

***Experiential Learning* dan Daur Belajar sebagai Metode Belajar Berbasis Pengalaman**

Anisa Nugrahening Pinasti

Program Studi Manajemen Pendidikan Tinggi, Universitas Gajah Mada, Yogyakarta

Email: Anisapinasti01@gmail.com

Diajukan: 30-03-2023 Direvisi: 30-10-2023 Diterima: 07-12-2023

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep metode belajar di Sanggar Anak Alam (SALAM) yaitu Daur Belajar dan experiential learning oleh David A. Kolb. Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi literatur terhadap penelitian yang berkaitan dengan experiential learning dan metode Daur Belajar. Hasil penelitian metode Daur Belajar dan experiential learning saling berkaitan, kedua metode belajar tersebut berpusat pada bagaimana pengalaman peserta didik dapat ditimbulkan sebagai proses dari lahirnya pengetahuan. Siklus belajar dilakukan berulang-ulang secara berurutan dari mulai peserta didik mengalami pengalaman, mengungkapkan, menganalisis, menyimpulkan, dan menerapkan hingga peserta didik dapat mencapai pengetahuannya sendiri. Kebebasan yang diberikan oleh SALAM dalam mencapai pengetahuan menjadi sarana peserta didik untuk dapat secara leluasa bereksperimen, eksplorasi, dan ekspresikan.

Kata Kunci: Daur belajar; Experiential learning; Pengalaman

ABSTRACT

This research aims to find out the concept of learning methods in Sanggar Anak Alam (SALAM), namely Learning Cycle and experiential learning by David A. Kolb. The research method used is the literature study method of research related to experiential learning and learning cycle method. The research results of the Learning Cycle method and experiential learning are interrelated, both learning methods center on how the experience of students can be generated as a process of the birth of knowledge. The learning cycle is carried out repeatedly in sequence from the start of learners experiencing, expressing, analyzing, concluding, and applying until learners can achieve their own knowledge. The freedom given by SALAM in achieving knowledge becomes a means for learners to freely experiment, explore, and express.

Keywords: Learning cycle; Experiential learning; Experience

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana pengembangan potensi peserta didik seperti potensi keagamaan, kecerdasan, keterampilan, maupun akhlak mulia yang dilakukan dengan sistematis. Terdapat tiga unsur pada proses Pendidikan yaitu input, proses, dan output. Yang dimaksud input adalah peserta didik yang dari berbagai latar belakang. Proses yaitu kegiatan pembelajaran yang terdapat transfer ilmu dan pemahaman. *Output* adalah hasil dari apa yang dicapai meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Diantara ketiga unsur tersebut, pada proses pembelajaran yang akan menentukan perkembangan peserta didik kearah baik atau malah sebaliknya (Djamaluddin, 2014). Terdapat beberapa jenis pendidikan di Indonesia yang memiliki sistem atau proses yang berbeda dalam penyelenggaraannya yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal.

Isu pendidikan yang masih melekat hingga kini bahwa peserta didik cenderung dianggap sebagai objek yang siap menerima pengetahuan dari guru atau orang dewasa, secara tidak langsung metode tersebut mengakibatkan kebekuan berpikir dan tidak memunculkan

daya kritis pada peserta didik. Konsep seperti ini terkenal dengan istilah konsep pendidikan gaya bank, dimana pendidikan gaya bank mewarisi pengetahuan untuk peserta didik yang dianggap tidak memiliki pengetahuan. Selain itu peserta didik yang memiliki jiwanya sendiri dianggap sebagai objek yang tidak memiliki kesadaran, cenderung bersikap pasif dan menerima segala bentuk yang diberikan dari guru (Bahri, 2019). Konsep pendekatan yang dipakai adalah pendekatan bercerita, dimana guru mengarahkan peserta didik untuk menghafal isi pelajaran yang telah diceritakan. Peserta didik hanya akan mengulang apa yang telah diberi oleh guru, pengetahuan luas diberikan dengan cara yang sempit kepada peserta didik dan disuruh untuk menghafalkannya.

Pendidikan nonformal memiliki sudut pandang, sistem, maupun konsep dasar yang berbeda dari jenis pendidikan lainnya. Pendidikan nonformal sudut pandang, sistem, maupun konsep dasar biasanya lebih cenderung kepada kepentingan peserta didik. Pendidikan nonformal menjadi antithesis dari pendidikan formal yang sering dan banyak terselenggara. Sanggar Anak Alam (SALAM) menjadi salah satu pendidikan nonformal yang ada di Yogyakarta dengan ijin operasional sebagai Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM). Metode pembelajarannya lebih banyak menuntun peserta didiknya untuk belajar melalui pengalaman dan mengedepankan keaktifan dari peserta didik. Peserta didik dianggap memiliki pengalaman dan keinginan untuk melakukan sesuatu. Perspektif ini cenderung membawa peserta didik menjadi subyek yang aktif dalam mencari pengetahuannya.

