

BAB. II

KAJIAN TEORI, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA BERPIKIR, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran serta pendidik merencanakan dan melaksanakan pembelajaran (Tampubolon, 2014: 88). Sama seperti Tampubolon, Anitah (2009: 45) mengatakan bahwa model adalah suatu kerangka berfikir yang dipakai sebagai panduan untuk melaksanakan kegiatan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Sebagai kerangka konseptual, sebuah model mendorong implementasi prosedur model tersebut di lapangan. Prosedur model yang mendasari pelaksanaan model mengatur peran serta peserta didik, dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya tujuan model pembelajaran adalah untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran sehingga skenario pembelajaran mudah dilakukan. Penggunaan model pembelajaran, diharapkan implementasi pembelajaran dikaitkan pengalaman individu bisa dilaksanakan dan tertuang di skenario pembelajaran. Pada skenario tersebut, pembelajaran berdasarkan pengalaman akan mencapai tujuan pencapaian kompetensi ranah kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga bermanfaat untuk proses dan produk pembelajaran.

Model pembelajaran bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar menjadi lebih baik dan terarah. Alasan tersebut mendeskripsikan bahwa konsep kurikulum, pelaksanaan dan evaluasi bermanfaat bagi peserta didik dan pengajar. Masih terkait model, Joyce & Weil (2003: 13) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan

deskripsi dari lingkungan belajar terdeskripsi pada perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multi-media dan bantuan belajar melalui program komputer.

Sama dengan pendapat di atas, Gafur (2012: 23) menyatakan bahwa model dapat pula diartikan sebagai representasi grafik untuk menggambarkan situasi kehidupan nyata seperti yang diharapkan. Gambaran tersebut menjelaskan bahwa model memudahkan subjek meniru objek yang ada, sehingga proses pembelajaran lebih terarah dan terencana. Hal serupa dikatakan Suprijono (2014: 46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial, sedangkan Arends & Kilcher (2010: 122) menambahkan bahwa model pembelajaran mengacu pendekatan yang akan digunakan, termasuk tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model mengacu tujuan pembelajaran, tahap kegiatan, dan pengelolaan kelas berdampak besar, tidak hanya tahap instruksional, namun mencapai target guna menguasai kompetensi afektif terkait motivasi dan minat menjadi dasar mencapai kompetensi.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Model mempunyai banyak jenis: model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran *Inquiry*, model pembelajaran *Problem Solving*, model pembelajaran *Experiential Learning*, model pembelajaran tematik, model pembelajaran *Quantum*, dan model pembelajaran *Resource Based Learning*. Model-model tersebut mempunyai karakter yang berbeda. Masing-masing diimplementasikan sesuai mata pelajaran, kondisi dan kebutuhan peserta didik. Untuk model pembelajaran terkait kurikulum 2013, ada sedikit pembatasan model pembelajaran pada awalnya. Pembatasan pada model, lebih mengarah agar model bisa diimplementasikan dengan mudah, bersifat inovatif serta mendorong peserta didik mandiri serta aktif. Model pembelajaran tersebut adalah model berkaitan dengan kurikulum 2013.

Model-model pembelajaran berkaitan dengan kurikulum 2013 adalah *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Discovery Learning*. Selain model-model tersebut, ada pendekatan pembelajaran dalam kurikulum 2013, yaitu 5 M. Lima M singkatan dari mengamati, menanya, mengeksperimen, menghubungkan, dan mengkomunikasikan. Implementasi M selaras dengan sintaks pembelajaran berbasis pengalaman.

Model model pembelajaran seperti model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran *Inquiry* dan model *Problem Solving*, model *Experiential learning*, model pembelajaran tematik, model pembelajaran *Quantum*, dan model pembelajaran *Resource Based Learning* mempunyai karakter dan jenis yang bervariasi. Model pembelajaran yang bervariasi tercipta berdasarkan kebutuhan pembelajar. Setiap model pembelajaran mempunyai prinsip dan karakter yang berbeda beda. Pemilihan model pembelajaran yang diterapkan pendidik di kelas mempertimbangkan beberapa hal: (i) tujuan pembelajaran; (ii) sifat materi pembelajaran; (iii) ketersediaan fasilitas; (iv) kondisi peserta didik, dan (v) alokasi waktu yang tersedia (Tampubolon, 2014: 88).

Sebagai pertimbangan model pembelajaran tersebut, kriteria penggunaan model pembelajaran disesuaikan kondisi sekolah dan terapan yang sesuai implemenatasi model. Menggunakan model membantu pembelajaran menjadi lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran khususnya, tujuan kurikulum pada umumnya.

Setiap model yang diterapkan pada pembelajaran mempunyai tujuan untuk memudahkan peserta didik dan guru mencapai target pembelajaran, berdasarkan jenis pelajaran yang diterapkan. Untuk memudahkan penggunaan model, model pembelajaran didasarkan atas beberapa persyaratan model pembelajaran. Ada 5 hal yang perlu diperhatikan dalam membuat model, menurut Joice and Weil (2003: 14). Kelima hal tersebut adalah: sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak pembelajaran serta dampak pengiring.

c. Analisis dan Perbandingan Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan media untuk membantu pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, model pembelajaran dirancang dan disusun berdasarkan kriteria pembelajaran. Kriteria tersebut berupa komponen yang mendasari model. Joice and Weil (2003: 14) menyebutkan bahwa komponen model yaitu sintaks. Sintaks yaitu langkah-langkah pada penerapan pembelajaran. Langkah pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mengacu kegiatan awal, inti, dan penutup. Kedua, sistem sosial. Sistem sosial adalah peran antara pembelajar dan pengajar dalam konteks pembelajaran, sesuai peran masing-masing. Ketiga, prinsip reaksi. Prinsip reaksi berkaitan dengan bagaimana guru memperlakukan peserta didik dalam pembelajaran guna mendorong berlangsungnya kegiatan belajar dan mengajar. Keempat, sistem pendukung. Sistem pendukung dalam pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran. Dan kelima ialah dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional adalah dampak yang diperoleh setelah proses pembelajaran selesai. Dampak ini berupa hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicapai. Dampak pengiring adalah dampak yang diperoleh di luar dari hasil pembelajaran. Dampak pengiring bisa berupa nilai-nilai sikap dan keterampilan.

