan), 9) Mendorong peserta didik mengekspresi gagasan dan perasaan secara lisan, tertulis, dalam bentuk gambar, produk 3 dimensi, gerak,

tarian, dan/atau permainan, 10) Mendorong peserta didik agar tidak takut berbuat kesalahan, 11) Menciptakan suasana senang dalam melakukan kegiatan belajar, 12) Mendorong peserta didik melakukan variasi kegiatan individual (mandiri), pasangan, kelompok, dan/atau seluruh kelas, 13) Mendorong peserta didik bekerja sama guna mengembangkan keterampilan sosial, 14) Kegiatan belajar banyak melibatkan berbagai indera, 15) Menggunakan alat, bahan, atau sarana bila dituntut oleh kegiatan belajar, 16) Melibatkan kegiatan melakukan, seperti melakukan observasi, percobaan, penyelidikan, permainan peran, permainan (game), 17) Mendorong peserta didik melalui penghargaan, pujian, pemberian semangat, 18) Hasil kerja (karya) peserta didik dipajang, 19) Menerapkan teknik bertanya guna mendorong peserta didik berpikir dan melakukan kegiatan, 20) Mendorong peserta didik mencari informasi, data, dan mencari jawaban atas pertanyaan, 21) Mendorong peserta didik menemukan sendiri, dan 22) Peserta didik pada umumnya berani bertanya secara kritis. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran aktif terjadi apabila pembelajaran bersifat tematik integratif, mendorong minat, semangat, dan rasa ingin tahu peserta didik, adanya keterlibatan aktif, berpikir aktif dan kreatif peserta didik, toleransi, dan keberanian untuk bertanya. Terjadinya kegiatan pembelajaran aktif atau *active learning* memerlukan upaya terutama dari pendidik[4].

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik yaitu melalui implementasi pendekatan *active learning*. Jika pendidik menggunakan pendekatan *active learning*, maka lebih memungkinkan peserta didik akan mengembangkan keterampilan kritis dan reflektif. *Active learning* dilihat sebagai salah satu persyaratan untuk pembelajaran efektif dan penuh makna, pencapaian hasil akademik, keterampilan berpikir kritis, keterbukaan pada keragaman dan pertumbuhan dalam kepemimpinan dan keterampilan yang berkaitan dengan pekerjaan. Peserta didik berada pada suatu lingkungan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Selain itu, melalui *active learning* hasil belajar yang dapat dicapai oleh peserta didik lebih optimal[5-6].

Active learning mendorong peserta didik untuk berlatih dan mengevaluasi diri terhadap suatu konten tertentu, memandang *problem solving* sebagai tujuan utama, mengembangkan kemampuan untuk membangun argumen, dan mendukung *inquiry*. Apabila peserta didik dihadapkan dengan suatu kompetensi yang harus dicapai, maka mereka akan aktif dan terjadi evaluasi atas apa yang telah dilakukannya. Objek yang dihadapkan berupa suatu permasalahan yang memerlukan solusi pemecahan, sehingga peserta didik akan berusaha untuk membangun argumen dan menyelidikinya secara lebih jauh⁷.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *active learning* memiliki kontribusi yang besar dalam proses maupun hasil pembelajaran yang dapat dicapai oleh peserta didik. Peran pendidik tidak mengambil porsi penuh untuk memberikan pengetahuan, namun lebih sebagai motivator dan fasilitator.

METODE

Langkah-langkah pelatihan *active learning* berbasis model *experiential learning* untuk mewujudkan *active learning* di sekolah yang diselenggarakan dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dapat dijelaskan sebagai berikut.

Persiapan

Persiapan dilakukan oleh ketua dan anggota pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat. Pada tahap persiapan, dilaksanakan selama 3 bulan. Pelaksana pengabdian masyarakat melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan lokasi pelaksanaan PKM dan menjalin kerjasama dengan mitra PKM.
- b. Melakukan *need assessment* PKM di sekolah mitra.
- c. Menentukan topik PKM yang akan dilaksanakan di sekolah mitra.