Metode belajar dengan melakukan eksperimen, eksplorasi, dan mengekspresikan berbagai temuan pengetahuan dari pengalaman lalu distrukturkan (*structural experiences learning cycle*) menjadi metode Daur Belajar. Metode ini telah digunakan SALAM selama lebih dari 21 tahun. Metode seperti Daur Belajar juga pernah ditemukan oleh David A. Kolb yang dikenal *experiential learning* (Hayati, 2020). *Experiential learning* disebut juga belajar melalui tindakan, pengalaman, dan melalui penemuan atau eksplorasi. *Experiential learning* merupakan proses belajar aktif dan terarah pada eksperimen yang dilakukan. Melalui proses eksperimen tersebut hasilnya dapat dikonseptualisasikan dalam kehidupan atau disimulasikan untuk membangun dan mengatur pembelajaran peserta didik. Kolb mengedepankan pada pengolahan informasi yang dipengaruhi oleh empat kecenderungan, yaitu: *concrete experience, abstract conceptualization, reflective observation, dan active experimentation*. Apabila dari keempat kecenderungan belajar tersebut dikombinasikan maka dapat membentuk empat tipe gaya belajar yaitu gaya belajar *diverger, assimilator, converger, dan accommodator* (Putri Azrai et al., 2018)

SALAM memiliki prinsip pembebasan penyelenggaraan proses belajar mengajar bagi peserta didik. Dalam hal ini peserta didik dianggap sebagai subyek bukan sebagai objek pendidikan. Proses bagaimana peserta didik mampu memiliki pengetahuan dilakukan dengan mengoptimalkan kerja indra yang dimiliki untuk mengolah informasi dimana saja, kapan saja, darimana saja dan tidak tergantung pada guru. Guru bersifat memfasilitasi peserta didik untuk mengoptimalkan belajar lewat metode yang diterapkan. Metode Daur Belajar mempersilahkan peserta didik untuk langsung berhadapan dengan alam sebagai sumber pengetahuan. Peserta didik akan mengeksplorasi berbagai pengetahuan dari alam dan menemukan berbagai perpektif yang berbeda-beda. Harapannya peserta didik tidak mengandalkan guru sebagai

sumber pengetahuan yang mutlak melainkan peserta didik dapat mencari tahu pengetahuan melalui pengalaman yang diciptakan.

Berangkat dari penjelasan di atas, peneliti menyusun artikel jurnal ini untuk mengetahui metode Daur Belajar dari SALAM yang mirip dengan teori *experiential learning* oleh David A. Kolb, penelitian ini dapat diimplementasikan sebagai metode belajar di masing-masing lembaga pendidikan. Penelitian ini menjadi pembaharu dari penelitian yang pernah dilakukan salah satunya penelitian dari Nurul Wakhidah Febriani (Febriani, 2019) yang berjudul Pendekatan Saintifik Sebagai Konsep Dasar Pembelajaran Siswa Di Sanggar Anak Alam (SALAM) Nitiprayan Yogyakarta Penelitian yang dilakukan Nurul menjelaskan tentang metode Daur Belajar dengan pendekatan saintifik. Pada penelitian yang dilakukan Nurul lebih kepada bagaimana proses belajar yang ada di SALAM berlangsung, dan tidak memaparkan keterkaitan *Experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb dengan Daur Belajar milik SALAM. Oleh karena itu penelitian ini akan membahas mengenai metode Daur Belajar yang ada di SALAM dengan mengkaitkan teori *Experiential learning* oleh Kolb. Pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh atau inovasi bagi peneliti maupun pembaca mengenai metode Daur Belajar yang tidak membatasi peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan. Hubungan antara Daur Belajar dengan teori yang ditemukan oleh Kolb sebagai dasar terbentuknya kesadaran dan kepercayaan bahwa pendidikan di Indonesia mampu melihat peserta didik sebagai pelaku belajar yang menciptakan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang diciptakan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *experiential learning* sebagai dasar dari pengembangan metode belajar berbasis pengalaman dan bagaimana SALAM menjalankan metode Daur Belajar yang mengedepankan pengalaman sebagai upaya peserta didik menemukan pengetahuan. Sehingga terdapat dua masalah yang dikaji, yaitu 1) apa yang dimaksud dengan metode *experiential learning* David A. Kolb, dan 2) bagaimana Daur Belajar yang ada di Sanggar Anak Alam (SALAM) sebagai wujud pengembangan dari metode *experiential learning* David A. Kolb. Penelitian ini dilakukan dengan cara studi literatur terhadap penelitian yang berkaitan dengan *experiential learning* dan metode Daur Belajar.