d. Model Pembelajaran menurut Kurikulum 2013

Implementasi model kurikulum 2013 adalah mengakomodir ketercapaian kompetensi antara ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara terintegrasi. Model pembelajaran kurikulum 2013 adalah model yang mampu menggeser paradigma lama menuju paradigma baru. Perubahan mendasar pada terapan model kurikulum ini adalah model tidak mendorong peserta didik menghafal pelajaran yang diimplementasikan. Model tersebut adalah model integrasi dari beberapa model yang mampu mendorong keaktifan siswa. Beberapa model pembelajaran telah diintegrasikan menjadi model pembelajaran. Model tersebut adalah *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, dan *Discovery Learning/Inquiry*. Ketiga

commit to user

model pembelajaran tersebut mempunyai karakter yang berbeda. Uraian model pembelajaran untuk kurikulum 2013 terurai di bawah ini:

1) *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menghasilkan sesuatu masalah pembelajaran sebagai acuan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. Menurut Majid (2014: 162), pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “*belajar bagaimana belajar*”, bekerja secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. *Problem Based Learning* berakar dari pembelajaran berbasis pengalaman. Dalam implementasinya, peserta didik mengerjakan permasalahan yang otentik dengan tujuan merangkai pengetahuan sendiri, mengembangkan keingintahuan, mengembangkan keterampilan dalam melakukan sesuatu. Pembelajaran ini mengacu model berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis pengalaman, *Experiential Learning*.

Dalam *Problem Based Learning*, guru berperan sebagai penyaji, mengadakan dialog, serta memfasilitasi pembelajaran. Peserta didik didukung aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Keaktifan pembelajar, dalam implementasi model berbasis kurikulum 2013, bertolak dari kompetensi individu tertuang dari pengalaman. Dengan pengalaman, mode 1 ini mudah diimplementasikan sesuai dengan rancangan pembelajaran. Keaktifan terintegrasi oleh pengalaman membawa dampak kompetensi yang mudah dicapai. Untuk implementasi *Problem Based Learning*, kerja kelompok lebih mudah dilaksanakan. Peserta didik harus bekerja secara kelompok untuk berorientasi pada acuan sosial sebagai dasar belajarnya. Peserta didik juga didorong mandiri tanpa bimbingan terkait masalah yang harus diselesaikan dalam belajar sehingga bisa memecahkan masalah dengan kognisi. Menurut Sugiyanto (2009: 152), PBL mengambil psikologi kognitif sebagai dukungan teorinya, fokusnya tidak pada apa yang sedang dikerjakan namun apa yang dipikirkan. Untuk terapan PBL di kelas dibagi dalam 5 fase yang mendasari terapan model pembelajaran berbasis masalah ini. Dalam terapannya peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses kegiatan

belajar dan mengajar sehingga pencapaiannya akan maksimal sesuai dengan awal fase hingga akhir fase. Terapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dijabarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)

Fase-Fase	Perilaku Guru
Orientasi peserta didik kepada masalah	1). Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan 2). Memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Mengorganisasi peserta didik	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Menolong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, model, dan berbagai tugas dengan teman.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari/meminta kelompok presentasi hasil karya

Sumber Majid (2014: 167)

2) *Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model yang mampu merespon isu-isu terkait peningkatan teknologi pendidikan yang berbasis pada industri. Menurut Ngilimun (2012: 185) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar, dan menghasilkan produk karya yang bernilai. Model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan proyek sebagai kegiatan inti. Terapan model berbasis proyek lebih bersifat kolaboratif, dan bentuknya produktif untuk mengembangkan keterampilan guna memperkuat kompetensi di luar ranah pengetahuan. Model pembelajaran berbasis proyek muncul berdasarkan *Problem Based Learning* yang hadir di lapangan. Pembelajaran berbasis proyek

juga mengadopsi pengalaman sebagai bagian dari pembelajaran dalam tugas maupun keterampilan. Kontekstual yang mampu menopang pembelajaran berbasis proyek ini, menjadi bagian pembelajaran. Dengan pengalaman, permasalahan bisa diselesaikan, sehingga capaian kompetensi baru mudah didapatkan.

Permasalahan pada awalnya sulit dipecahkan. Untuk mengatasinya, dalam pembelajaran digunakan proyek sebagai media untuk memecahkan masalah. Proyek masalah dan tugas terbantuan karena murid mendapat tugas dan diikutsertakan dalam kegiatan. Hal tersebut terbukti mampu memecahkan masalah. Dengan kondisi tersebut, proyek dijadikan tujuan untuk memecahkan masalah. Pemecahan masalah dilakukan dengan bekerjasama lebih mudah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam *project based learning*, namun secara individu mampu memberi kontribusi dengan terbantuan pengalaman/kontekstual yang mendasari tugas-tugas proyek. Dengan pengalaman, model berbasis proyek mudah dijalankan karena ada pengetahuan sebelumnya.

Terapan *Project Based Learning* mengarah pada pembelajaran tugas yang bisa memecahkan masalah sesuai kondisi lapangan dan peserta didik. Pembelajar mendapatkan tugas rumah atau proyek yang memberi kesempatan untuk mengembangkan kompetensi kognitif maupun psikomotor. Untuk memudahkan implementasi model pembelajaran tersebut, guru dan peserta didik saling bersinergi menciptakan kondisi yang mampu menyajikan materi yang diajarkan secara proporsional. Menurut Sujarwo (2014: 82) dalam pembelajaran, pendidik dituntut memiliki kemampuan memilih strategi pembelajaran yang tepat. Untuk mencapai hal tersebut, strategi yang tepat adakah menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran harus mengikuti sintaks/langkah langkah yang ada dalam model. Adapun langkah langkah model pembelajaran berbasis proyek dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2.2 Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

Fase-Fase	Kegiatan
Penentuan proyek	Peserta didik menentukan tema/topik berdasarkan proyek yang diberikan guru
Perancangan langkah penyelesaian proyek	Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek
Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	Menyusun jadwal pelaksanaan proyek didampingi guru
Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru	Melakukan aktivitas seperti: membaca, meneliti, pengamatan, wawancara, mereka hingga mengakses internet guna memperoleh informasi yang membantu kegiatan
Penyusunan laporan dan presentasi/ publikasi hasil proyek	Penyusunan laporan publikasi hasil proyek
Evaluasi proyek dan hasil proyek	Guru dan peserta didik merefleksi hasil proyek. Untuk evaluasi diberi kesempatan memperbaiki hasil proyek.