- d. Merancang kegiatan PKM, dengan uraian: 1) Perkenalan antara fasilitator dengan peserta, 2) *Ice breaking* untuk menciptakan suasana yang hangat, 3) Penggalian harapan dari peserta, 4) Kesepakatan kontrak belajar dan *ground rule*, 5) Penjelasan alur proses pelatihan, 6) Pelaksanaan pelatihan dengan metode diskusi, simulasi, kerja individu, dan *role play*, 7) Kesepakatan model evaluasi, dan 8) Kesepakatan tindak lanjut pelatihan.
- e. Mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dalam pelatihan.
- f. Menentukan lokasi pelatihan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan oleh ketua dan anggota pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat, serta didampingi oleh dua mahasiswa yang bertugas secara teknis dan administratif. Pada tahap pelaksanaan, dilaksanakan selama 3 bulan. Fasilitator memberikan pelatihan selama delapan sesi dengan gambaran: 1) Sesi 1: Komitmen Profesi Pendidik; 2) Sesi 2: Modalitas Belajar Peserta Didik; 3) Sesi 3: Model Pembelajaran Konvensional vs *active learning*; 4) Sesi 4: Media pembelajaran kreatif dan inovatif; 5) Sesi 5: Model-model *active learning* 1; 6) Sesi 6: Model-model *active learning* 2; 7) Sesi 7: *Peer teaching* dengan model *active learning* 1; dan 8) Sesi 8: *Peer teaching* dengan model *active learning* 2.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan oleh ketua dan anggota pelaksana kegiatan pengabdian, serta mengajak dua mahasiswa pada tahap pelaksanaan. Setelah pelatihan selesai, fasilitator: (1) Mengungkap kesimpulan berdasarkan pemahaman yang diperoleh peserta, (2) Ketercapaian harapan peserta dari pelaksanaan pelatihan, (3) Menggali kesan peserta dari pelaksanaan pelatihan, dan (4) Memberikan penguatan bagi peserta dalam menerapkan *active learning* untuk mewujudkan *active learning* di sekolah.

Tindak lanjut

Tindak lanjut dilakukan oleh ketua dan anggota kegiatan pengabdian masyarakat. Pelaksana kegiatan melakukan tindak lanjut pelatihan dengan melakukan pendampingan bagi guru-guru atau peserta pelatihan. Pendampingan lebih bersifat kolegial, yang menempatkan pendidik sebagai partner untuk memperbaiki kekurangan dan mengatasi hambatan sehingga dapat mewujudkan *active learning* di kelas.

HASIL, PEMBAHASAN DAN DAMPAK

Kegiatan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dengan menerapkan model *experiential learning*, yaitu dimulai dari tahap *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*.

Tahap Concrete Experience

Pada tahap ini, fasilitator menggali pengalaman guru tentang komitmen guru menjadi seorang guru agar fasilitator memahami kondisi psikologis guru di sekolah. Selain itu, fasilitator menggali pengetahuan guru tentang modalitas belajar peserta didik. Fasilitator juga menggali bagaimana pengetahuan guru tentang pembelajaran aktif yang seharusnya diterapkan di kelas pada perkembangan jaman saat ini. Dan terakhir, fasilitator menggali pengalaman guru dalam memanfaatkan media kreatif dan inovatif untuk mendukung pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, materi yang digunakan untuk menggali empat komponen tersebut yaitu Komitmen Profesi Pendidik, Modalitas Belajar Peserta Didik, Model Pembelajaran Konvensional vs *Active Learning*, dan Model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif.

Tahap Reflective Observation

Pada tahap ini, fasilitator mengajak guru-guru untuk merefleksikan komitmen profesi guru, modalitas belajar peserta didik, model pembelajaran yang telah diterapkan guru, dan model pembelajaran kreatif dan inovatif dari pengalamannya tersebut berdasarkan tayangan slide yang ada pada power-point. Refleksi guru dilakukan dengan menuliskan pada form refleksi.

Tahap Abstract Conceptualization

Pada tahap ini, fasilitator mengajak guru untuk mengonsepan komitmen profesi guru sebagai pekerjaan yang mulia untuk mengabdikan pada negara. Selanjutnya fasilitator mengajak untuk mengonsepan kesesuaian modalitas belajar dengan cara mengajar guru, dan memunculkan hasrat untuk mulai menerapkan pembelajaran aktif pada periode mengajar mendatang, serta mulai mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Tahap Active Experimentation

Pada tahap ini, fasilitator mengajak guru-guru untuk mencoba-coba model pembelajaran aktif. Fasilitator mencontohkan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Guru-guru secara aktif mengikuti proses role play. Fasilitator membagi dua kelompok guru yang didasarkan pada soal latihan, yaitu mencampur guru yang memiliki kemampuan menjawab soal tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Kemudian fasilitator memberikan dua soal untuk dikerjakan dalam kelompok. Kelompok yang jawabannya paling benar dan cepat maka kelompok itulah yang menang. Kelompok yang menang adalah kelompok dua.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan terhadap proses kegiatan pelatihan dan hasil dari kegiatan pelatihan.

Evaluasi Proses

Evaluasi proses mengungkap pemahaman guru-guru dengan membuat kesimpulan tentang komitmen profesi, modalitas belajar, model pembelajaran aktif, dan media pembelajaran kreatif dan inovatif. Selain itu, fasilitator mengajak guru-guru untuk menyampaikan kesesuaian harapan guru-guru dengan pelatihan yang diperoleh serta kesan mengikuti pelatihan. Fasilitator memberikan penguatan bagi guru-guru untuk menerapkan *active learning* untuk mewujudkan *active learning* di sekolah.