PEMBAHASAN

Pengertian Metode *experiential learning* David A. Kolb

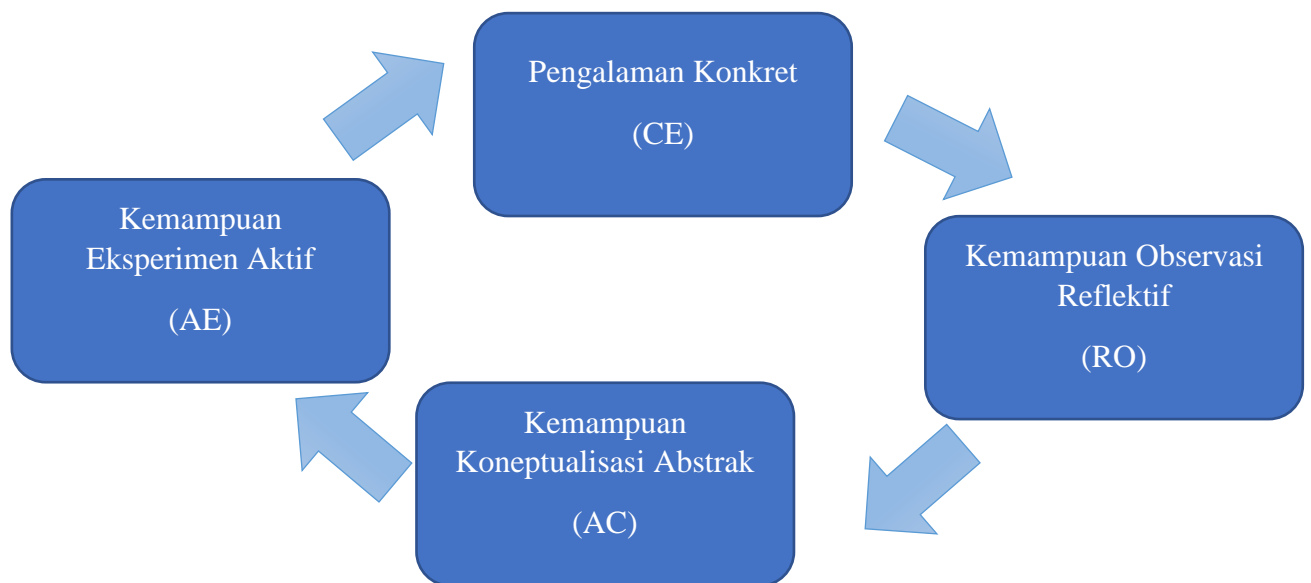
David A. Kolb lahir pada tahun 1939 di Amerika, Kolb merupakan teoritikus pendidikan yang meneliti dibidang kepentingan dan publikasi terhadap pengalaman belajar, perubahan sosial individu, pengembangan karir, dan pendidikan profesional. Kolb mengenyam pendidikan hingga memperoleh berbagai gelar yaitu, BA dari Knox College tahun 1961, MA dan Ph.D dari Harvard University tahun 1964 dan 1967. Kolb bersama Ron Fry mengembangkan *Experiential Learning Model* (ELM) pada awal 1970-an. *Experiential learning* menekankan pada hubungan ide-ide dari John Dewey, Jean Piaget, Kurt Lewin, dan lain-lain tentang pengalaman belajar paradigma. Kolb juga merupakan seorang filosof yang beraliran humanistik, oleh karena itu teori yang berasal dari Kolb biasanya

memfokuskan pengajaran pada pembangunan kemampuan positif yang terkait dengan emosi positif.

Banyak sekali teori dan metode belajar yang diterapkan pada proses pendidikan Indonesia. Salah satu metode yang diterapkan di Indonesia adalah *experiential learning*. David A. Kolb menjadi penemu metode *experiential learning* memiliki pendapat mengenai metode belajar *experiential learning*. Metode *experiential learning* melibatkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman langsung, mengembangkan observasi, menciptakan suatu konsep, dan ketika memecahkan masalah menggunakan teori (Putri Azrai et al., 2018). Kolb menawarkan metode belajar *experiential learning* yang mengedepankan pengalaman peserta didik sebagai proses belajar, dimana pada proses belajar peserta didik dapat memperoleh informasi sebagai pengetahuannya melalui pengalaman. *Experiential learning* memiliki pandangan berbeda dengan pembelajaran perilaku. *Experiential learning* memposisikan pengalaman sebagai pusat proses belajar dan bernilai penting (Morris, 2020).