3) *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh pandangan teori belajar konstruktivisme. Model ini menekankan peran siswa aktif dalam menemukan jawaban dengan melibatkan diri secara aktif pada pembelajaran di kelas. Keterlibatan peserta didik menjadi bagian yang tidak terpisahkan pada model *Discovery Learning*. Terapan model *Discovery Learning* mengutamakan kompetensi memori untuk menyimpan pengetahuan yang ada untuk dihadirkan kembali berdasarkan keaktifan siswa. Menurut Hosnan (2014: 282) pembelajaran *Discovery* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dan tidak mudah dilupakan.

Penemuan diri serta keingintahuan tentang sesuatu tidak lepas dari faktor pengalaman yang menjadi dasar pembelajaran *Discovery* ini. Dengan pengalaman, pengembangan, dan penemuan akan terbantuan. Dalam terapan model pembelajaran *Discovery*, menurut Henson & Eller (1999: 247) peserta didik diajarkan menjadi pemecah masalah yang lebih baik, dan guru bisa menggunakan prosedur yang dirancang untuk menggunakan strategi belajar dan berfikir yang lebih baik. Ada pepatah Cina yaitu “*saya mendengar... saya lupa, saya melihat ... saya ingat, dan saya melakukan ... saya memahami.*” Pepatah tersebut adalah inti pembelajaran *Discovery*. Pembelajaran model *Discovery* membantu peserta didik menemukan konteks permasalahan dan informasi saat pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator tugasnya mengingatkan dan merencanakan sudah peserta didik pelajari. Pada fase sintaks beberapa bagian aktivitas mendorong peserta didik lebih aktif. Berbeda sebaliknya, guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Pada setiap fase dijelaskan dengan aktivitas pembelajaran, hal tersebut diuraikan seperti di bawah ini

Tabel 2.3 Sintaks Model Pembelajaran *Discovery*

Fase	Aktivitas
<i>Stimulation</i> /pemberian rangsangan	Guru memberi stimuli untuk memulai kegiatan terkait pembelajaran
<i>Problem statement</i> /pernyataan identifikasi masalah	Siswa mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran, dipilah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis
<i>Data collection</i> /pengumpulan data	Siswa mengumpulkan data guna menjawab hipotesis, berbagai metode perlakuan seperti cara kualitatif
<i>Data processing</i> /pengolahan data	Proses pengolahan data
<i>Verification</i> /pembuktian	Pembuktian tentang hipotesis dengan hasil data prosesing
<i>Generalization</i> /penarikan kesimpulan	Menarik kesimpulan terkait kegiatan pembelajaran sebelumnya

Sumber Hosnan (2014: 291)

2. Model Pembelajaran *Experiential*

a. Konsep Model Pembelajaran *Experiential*

Model pembelajaran *Experiential* merupakan model pembelajaran yang dilandasi oleh pembelajaran yang berbasis pengalaman. Model ini dilandasi oleh teori *Work Based Learning*. Model ini menjadikan pembelajaran bisa terarah karena dilandasi pengalaman lapangan atau kontekstual. Konsep kontekstual adalah konsep belajar yang membantu pendidikan mengkaitkan kondisi nyata. Konsep kontekstual ini yang menjadikan kondisi pembelajaran diarahkan menjawab masalah pembelajaran.

Selain konsep yang mendasari model pembelajaran *Experiential*, konsep lain yang mendukung adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme ini menekankan pemanfaatan awal sebagai dasar dalam pengkonstruksian pengetahuan baru sekaligus melibatkan peserta didik secara aktif dalam pelajaran (Sujarwo, 2104: 65).

Dalam teori Konstruktivisme, pengetahuan tidak bisa diperoleh secara pasif, tetapi diperoleh secara aktif oleh struktur kognisi peserta didik yang bersifat adaptif yang pengalaman membantu pengaturan. Dengan pengalaman, teori ini menopang secara langsung model *Experiential*. Model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan belajar. Kerangka konseptual membantu mendorong terjadinya pembelajaran Kontekstual. Suprijono (2014: 80) menyatakan pembelajaran kontekstual juga dikenal *Experiential Learning*, *Real World Education*, *Active Learning*, dan *Learned Centered Instruction*. Asumsi pembelajaran tersebut adalah (i) belajar yang baik terjadi jika peserta didik terlibat secara pribadi dalam pengalaman belajarnya, (ii) pengetahuan harus ditemukan peserta didik sendiri agar mereka memiliki arti atau dapat membuat distingsi berbagai perilaku mereka pelajari, (iii) peserta didik harus memiliki komitmen terhadap belajar dalam keadaan paling tinggi dan berusaha aktif untuk mencapai kerangka kerja tertentu.

commit to user

Model pembelajaran yang baik mengatur paradigma deduktif dan induktif. Model pendekatan berpikir induktif lebih mudah dicerna. Menurut Uno (2007; 12) model pembelajaran berpikir induktif merupakan karya besar Hilda Taba. Suatu strategi mengajar dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik mengolah informasi. Singkatnya, model ini merupakan strategi mengajar untuk mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik. Model ini dikembangkan atas dasar beberapa asumsi sebagai berikut: kemampuan berfikir dapat diajarkan, berfikir merupakan suatu transaksi aktif antara individu dengan data, dan proses berfikir merupakan suatu urutan tahapan yang beraturan. Asumsi-asumsi tersebut merupakan bagian dari pembelajaran. Perencanaan pembelajaran adalah sesuatu sangat signifikan pada dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran. Menurut Mayer & Alexander (2011: 36) upaya untuk mengajar anak-anak untuk merencanakan sebelum menulis telah bervariasi di seluruh tradisi pembelajaran. Tradisi ini termasuk proses pendekatan, model pemagangan ahli-pemula, pembelajaran langsung, dan fasilitasi prosedural. Studi tentang model pembelajaran yang melibatkan instruksi perencanaan model tersebut relatif jarang. Perencanaan pengajaran mempengaruhi cara berfikir untuk melangkah ke model pembelajaran. Model yang sesuai kondisi peserta didik SMK adalah *Experiential learning*.

Menurut Jarvis (2006: 118) pembelajaran *Experiential* adalah proses kompleks yang melibatkan teori dan praktik, tindakan, dan refleksi. Pembelajaran *Experiential* adalah proses pembelajaran berdasarkan teori, praktik, dan refleksi sesuai kondisi di lapangan khususnya pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan. Hal serupa oleh Reynolds & Vince (2007: 6) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman/ *Experiential Learning* adalah cara memperkenalkan konsep kepada peserta didik secara mendalam, serta mewakili lingkungan kerja yang kompleks dan memungkinkan refleksi pada aspek-aspek tertentu tentang bagaimana dan mengapa orang dapat dan tidak dapat belajar. Konsep mendalam untuk memahami lingkungan kerja dan peserta didik termasuk pengintegrasian pola kerja berbasis pengalaman.