Tabel 1. Hasil Pengisian Angket Pre-test dan Post-test

No	Nama	Kelas	Pre-Test	Post-test
1	Harapan	2	70	88
2	Nutrisi	1	74	77
3	Semangat	6	57	82
4	Trampil	Kepsek	88	88
5	Wibawa	Bahasa Inggris	80	82
6	Jujur	3	68	71
7	Senyum	4	74	80
8	Eksklusif	Matematika	80	82
9	Fokus	Perpustakaan	81	88
10	Wawasan	Olahraga	66	88
Total			664	746

Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil untuk melihat keberhasilan kegiatan pelatihan. Evaluasi hasil dilakukan dengan meninjau hasil pengisian angket *pre-test* dan angket *post-test* kegiatan pelatihan.

Angket mengungkap tentang ciri-ciri pembelajaran aktif pada setting kelas yang meliputi 22 kriteria mengacu pada Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas⁴.

Evaluasi hanya dapat diperoleh dari sepuluh guru, untuk *post-test* yang mengisi hanya sembilan guru. Hasil pengisian angket *pre-test* dan *post-test* ditampilkan pada tabel 1. Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui adanya perbedaan hasil pengisian *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* disertai dengan hasil analisis statistik dengan rumus *wilcoxon* dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui keefektifan pelatihan model pembelajaran aktif. Hasil analisis statistik tersebut sebagaimana yang terdapat pada Tabel 2.

Berdasarkan hasil analisis statistik dengan rumus *wilcoxon* pada Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,012 (<0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan *active learning* berbasis model *experiential learning* bagi pendidik sekolah dasar efektif untuk mewujudkan pembelajaran aktif di sekolah dasar.

Tabel 2. Hasil Analisis Wilcoxon

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The median of differences between Pretest and Posttest equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	,012	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.

Kegiatan Pendampingan di Sekolah

Kegiatan pendampingan dilakukan dengan melakukan *sit-in* di kelas secara random kepada guru yang mengikuti pelatihan. *Sit-in* dilakukan sebagai bentuk tindak lanjut kegiatan pelatihan. *Sit-in* pada kesempatan ini dilaksanakan di kelas 6 yaitu kelas yang diampu oleh Bu Senyum. Pendampingan lebih bersifat kolegial, yang menempatkan Bu Senyum sebagai partner untuk memperbaiki kekurangan dan mengatasi hambatan sehingga dapat mewujudkan *active learning* di kelas. Bu senyum mengajarkan mata pelajaran IPS, yaitu tentang karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN. Beberapa poin yang menjadi catatan yaitu: 1) Guru menerapkan model pembelajaran aktif dengan teknik *Make a Match*; 2) Guru menggunakan media kertas untuk dibuat kartu yang meliputi bendera negara, kepala negara dan kepala pemerintahan, ibu kota, lagu kebangsaan, mata uang, bahasa nasional, agama, dan iklim; 3) Peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran; 4) Perlu disesuaikan antara Tema dan Sub-tema dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran.

Setelah pelaksanaan pelatihan dilaksanakan, kemudian dilakukan kegiatan pendampingan selama dua bulan. Tujuan dari kegiatan pendampingan ini lebih menguatkan pendidik untuk terus menerapkan model pembelajaran *active learning* dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan pendampingan ini menggunakan model evaluasi PDCA (*Plan-Do-Check-Action*) yang merupakan tindak lanjut dari kegiatan pelatihan dari aktivitas simulasi dan *peer-teaching*.

SIMPULAN

Keterampilan untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dapat dilatih melalui model pelatihan *experiential learning* yang terstruktur. Guru mampu menerapkan pembelajaran aktif setelah mengikuti pelatihan dengan pelaksanaan pendampingan sebagai tindak lanjut dari program pelatihan. Upaya mewujudkan pembelajaran aktif dapat dimulai dari guru dan

memerlukan dukungan dari berbagai pihak sehingga peserta didik mampu mencapai kompetensi inti maupun dasar sebagai target dari pelaksanaan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sunhadji, K. (2012). Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik antara Model Pembelajaran Ceramah dan Model Pembelajaran Numbered Heads Together pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Solidarity*, 1(1): 37-40.
- [2] Harsono, B., Soesanto, & Samsudi. (2009). Perbedaan Hasil Belajar antara Metode Ceramah Konvensional dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan dan Pemasangan Sistem Rem. *Jurnal PTM*, 9(2): 71-79
- [3] Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [4] Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas. (2010). *Panduan Pengembangan Pendekatan Belajar Aktif*; Buku I Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya dan Karakter Bangsa. Jakarta.
- [5] Perez, J.G. & Pirrami, F. (2011). Water as Focus of Problem-Based Learning: An Integrated Curricular Program for Environmental Education in Secondary School. *Online Submission*. 270-280.
- [6] Wanner, T. (2015). Enhancing Student Engagement and Active Learning through Just-in-Time Teaching and the use of Power Point. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 27(1): 154-163.
- [7] Kulak, V. & Newton, G. (2015). An Investigation of the Pedagogical Impact of Using Case-based Learning in a Undergraduate Biochemistry Course. *International Journal of Higher Education*, 4(4): 13-24.