Adapun istilah-istilah lain yang terkait dengan *experiential learning* adalah pembelajaran berbasis inkuiri. Hal ini merupakan pembelajaran yang diarahkan peserta didik, pembelajaran aktif, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran layanan, dan pembelajaran berbasis proyek. *Experiential learning* menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tanggung jawab terhadap setiap pengambilan keputusan selama proses belajar berlangsung, bertanggung jawab supaya peserta didik berinisiatif, merangsang keterlibatan intelektual dan emosional (Dorfsman & Horenczyk, 2018).

Metode *experiential learning* akan efektif jika peserta didik memiliki kemampuan pengalaman konkret (CE), kemampuan observasi reflektif (RO), kemampuan konseptualisasi abstrak (AC), dan kemampuan eksperimen aktif (AE) (Morris, 2020). Peserta didik harus mampu terlibat penuh (CE), mampu merefleksikan dan mengamati dari berbagai sudut pandang (RO), mampu untuk membuat teori atau konsep dari pengalaman baru (AC). Berdasarkan teori tersebut dipakai untuk memecahkan masalah (AE). Secara singkat dapat diartikan bahwa ketika peserta didik mengalami (CE), merefleksikan (RO), berpikir (AC), dan bertindak (AE) pada proses belajar dengan pengalaman konkret maka peserta didik tersebut telah melakukan empat siklus penting dalam *experiential learning*. Menurut Kolb (Perko & Mendiwelso-Bendek, 2019) pengalaman belajar memiliki sifat yang terus berulang-ulang, berikut adalah siklus *experiential learning*:



Sumber: Amigó & Lloyd, 2020

Gambar 1. Siklus *experiential learning* oleh David A. Kolb

Pengalaman Konkret (CE)

Pengalaman konkret merupakan tahapan paling awal peserta didik dalam mengalami suatu peristiwa melalui apa yang peserta didik rasakan, lihat, raba, dan menceritakan kembali peristiwa tersebut. Pada tahap awal ini peserta didik belum secara sadar mengetahui hakikat peristiwa yang dialami. Sebetulnya masih banyak definisi mengenai pengalaman konkret, Kolb menegaskan bahwa pengalaman konkret yang dimaksud adalah peserta didik langsung terlibat secara sosial, intelektual, fisik, kolaboratif, dan tidak dibuat-buat (Morris, 2020). Pengetahuan dari pengalaman peserta didik terdapat pada konteks tempat dan waktu, dimana interaksi dan kontak dengan orang lain menjadi kunci. Morris (2020) menyatakan bahwa tempat mencari pengalaman sangat penting untuk mendukung peserta didik berpikir kritis mengenai norma sosial maupun struktur kekuasaan yang ada ditempat tersebut. Adapun karakteristik peserta didik pada tahap ini lebih condong pada *feeling* dalam proses belajarnya, lebih sensitif terhadap perasaan, dan lebih mementingkan hubungan antar peserta didik. Peserta didik juga cenderung menyukai diskusi dan mampu beradaptasi pada perubahan-perubahan yang dihadapi (Soraya et al., 2020)

Kemampuan Observasi Reflektif (RO)

Pada tahap ini peserta didik telah mengalami suatu peristiwa. Peserta didik mulai mencari tahu dengan cara observasi, mencari jawaban, melakukan refleksi, mengembangkan pertanyaan-pertanyaan mengenai pengalaman yang dialami. Karakteristik peserta didik pada tahap ini cenderung lebih mengamati (*watching*) berbagai hal seperti menyimak makna atau menyimak perkara dari perspektif-perspektif yang sebelumnya dilakukan pengumpulan data (Soraya et al., 2020). Kemampuan peserta didik untuk menyusun definisi masalah dan mempelajari setiap masalah yang ada pada pengalamannya kemudian digunakan sebagai dasar penyusunan hipotesis kerja Peserta didik perlu dipersiapkan untuk perubahan dan

ketidakpastian karena banyak masalah yang bersifat otentik, namun terdapat pula masalah yang berasal dari pengalaman peserta yang perlu untuk diobservasi. Morris, (2020) menyampaikan peserta didik akan mulai menghargai kondisi yang fluktuatif dan akan merasa nyaman dengan perubahan dan ketidakpastian.