Dengan belajar berbasis pengalaman, peserta didik mampu mengambil hikmah apa yang sudah dipelajari. Hikmahnya adalah peserta didik reaktif dan aktif pada pembelajaran. Pembelajaran aktif diungkapkan oleh Beard (2010: 12) pembelajaran *Experiential* bukan didaktik, atau pembelajaran pasif/ hafalan, yang pembelajarannya pasif dalam menyerap keahlian dari yang diberikan. Pembelajaran berbasis pengalaman membuat peserta didik cenderung lebih aktif bukan hanya kegiatan fisik semata, melainkan tindakan aktif membawa dimensi fisik, sensorik, emosional, kognitif, dan psikologis secara intrinsik. Fokus berlebihan satu dimensi membawa ketidakseimbangan perolehan pengalaman. Pengalaman muncul dalam merepresentasikan sebuah kesempatan belajar. Seperti diungkapkan Rusmono (2014: 12) pengalaman terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Interaksi terintegrasi dengan lingkungan belajar membentuk pengalaman sehingga pengalaman membawa perubahan signifikan, dan bentuk perubahan bisa ditransformasikan dalam pembelajaran berbasis pengalaman. Belajar berdasarkan pengalaman adalah transformasi pendidikan sejati. Pengalaman dan pendidikan tidak dapat disamakan secara langsung satu sama lain. Pendidikan sejati berasal dari pengalaman. Hal ini berarti pengalaman terkait pendidikan membawa dampak yang baik dalam ranah pengalaman pembelajaran.

b. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Experiential*

Terapan model pembelajaran *Experiential* berbasis industri kreatif mempunyai beberapa keunggulan. Keunggulan tersebut mampu mendorong peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Keunggulan pembelajaran *Experiential* adalah sebagai berikut: (i) mendorong peserta didik aktif; (ii) mendorong dan mengembangkan berpikir kreatif; (iii) membuat peserta didik mampu menggunakan pengalaman untuk memecahkan masalah; (iv) menciptakan situasi kondusif di dalam kelas saat pembelajaran, dan (v) mendorong kemandirian belajar peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran *Experiential* terkadang tidak sempurna. Pembelajaran tersebut juga memiliki kekurangan. Kekurangan adalah: (i) pengalaman peserta

didik berbeda beda, sehingga untuk implementasi pembelajaran menggunakan pengalaman bervariasi; (ii) faktor waktu akan mengganggu proses penggunaan pengalaman sebagai dasar pembelajaran; (iii) masih perlunya bimbingan guru untuk menerapkan model *Experiential*; (iv) hanya mengandalkan pengalaman, sehingga kurang bisa meningkatkan kreativitas; dan (iv) pembelajaran berbasis pengalaman lebih sesuai diterapkan pada pembelajaran orang dewasa.

c. Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran *Experiential*

Pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan yang dilakukan guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik mempunyai satu pemikiran dalam suatu proses belajar dan mengajar yang benar, yaitu pembelajaran dua arah atau divergen. Pembelajaran divergen menghasilkan produk yang baik karena memberi peluang sama antara guru dan peserta didik. Pembelajaran ini tidak terlepas dari proses belajar, selain menghasilkan produk yang baik. Prosesnya bertolak dari teori belajar dan teori belajar muncul dengan karakter masing-masing.

1. Teori Belajar Konstruktivistik

a) Teori Konstruktivistik

Seiring berjalannya waktu, teori belajar kognitif berkembang menjadi teori belajar konstruktivisme. Dalam teori ini, individu didorong membentuk dan menyusun (mengkonstruksi) sendiri pengetahuannya. Pengetahuan dipandang sebagai hasil konstruksi atau bentukan aktif individu tanpa bantuan siapapun. Jean Piaget memandang pengalaman sebagai faktor penting terkait proses berpikir siswa. Menurut teori ini, setiap anak atau peserta didik mempunyai skema atau struktur kognitif. Skema adalah perwakilan mental yang mengatur pengetahuan.

Skema sering dikaitkan pengalaman peserta didik, dan muncul ketika dibutuhkan. Pandangan serupa diungkapkan Heinich dkk (2002: 7) menyatakan bahwa skema adalah struktur mental yang secara individu mengatur kondisi yang ada. Skema diadopsi atau diganti selama mental dan belajarnya berkembang. Skema digunakan untuk mengindikasikan, memproses, dan menyimpan informasi

yang akan muncul dan bisa difikirkan sebagai bagian dari pribadi menggunakan untuk mengklasifikasi informasi dan pengalaman khusus. Pengalaman dan informasi setiap individu mempengaruhi pengetahuan pembelajar dan ketika berlangsungnya pembentukan skema, proses kognitif individu sangat dominan. Menurut Richey (2011: 58) skema membantu memahami, menyimpan dan memunculkan pengetahuan baru. Skema membantu persepsi dengan memfasilitasi perhatian tertentu, pemahaman, dan menarik kembali memori yang pernah ada.

Sesuai konteks teori konstruktivistik, struktur kognitif merupakan pola perkembangan fisiologis dan pola kegiatan mental yang mendasari aktivitas khusus yang terjadi dalam pikiran serta terkoneksi pada tahap perkembangan anak. Menurut Jamaris (2013: 151) teori perkembangan Piaget memadukan perilaku dengan aspek-aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif terbagi kedalam 4 fase, yaitu; (i) sensomotor (0-2 tahun), pada fase ini intelegensi/kognitif anak tampil berbentuk sensomotorik; (ii) pra operasional (2-7), fase ini, intelegensi/kognitif anak tampil dalam bentuk berfikir intuitif; (iii) operasional kongkret (7-12), pada masa ini, intelegensi/kognitif anak menampilkan diri dalam bentuk kemampuan berpikir logis dan rasional terhadap kejadian dan peristiwa nyata; dan (iv) formal operasional (12 tahun sampai dewasa) fase terakhir ini intelegensi/kognitif menampilkan diri berbentuk kemampuan berpikir secara abstrak ditunjukkan kemampuan mengajukan hipotesis dan memprediksi hal-hal yang terjadi. Menurut Beetlestone (1998: 21) Piaget menganggap tahap-tahap ini bersifat hierarkis. Artinya, bahwa tahap semakin maju tidak bisa diraih tanpa melewati tahap sebelumnya. Perjalanan tahap-tahap secara berurutan menggambarkan perkembangan harus melewati setiap fase saling terkait sehingga mempengaruhi pertumbuhan intelektual.

Penerapan teori Piaget, proses pembelajaran dilakukan dengan memberi kesempatan peserta didik agar bisa belajar secara aktif tersaji dalam berbagai tantangan melalui berbagai masalah yang mendorong kegiatan belajar peserta didik lebih aktif. Menurut Ornstein & Hunkins (2013: 110) dalam teori konstruktivistik, pembelajar adalah kunci utama, dan pembelajar berpartisipasi

dalam menggeneralisasikan makna. Pembelajar tidak bisa menerima informasi dengan meniru kalimat atau kesimpulan dari orang lain. Peran aktif peserta didik mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna dan mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima adalah sesuatu yang penting pada diri pembelajar. Teori konstruktivisme menekankan bagaimana pentingnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses mengaitkan sejumlah gagasan dan mengkonstruksi ilmu pengetahuan melalui lingkungannya.

Pakar pendidikan, Mudjiman (2011: 25) mengatakan bahwa menurut paradigma konstruktivisme, belajar adalah proses menginternalisasi, membentuk kembali, atau membentuk pengetahuan baru. Selain teori konstruktivisme dari Jean Piaget, teori konstruktivisme datang dari Lev Vygotsky. Teori konstruktivisme Vygotsky terkait kemampuan dalam mengkonstruksi berbagai pengalaman aktual hasil interaksi individu dengan lingkungan disekitarnya (Jamaris, 2013: 141).

Menurut teori Vygotsky, keahlian kognitif anak/siswa dapat dipahami apabila dianalisis dan diinterpretasikan secara berkembang. Byrnes (2009: 40) mengatakan bahwa salah satu tujuan utama pembelajaran adalah mengubah konsep langsung pada anak menjadi pemahaman *scientific/ilmiah*. Selain hal itu, teorinya berasumsi bahwa kognitif bisa dihubungkan dimensi dengan kata, bahasa sebagai jembatan mentransformasi aktivitas refleksi mental.

Pakar lain, Langford (2005: 47) menjelaskan bahwa Vygotsky menunjukkan bahwa konsep dari refleksi tidak secara keseluruhan menggambarkan reaksi ini, yang mana berisikan pola gerak yang disiapkan bisa termodifikasi cara yang ditentukan sebelumnya sebagai tanggapan terhadap situasi eksternal. Situasi eksternal tidak terlepas dari sosio kultural yang menopangnya. Hal lain dari teori Vygotsky adalah latar belakang sosio kultural yang menjadikan perkembangan bisa berjalan lancar guna perolehan pengetahuan. Menurut Pritchard (2010: 9) konstruktivisme sosial sangat menekankan peran budaya dan konteks pengembangan interpretasi pengetahuan dan pemahaman pribadi dan cara

commit to user

berbagi tentang realitas. Pada teori ini, pengetahuan merupakan interpretasi manusia terhadap pengalaman pernah dipunyai dan pengetahuan dibangun secara bertahap dari waktu ke waktu terkait konteks sosial.

Peserta didik mengintegrasikan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru. Menurut Sani (2013: 22) prinsip teori Vygotsky adalah pembelajaran sosial. Peserta didik belajar melalui interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Interaksi tersebut dari: (1) Zona Perkembangan Terdekat (ZPD): peserta didik lebih mudah belajar jika konsep berada pada zona perkembangan terdekat mereka; menurut Slavin (2006: 44) zona perkembangan proksimal adalah tingkatan perkembangan dalam diri seseorang; (2) Pemagangan kognitif: peserta didik secara bertahap memperoleh keahlian melalui interaksinya bersama orang lain yang menguasai bidangnya; dan (3) *Scaffolding*: teori ini, peserta didik diberi tugas-tugas kompleks, sulit dan realitis untuk kemudian diberi bantuan secukupnya untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut.

Menurut Slavin (2006: 45), *scaffolding* berarti memberi seorang anak banyak topangan selama tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi topangan tersebut dan meningkatkan tanggung jawab secara mandiri sesegera setelah dia mampu melakukan sendiri

Penerapan teori Vygotsky tersebut dalam pembelajaran, menurut Jamaris (2013: 153) adalah seperti;

- 1) Belajar perlu dimulai dengan isu-isu yang terkait kegiatan peserta didik dalam mengkonstruksi pemahaman dan pengetahuan secara aktif
- 2) Proses pembelajaran perlu disusun dengan memperhatikan konsep utama dan bagian-bagian terkait konsep utama tersebut.
- 3) Pembelajaran perlu disajikan konteks yang membantu peserta didik untuk membangun pemahaman dan pengetahuannya secara interdisiplin. Hal ini disebabkan karena tujuan belajar bukan hanya menghafal, tetapi memahami konteks bermakna.

commit to user

- 4) Konstruktivisme menganjurkan agar menghindari pemberian nilai berdasarkan tes yang distandarisasi, karena *assessment* merupakan bagian dari proses belajar melibatkan peserta didik menilai kemajuan belajar dicapai.
- 5) Pembelajaran yang menerapkan pendekatan konstruktivisme menekankan peranan pendidikan ketika menghubungkan fakta-fakta yang mempertajam pemahaman peserta didik terkait usahanya membangun pengetahuan barunya sendiri.

Dari uraian teori konstruktivistik di atas, teori ini menekankan pada: (i) peran aktif peserta didik dalam pembelajaran; (ii) peserta didik terlibat langsung dalam mengkonstruksi secara individu; (iii) membuat gagasan yang bermakna dengan mengikat pengalaman baru dengan pengalaman lama; (iv) melibatkan lingkungan dalam pembelajaran sehingga mencapai makna, serta (v) secara aktif menggunakan struktur kognitif untuk mengembangkan pengetahuan. Keterlibatan lingkungan, pengetahuan, pengalaman dan pengetahuan dalam pembelajaran berbasis teori konstruktivistik tersebut bisa dimaknai bahwa teori tersebut mempunyai keterkaitan dengan pembelajaran berbasis pengalaman. Dalam pembelajaran berbasis pengalaman keterlibatan pengalaman, lingkungan untuk mengembangkan unsur kognitif menjadi bagian tidak terpisahkan dengan pembelajaran konstruktivistik. Penstrukturan pengetahuan baru muncul dari hasil pengalaman sebelumnya tidak lepas dari peran pembelajaran berbasis pengalaman.

b) Implementasi Teori Konstruktivistik

Kegiatan nyata dalam teori konstruktivistik di lapangan atau di kelas adalah kemandirian peserta didik untuk membangun pengetahuan dan mampu mengimplementasikan kegiatan belajar dan mengajar secara mandiri sehingga pembelajaran akan hidup dan lebih bermakna. Kegiatan belajar yang hidup dan bermakna dengan indikator: peserta didik antusias dalam kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik mampu mengembangkan kompetensi dengan sedikit

commit to user

bimbingan, peserta didik menunjukkan keaktifan dan peserta didik kompeten dalam menguasai ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terintegrasi.