Kemampuan Konseptualisasi Abstrak (AC)

Peserta didik berupaya membuat sebuah teori, konsep, prosedur secara abstrak mengenai perhatian dari pengalaman yang dimiliki. Karakteristik peserta didik pada tahap ini adalah *thinking* berfokus pada analisis logis dari pemahaman masalah, ide-ide, dan merencanakan dengan sistematis (Soraya et al., 2020). Pada tahap ini penting sekali menghargai konsep peserta didik ketika mengkonseptualisasikan abstrak yang ditafsirkan lewat pengalamannya, apabila konsep yang dirangkai tidak kritis maka peserta didik hanya akan berada pada titik dimana ia berhenti pada kesalahannya (Morris, 2020). Peserta didik akan dibebaskan untuk melakukan analisa logis dari gagasannya, dan melakukan tindakan sesuai dengan pemahaman peserta didik.

Kemampuan Eksperimen Aktif (AE)

Peserta didik pada tahap ini berupaya untuk melakukan eksperimen secara berkala, dan telah mampu mengaplikasikan konsep atau teori terhadap suatu masalah atau pada peristiwa yang dialami. Pada tahap ini peserta didik cenderung memiliki karakter *doing*, berani bertanggungjawab, maupun mampu memengaruhi peserta didik lain melalui tindakannya (Soraya et al., 2020). Pada tahap ini peserta didik melakukan berbagai hal dengan peserta didik lain untuk melakukan suatu tindakan yang didalamnya juga mengandung tindakan yang berisiko. Penting untuk diperhatikan bahwa pengalaman belajar peserta didik merupakan proses yang memposisikan peserta didik untuk keluar dari zona nyamannya, bahkan hal itu juga dapat mengakibatkan peserta didik harus mengambil risiko. Peserta didik dapat belajar tentang menghargai perubahan kondisi, tempat, maupun waktu. Morris, (2020) memiliki pandangan bahwa masalah yang ada di dunia dapat memfasilitasi peserta didik untuk terus belajar dan dapat berkembang, baik dalam proses belajar, melewati masa kedewasaan, maupun masa pertumbuhan.

Seringkali *Experiential learning* terhubung dengan pengalaman emosional secara intens. Hal ini disebabkan oleh kesadaran metakognitif dicapai oleh diri peserta didik. Dalam arti lain bahwa *experiential learning* juga menjadi pengalaman emosional yang sangat bermuatan. *Experiential learning* menekankan peranan pengalaman dalam membangun pengetahuan peserta didik. Pengetahuan dibangun berawal dari pengalaman yang didalamnya mengandung penyesuaian pelajaran dan perasaan (Chiu & Lee, 2019). Metode *experiential learning* dapat membentuk kepercayaan diri dan belajar bagi peserta didik. Hal penting dalam *experiential learning* yakni prinsip pembelajaran dengan menanamkan nilai-nilai refleksi, inisiatif, membuat keputusan, bertanggung jawab, dan keaktifan peserta didik (Hayati, 2020)

Berdasarkan empat siklus *experiential learning* terdapat empat gaya belajar yang berbeda (Amin et al., 2022), yaitu: **Convergen**, gaya belajar *convergen* mengkombinasikan

antara berfikir dan berbuat (*thinking and doing*) untuk menentukan fungsi praktis dari ide-ide maupun teori. Peserta didik yang memiliki gaya belajar *convergen* cenderung memiliki kemampuan baik dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan persoalan yang memiliki jawaban; **Divergen**, gaya belajar *divergen* mengkombinasikan antara perasaan dan pengamatan (*feeling dan watching*) untuk melihat situasi konkret dari berbagai sudut pandang yang berbeda lalu menghubungkan antara perasaan dan yang diamati menjadi kesatuan utuh. Peserta didik yang memiliki gaya belajar *convergen* cenderung menyukai bahasa, sastra, sejarah dan ilmu-ilmu sosial, dan tugas belajar yang dapat menghasilkan ide-ide (*brainstorming*); **Assimilation**, gaya belajar *assimilation* mengkombinasikan antara berpikir dan mengamati (*thinking and watching*) untuk memperhatikan konsep-konsep abstrak dan cenderung lebih teoritis. Peserta didik yang memiliki gaya belajar *assimilation* cenderung menyukai bidang keilmuan (*science*) dan matematika; **Accommodator**, gaya belajar *accommodator* mengkombinasikan antara perasaan dan tindakan (*feeling and doing*). Peserta didik dengan gaya belajar *accommodator* cenderung memiliki kemampuan belajar melalui pengalaman konkret, eksperimen, bertindak dengan intuisi atau dorongan hati, dan sesuatu yang menantang. Gaya belajar penting diketahui sejak awal untuk melihat keefektifan informasi dan siklus belajar peserta didik. Berdasarkan keempat gaya belajar tersebut mustahil peserta didik memiliki kecondongan gaya belajar tertentu yang sama setiap waktu, oleh karena itu peserta didik diharapkan mengintegrasikan keempat gaya belajar tersebut.