Dalam kegiatan belajar dan mengajar yang terjadi di kelas maupun di lapangan berlandaskan teori konstruktivistik bercirikan sebagai berikut: (1) peserta didik berperan aktif dalam membentuk pengetahuan saat proses pembelajaran yang aktif dan peserta didik tidak pasif dalam pembelajaran, (2). Peserta didik dianggap sebagai subjek belajar yang memiliki potensi sesuai dengan kompetensi masing-masing berdasar konsep pengetahuan berdasarkan penalaran, (3) peserta didik mengimplementasikan pembelajaran dengan zona perkembangan, (4) peserta didik mampu mengkonstruksi konsep pikir masing masing dengan pengetahuan baru, dan (5) peserta didik mampu menggunakan pengalaman individu untuk mengkonstruksi gagasan baru dalam pembelajaran

Implementasi teori konstruktivistik dalam *Experiential learning* adalah pembelajaran menggunakan pengalaman dalam mengkonstruksi gagasan yang baru dan akan hadir berdasarkan dunia nyata yang pernah dialami sebelumnya. Dalam *Experiential learning* pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga keaktifan peserta didik mampu mendorong mengembangkan kompetensi yang dimiliki masing-masing individu. Pembelajaran konstruktivistik menjadi lebih bermakna dengan sedikit bimbingan guru, dan guru hanya sebagai fasilitator serta peserta didik sendiri sebagai subjek pembelajaran yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan sendiri bukanlah kegiatan yang memindahkan pengetahuan dari guru ke peserta didik.

2. Teori belajar Kontekstual

a) Konsep kontekstual

Penerapan teori konstruktivistik sosial, tidak terlepas peran teori lain yang mendukung pembelajaran. Teori kontekstual dan *inquiry* menjadi pendukung teori belajar konstruktivistik. Menurut teori kontekstual, pembelajaran dan pengajaran melibatkan peserta didik aktif. Hal tersebut berkorelasi terhadap keadaan nyata pembelajaran mengaitkan pelajaran akademis pada pengalaman

peserta didik. Menurut Rusman (2013: 187), pembelajaran kontekstual adalah usaha membuat peserta didik aktif mengembangkan kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab peserta didik berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkan dunia nyata.

Pengkaitan antara konteks pembelajaran dan pengalaman nyata menunjukkan bahwa peserta didik bisa melihat terjadinya abstraksi kognitif dalam pikiran peserta didik. Bentuk nyatanya adalah menyusun tugas di sekolah serta peserta didik menemukan hal baru menarik untuk diselidiki. Proses ini menumbuhkan gagasan dikaitkan penentuan pilihan mencari informasi dan menarik kesimpulannya terintegrasi antara hal baru dan pengalaman lama.

Menurut Sujarwo (2011: 48), pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan anggota keluarga dan masyarakat. Pengaitan ini didorong keingintahuan peserta didik sehingga perolehan hasilnya adalah pengetahuan nyata. Proses pembelajaran tugas pendidik adalah mengelola kelas sebagai tim yang bekerja sama menemukan sesuatu baru bagi peserta didik. Pengetahuan dan keterampilan adalah hasil usaha mandiri peserta didik, hal ini karena mengkaitkan sesuatu yang pernah dijalankan dan apa yang sedang dijalani.

Dikatakan lagi oleh Sujarwo (2011: 50) pembelajaran kontekstual dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), penyelidikan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian autentik (*authentic assessment*). Johnson (2002: 88) menyatakan bahwa kontekstual membantu para peserta didik menemukan makna pelajaran mereka dengan cara menghubungkan materi akademik pada konteks kehidupan keseharian. Mereka membuat hubungan penting menghasilkan makna terkait pelaksanaan pembelajaran yang diatur

commit to user

sendiri, bekerja sama, berfikir kritis dan kreatif, menghargai orang, mencapai standar tinggi dan berperan serta dalam tugas-tugas penilaian yang murni. Keseluruhan pada terapan pendidikan diperkirakan bisa mencapai apa yang diinginkan konsepnya.

b). Terapan Pembelajaran Teori Kontekstual

Implementasi pembelajaran kontekstual bisa dilakukan dengan langkah-langkah seperti berikut: (i) Guru menentukan tujuan pembelajaran, menetapkan masalah disesuaikan kompetensi peserta didik; (ii) Peserta didik mengkaji apakah permasalahan bisa diselesaikan sesuai kompetensi mereka; (iii) Guru berusaha membimbing, mengkaji, dan memberikan pengetahuan untuk kepentingan pembelajaran; (iv) Peserta didik aktif untuk ikut serta proses belajar dan mengajar; (v) Guru mendorong peserta didik menggunakan pengalaman untuk menghidupkan kompetensi kognitif; (vi) Peserta didik aktif menggunakan kompetensi kognitif menggunakan pengalaman yang dipunyai; (vii) Guru membimbing dan membantu peserta didik menyelesaikan masalah berbantuan terbimbing; (viii) Peserta didik aktif bertanya jika menemukan sesuatu yang sulit untuk dipecahkan; dan (ix) Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil belajar bersama sama.

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran tertuju proses, bukan produk. Pembelajaran ini bersumber pengalaman sehari-hari yang mampu memecahkan masalah pembelajaran. Pembelajaran dikatakan menggunakan pendekatan kontekstual jika materi pembelajaran tidak hanya tekstual melainkan dikaitkan penerapan kehidupan sehari-hari peserta didik di lingkungan keluarga, masyarakat, alam sekitar, dan dunia kerja melibatkan ketujuh komponen utama, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Model pembelajaran apa saja sepanjang memenuhi persyaratan dapat dikatakan menggunakan pendekatan kontekstual. Pembelajaran kontekstual dapat diterapkan di kelas besar maupun kelas kecil, namun lebih mudah organisasinya jika diterapkan di kelas kecil. Penerapan pembelajaran kontekstual pada kurikulum 2013 kurikulum berbasis kompetensi adalah cocok dan layak.

Keterkaitan antara teori kontekstual dan konstruktivisme tidak lepas dari teori pendukung lainnya seperti *Inquiry*. Teori belajar *Inquiry* juga tidak lepas dari pandangan bahwa peserta didik sebagai subjek belajar yang mempunyai kemampuan dasar. Proses pembelajaran dipandang sebagai stimulus yang menantang peserta didik melakukan kegiatan belajar, di sini peran pendidik lebih banyak menempatkannya diri sebagai pembimbing dan fasilitator belajar, baik secara individu maupun kelompok (Sujarwo, 2011: 84).

Pada pembelajaran *Inquiry*, peran guru maupun peserta didik bersinergi menciptakan suasana dan iklim belajar yang kondusif. Hal tersebut tidak terlepas prinsip *Inquiry* seperti instruksional berpusat peserta didik, mereka muncul keraguan dan berusaha memperoleh pengetahuan. Proses *inquiry* memberi kesempatan peserta didik berkomunikasi bertujuan mendorong peningkatan kemampuan peserta didik beserta motivasi belajar. Suryadharma (2008: 94) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran *inquiry* dilakukan dengan prinsip-prinsip sebagai berikut: (i) berorientasi pada pengembangan intelektual; (ii) prinsip interaksi; (iii) prinsip bertanya, dan (iv) prinsip belajar untuk berfikir. Dari berbagai teori pendukung dan teori dasar yang ada, kemunculan teori-teori tersebut mempunyai kaitan antar teori, sehingga keberadaan teori-teori tersebut sebagai dasar kuat atau menguatkan teori pembelajaran berbasis pengalaman/ *Experiential*. Teori ini mempunyai benang merah dengan teori pendukung sehingga terpenuhi perolehan pengetahuan atau keterampilan baru. Menurut Westwood (2004: 6) keterampilan intelektual mewakili kemampuan kognitif memungkinkan individu untuk berinteraksi secara sukses terhadap lingkungan mereka dan menangani tugas-tugas baru secara efektif.

Pengembangan keterampilan intelektual melibatkan akuisisi konsep, aturan, rutinitas, dan sistem simbol. Mempelajari keterampilan intelektual biasanya berarti belajar bagaimana melakukan proses kognitif yang terlibat pemikiran, penalaran, dan penyelesaian masalah.

Keterkaitan *Experiential Learning* dengan teori belajar kontekstual, adalah konsep belajar yang mendasari pengalaman dunia nyata dengan materi pembelajaran mengkaitkan pengalaman sebelumnya. Konsep ini selaras dengan fase pembelajaran berbasis pengalaman yang mengembangkan proses perolehan pengetahuan dengan pengalaman yang dipunyai peserta didik.

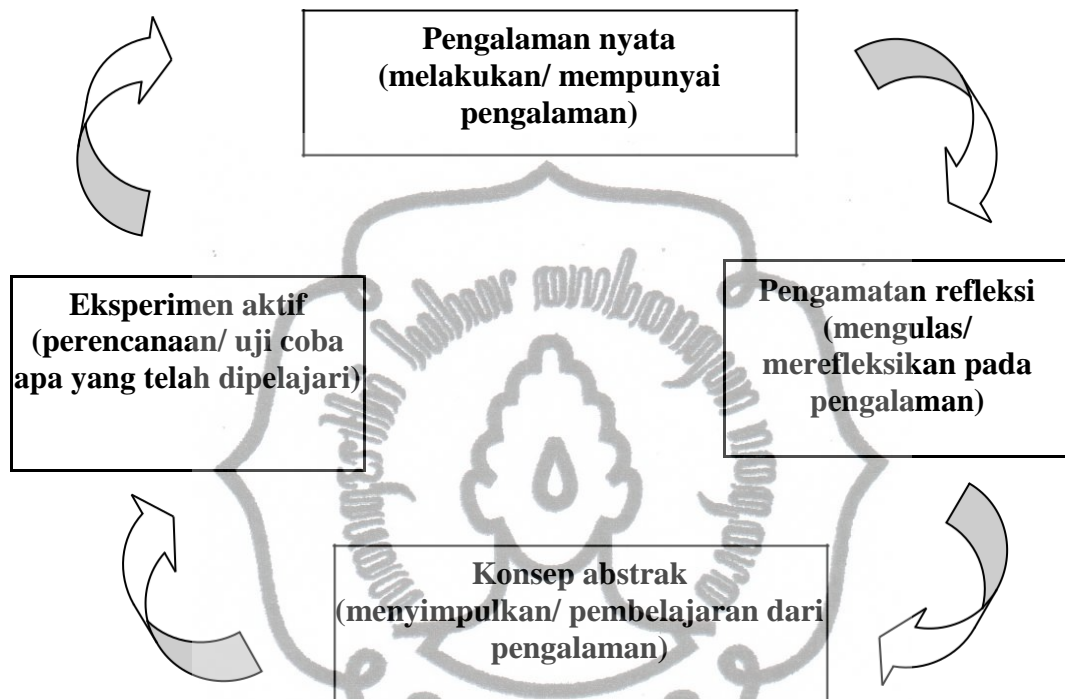
d. Implementasi & Tahapan Model Pembelajaran *Experiential*

Untuk melaksanakan model berbasis pengalaman, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tahapan tahapan tersebut adalah : (i) tahapan pengalaman nyata; (ii) tahap observasi reflektif; (iii) tahap konseptualisasi atau berfikir abstrak; dan (iv) tahap eksperimen aktif. Untuk tahap pengalaman nyata, keterlibatan aktif peserta didik menjadi kunci utama. Pada tahap observasi reflektif, pengamatan berdasarkan pengalaman menandai dasar untuk implementasi pembelajaran berbasis pengalaman. Untuk tahap konseptualisasi, pemahaman prinsip prinsip mendasari pengalaman. Pembelajaran mengabstraksi atau membuat teori-teori terintegrasi dengan observasi. Terakhir adalah eksperimentasi aktif adalah tahap penggunaan teori untuk memecahkan masalah masalah dan mengambil keputusan.

Pembelajaran berbasis pengalaman menghasilkan produk yang baik, karena prosesnya berjalan melalui tahapan yaitu siklus. Hal serupa oleh Kolb (1984) disebutkan bahwa ada empat fase: pengalaman nyata (melakukan sesuatu), pengamatan reflektif (berpikir tentang apa yang telah Anda lakukan), konsep abstrak (menambahkan teori ke pengamatan Anda), dan eksperimentasi aktif (menempatkan ke dalam praktik apa yang telah anda pelajari).