Pengertian Metode belajar Daur Belajar oleh Sanggar Anak Alam (SALAM)

Selama proses berjalannya SALAM sebagai sekolah alternatif, banyak sekali halang rintang yang ditempuh. Selama itu pula SALAM harus tetap teguh dalam tujuan yang telah dibuat. SALAM sebagai sekolah alternatif berpandangan bahwa peserta didik merupakan subjek aktif, yang selalu ingin maju dan berkembang menuju arah keberhasilan setiap saat. SALAM menuntun peserta didik untuk mengenali potensi yang dimiliki dengan berkembang sendirinya, karena peserta didik bukanlah objek yang dijejali apa saja lalu siap digunakan. SALAM memiliki lima tujuan pendidikan yang hendak dicapai, antara lain: 1) Anak didik mampu membaca, menulis dan menghitung yang terkait dengan kehidupan, lingkungan sehari-hari; 2) Mengembangkan budi pekerti, dalam pengertian proses membangun watak yang selaras dengan tanggungjawab sehari-hari (misalnya; menyapa, pamit, mengatur waktu, tukar menukar makanan yg dibawa dari rumah, dan lainlain); 3) Mengembangkan kemampuan pergaulan di masyarakat (seluruh kegiatan Sekolah selalu melibatkan anak, orang tua, guru dan lingkungan); 4) Mengenalkan ketrampilan yang bersifat pengolahan yang terkait dengan penalaran, kepekaan, empati terhadap kehidupan disekitarnya; 5) Upaya-upaya menciptakan tata belajar yang mengarah pada tanggungjawab mengurus diri sendiri (misalnya, sejak gosok gigi, berpakaian, kebersihan, selalu mengembalikan barang-barang pada tempatnya dan lain-lain)

SALAM meyakini bahwa peserta didik memiliki potensi, dan sebagai pendidik atau orang dewasa hanya memiliki tugas untuk membantu prosesnya. Selain itu pendidik memiliki peran untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik, seperti membantu untuk mencoba solusi dari masalah yang dihadapi, mendorong peserta didik untuk ulet, dan mendukung keterampilan komunikasi peserta didik (Isaak et al., 2018). SALAM memiliki metode belajar

berbeda dari sekolah lain. Metode belajar SALAM mirip dengan *experiential learning*, keduanya sama-sama mengolah pengetahuan lewat pengalaman peserta didik. Siklus metode belajar SALAM juga dapat dilakukan berulang-ulang, metode belajar SALAM disebut Daur Belajar. Pengalaman sebagai kunci dari proses belajar yang dialami ini dapat dilakukan secara sadar dan dilakukan secara mandiri, dari pengalaman ini perlu untuk direncanakan atau distrukturkan.

Siklus Daur Belajar di SALAM

Belajar memiliki alur atau daur, untuk itu SALAM menggunakan metode belajar Daur Belajar yang distrukturkan. Berlangsungnya kurikulum Daur Belajar ini bukan lagi memakai proses belajar mengajar satu arah, melainkan memilih untuk berkomunikasi dalam berbagai bentuk kegiatan seperti diskusi kelompok, simulasi, dan lain-lain yang setara dengan membuat pengalaman bagi peserta didik. Belajar Daur Belajar menggunakan beberapa media pendukung seperti alat peraga, grafika, audio visual, dan lain-lain. Metode belajar Daur Belajar ini memiliki daur yang secara berstruktur, yaitu: 1) Mengalami Pengalaman, dapat terbentuk karena melakukan kegiatan secara langsung dan tidak dapat diwakilkan. Sebelum proses mengalami ini dimulai, perlu ada kesepakatan yang dibangun terlebih dahulu untuk menjadi pola belajar bersama dalam terlibat, bertindak, dan berperilaku. Dalam proses belajar ini anak-anak akan melihat, mengerjakan, mengatakan sesuatu, dan mengamati; 2) Mengungkapkan, setelah melewati daur mengalami, anak-anak akan sampai pada tahap mengungkapkan dengan cara menyatakan kembali mengenai peristiwa yang telah dialami, dapat berupa tanggapan dan kesan terhadap pengalaman; 3) Menganalisis, kemudian setelah anak-anak mengungkapkan pengalamannya, tahap berikutnya anak-anak menganalisis atau mengkaji sebab-sebab dan kemajemukan yang berkaitan dengan kaitan permasalahan dalam realita; 4) Menyimpulkan, dalam tahap ini dilakukan perumusan makna atau hakikat dari realita sebagai suatu pelajaran dan pemahaman yang dapat berupa prinsip-prinsip, dan kesimpulan umum atau generalisasi; 5) Menerapkan, pada tahap daur ini telah didapat hasil pemahaman baru atau pengertian baru atas pengalaman anak-anak, perwujudan ini dapat direncanakan terlebih dahulu dalam rangka menerapkan prinsip-prinsip dari pengalaman yang telah disimpulkan.

SALAM dalam proses belajarnya menggunakan metode belajar Daur Belajar menghadirkan berbagai kegiatan untuk mengundang pengalaman peserta didik. Kegiatan belajar yang ada di SALAM meliputi: *home visite*, *mini trip*, *live in* kudapan dan makan siang, memasak, pasar senin legi, Organisasi Anak Salam (OAS), bermain, kelas minat, dan riset. Pendampingan dari berbagai kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik tersebut dilakukan oleh mentor, orang tua, atau fasilitator. Fasilitator memiliki tanggungjawab didik untuk mendampingi peserta didik. Dalam proses strategi pembelajaran yang dilakukan, peserta didik dengan fasilitator lebih dahulu melakukan kesepakatan bersama, kesepakatan dibangun dengan mendahulukan kebutuhan atau keinginan peserta didik sesuai dengan kondisi nyata yang ada disekitar peserta didik. Adapun kebutuhan atau keinginan peserta didik dapat dipengaruhi oleh bahan ajar, emosi, citra diri, maupun harga diri peserta didik.

Metode belajar Daur Belajar yang diterapkan di SALAM lebih mengedepankan kreativitas peserta didik dengan memfasilitasi kegiatan seperti petualangan. Peserta didik melakukan penjelajahan, mengamati, dan melihat lingkungan sekitar kemudian peserta didik dapat berkesempatan untuk berimajinasi dengan apa yang diamati, dilihat, dan dijelajahi (Sidiq, 2020). Tidak semua karakteristik peserta didik sama. Untuk menciptakan proses belajar berbasis pengalaman yang berdaya kreativitas tinggi maka peserta didik diberikan stimulus. Peserta didik yang diberikan stimulus diharapkan agar bergerak secara mandiri mencari pengetahuan melalui pengalamannya guna merangsang daya kreativitas yang tinggi dan kemandirian. Beberapa kreativitas muncul secara alami karena pada dasarnya metode belajar SALAM memberikan kebebasan waktu dan kesempatan untuk eksplorasi Peran pendidik mencoba memantik, membangun, memberikan ruang, waktu, dan kebebasan pada peserta didik (Sidiq, 2020).

Lingkungan SALAM menyediakan ruang bagi peserta didik agar leluasa melakukan eksperimen, eksplorasi, dan mengekspresikan berbagai temuan pengetahuan Proses pembelajaran yang ada di SALAM dirancang oleh tiga pihak yaitu orang tua, fasilitator, dan peserta didik. Dalam proses belajar peserta didik bebas menentukan tema riset yang akan dipelajari selama satu semester, penentuan tema riset oleh peserta didik didasari oleh minat dan keinginan masing-masing. Dalam melaksanakan kegiatan riset peserta didik harus mengikuti siklus Daur Belajar.

KESIMPULAN

Pendidikan memiliki peran penting sebagai sarana pengembangan potensi peserta didik, mencakup potensi keagamaan, kecerdasan, keterampilan, dan akhlak mulia. Proses pendidikan terdiri dari tiga unsur utama: input (peserta didik), proses (kegiatan pembelajaran), dan output (hasil yang melibatkan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, terdapat tiga jenis pendidikan, yaitu formal, nonformal, dan informal. Terdapat isu dalam pendidikan yang menganggap peserta didik sebagai objek yang pasif, dikenal dengan konsep pendidikan gaya bank. Hal ini dapat menghambat perkembangan kritis peserta didik.

Pendidikan nonformal, seperti yang diterapkan oleh Sanggar Anak Alam (SALAM) di Yogyakarta, menawarkan alternatif yang berbeda. SALAM mengedepankan metode Daur Belajar seperti teori *experiential learning* oleh David A. Kolb. Metode ini mendorong peserta didik untuk belajar melalui pengalaman, eksperimen, dan eksplorasi. SALAM memiliki prinsip bahwa peserta didik bukan objek, melainkan subjek aktif dalam mencari pengetahuan melalui pengalaman yang diciptakan. Teori *experiential learning* oleh Kolb menekankan pentingnya pengalaman dalam proses belajar. Terdapat empat siklus *experiential learning*: pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Peserta didik bergerak melalui siklus ini untuk membangun pengetahuan mereka. SALAM menjalankan metode Daur Belajar dengan fokus pada pengalaman peserta didik. Tahap-tahap ini mencakup mengalami, mengungkapkan, menganalisis, menyimpulkan, dan menerapkan. SALAM memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan dan mengoptimalkan kerja indra mereka tanpa bergantung pada guru sebagai sumber pengetahuan

mutlak. Dengan menekankan kreativitas, pengalaman, dan eksplorasi, SALAM berusaha menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi peserta didik untuk menjadi pelaku belajar yang aktif. Penelitian ini membuka pintu inovasi metode pembelajaran di lembaga pendidikan dengan menggabungkan teori-teori pembelajaran yang telah ada dalam praktik-praktik yang berhasil terbukti di lapangan. Dengan memahami dan menerapkan konsep-konsep seperti *experiential learning* dan Daur Belajar, pendidikan di Indonesia dapat terus berkembang menuju pendekatan yang lebih efektif dan inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amigó, M. F., & Lloyd, J. (2020). Changing roles and environments in experiential learning. *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 11(2), 420–434. <https://doi.org/10.1108/HESWBL-11-2019-0159>
- Amin, R., S, M., & Safaruddin. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran “Kolb” pada Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Arrahman Patimpeng. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(4), 441–460. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i4.1192>
- Bahri, S. (2019). *Pendidik Yang Membelajarkan (Gaya Bank vs Hadap Masalah)*.
- Chiu, S. K., & Lee, J. (2019). Innovative experiential learning experience: Pedagogical adopting Kolb’s learning cycle at higher education in Hong Kong. *Cogent Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1644720>
- Deringer, S. A. (2017). Mindful Place-Based Education: Mapping the Literature. *Journal of Experimental Education*, 40(4), 333–348. <https://doi.org/10.1177/1053825917716694>
- Djamaluddin, A. (2014). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Wardana, Ed.). <http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf>
- Dorfsman, M. I., & Horenczyk, G. (2018). Educational approaches and contexts in the development of a heritage museum. *Journal of Experiential Education*, 41(2), 170–186. <https://doi.org/10.1177/1053825917740155>
- Febriani, N. W. (2019). Pendekatan Saintifik Sebagai Konsep Dasar Pembelajaran Siswa di Sanggar Anak Alam (Salam) Nitiprayan Yogyakarta. *Jurnal Kewarganegaraan*, 3(1).
- Hayati, R. S. (2020). Pendidikan lingkungan berbasis experiential learning untuk meningkatkan literasi lingkungan. 20(1), 63–82. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i1.29039.63-82>
- Isaak, J., Devine, M., Gervich, C., & Gottschall, R. (2018). Are we experienced? Reflections on the suny experiential learning mandate. *Journal of Experiential Education*, 41(1), 23–38. <https://doi.org/10.1177/1053825917740377>
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning—a systematic review and revision of Kolb’s model. In *Interactive Learning Environments* (Vol. 28, Issue 8, pp. 1064–1077). Routledge. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Perko, I., & Mendiwolso-Bendek, Z. (2019). Students as active citizens: A systems perspective on a Jean Monnet module, experiential learning and participative approaches. *Kybernetes*, 48(7), 1437–1462. <https://doi.org/10.1108/K-10-2018-0527>
- Putri Azrai, E., Sulistianingrum, G., Studi Pendidikan Biologi, P., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2018). *Ragam Gaya Belajar Siswa SMA Menurut David Kolb dalam Pembelajaran Biologi* (Vol. 4, Issue 4).
- Sidiq, A. M. (2020). *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Konsep Merdeka Belajar di Sanggar Anak Alam*. SELING: Jurnal Program Studi PGRA, 46 (2), 146-156.
- Soraya, K., Martasari, R., & Nurhasanah, S. A. (2020). Profil Gaya Belajar (David Kolb) di SMA Swasta Tasikmalaya dalam Mata Pelajaran Biologi. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 50. <https://doi.org/10.34289/bioed.v5i1.1198>