Pembelajaran pembelajaran *Experiential* adalah sebuah kombinasi dari perolehan pengetahuan dengan pengalaman. Perolehan pengetahuan harus melalui pengalaman nyata dan konsep yang abstrak. Perolehan tersebut ditindaklanjuti mentranformasi dan menerapkan pengalaman reflektif dan percobaan aktif. Hasilnya adalah perubahan perilaku, sikap, dan pengetahuan. Teori pengalaman

diutarakan Kolb (1984: 96) yaitu teori gaya belajar berbasis pengalaman diuraikan pada gambar siklus di bawah ini:



Gambar 2.1 Siklus *Experiential Learning*

Tahapan pertama pengalaman nyata/*Concrete Experience* (CE) berproses berdasarkan pengalaman yang pernah dimiliki peserta didik. Peserta didik menggunakan rasa untuk menjalankan proses tahapan pertama. Pada tahapan kedua, pengamatan refleksi/*Reflective Observation* (RO). Peserta didik berasumsi dengan melihat yang terkonsep lewat pengalaman pernah dimilikinya. Tahap ketiga adalah konsep abstrak/*Abstract Conceptualization* (AC). Peserta didik mendorong konsep pikir mereka dengan menghadirkan pengalaman-pengalaman baru berdasarkan pengalaman nyata terintegrasi kegiatan pembelajaran. Tahap keempat adalah eksperimen aktif/*Active Experimentation* (AE). Tahap ini adalah tahap menghasilkan pemikiran dan pengolahan konsep berdasarkan pengalaman masa lalu untuk menghasilkan tindakan nyata dalam memecahkan masalah. Konsep pikir *Experiential learning* atau sering dipahami sebagai *Work Based*

Learning tujuannya sangat jelas yaitu pengefektifan konsep pikir peserta didik bersinergi dengan keterampilan.

Tabel 2.4 Sintaks Model Pembelajaran *Experiential*

No	Fase–Fase	Uraian
1.	Tahap Pengalaman nyata	Pembelajar diberi stimulus agar mampu mendorong melakukan aktivitas
2.	Tahap Observasi reflektif	Pembelajar mengamati pengalaman dari aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan panca indera selanjutnya pembelajar merefleksi pengalamannya.
3.	Tahap konseptualisasi	Pembelajar mulai mencari alasan dan hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya, dan mengkonsep suatu teori/model dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya.
4.	Tahap eksperimen aktif	Pembelajar mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan model/teori dengan melaksanakan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya.

Sumber Madjid (2016: 97)

Menurut Bailey (2005: 190) tujuan pembelajaran berbasis kerja adalah untuk membantu peserta didik memperoleh berbagai jenis keterampilan yang akan melayani mereka dengan baik ketika mereka memasuki dunia kerja penuh waktu. Beberapa keterampilan itu mungkin generik, artinya berguna dalam berbagai kegiatan dan konteks kerja. Model pembelajaran berbasis pengalaman membawa dampak keefektifan pelaksanaan pembelajaran. Apabila ada transfer ilmu melalui pengalaman nyata, perubahan signifikan melalui percobaan-percobaan, dan pengalaman dibentuk siklus pembelajaran. Siklus pembelajaran tidak terlepas peran serta guru. Peran serta guru pada pembelajaran berawal saat terapan konsep belajar melalui teori belajar. Semua teori belajar digunakan waktu pembelajaran dilapangan baik selama proses belajar maupun ketika aplikasi pekerjaan.

e. Model Pembelajaran terkait Industri Kreatif

Implementasi sebuah model pembelajaran di kelas terkait pengalaman memberi pencerahan pada pembelajaran berbasis kerja atau *Work Based*

Learning. Pengelolaan skenario pembelajaran menciptakan sesuatu sesuai kondisi kebutuhan setiap individu. Model yang baik adalah model yang mampu mendorong terciptanya skenario pembelajaran mudah dilakukan. Model berfungsi sebagai media pembelajaran di Kelas XI SMK pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

Keterkaitan model dengan kondisi yang ada memunculkan gagasan mengintegrasikan model pembelajaran berbasis pengalaman guna mencapai tujuan belajar dari kondisi di lapangan. Model *Experiential* mendorong terciptanya ruang belajar bagi peserta didik di SMK dalam implementasi model pembelajaran sesuai pencapaian target kurikulum. Bertolak dari hal tersebut, diharapkan model pembelajaran memberi kesempatan peserta didik mengembangkan ranah afektif seperti kecerdasan sosial. Kecerdasan sosial diperlukan karena industri kreatif memerlukan hal yang mampu membuat sesuatu yang kecil menjadi besar, bahkan dari sesuatu virtual menjadi bagian nyata.

Hadirnya model pembelajaran berbasis pengalaman membantu peserta didik dalam belajar khususnya dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Pelajaran PKK juga membagi fase pembelajaran menjadi dua yaitu teori dan praktik. Pada pembelajaran teori, model ini mengenalkan industri kreatif secara konseptual sehingga apa yang dipelajari mudah dipahami. Pada tataran praktik, model ini mendorong terciptanya produk yang mampu menjadikan sebuah temuan mempunyai nilai jual. Integrasi model pembelajaran *Experiential* berbasis industri kreatif ini sesuai dengan kondisi pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang merupakan gabungan antara teori/konsep dengan praktik. Konsep yang baik mendorong terciptanya praktik sesuai tuntutan jaman. Tuntutan zaman seiring dengan berkembangnya industri kreatif, pembelajaran *Experiential* berdampak pembelajaran yang menuntut kompetensi untuk mencapai kreativitas, inovasi, dan kemandirian yang merupakan tuntutan industri kreatif yang menghadirkan kebaruan.

3. Industri Kreatif

Industri Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Industri kreatif dikenal dengan nama lain industri budaya (terutama di Eropa) atau juga ekonomi kreatif. Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan yang menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu. Industri kreatif menjadi tumpuan berkembangnya perekonomian di Indonesia. Hal tersebut karena industri kreatif mampu mendorong berkembangnya potensi yang dimiliki setiap daerah. Potensi daerah yang mampu berkembang adalah potensi terkait dengan kearifan lokal/*local wisdom*. Nilai-nilai kearifan lokal ini yang mampu mengangkat potensi daerah untuk mengangkat perekonomian di sektor mikro. Berkembangnya perekonomian daerah tidak lepas dari peran *Triple Helix*. Konsep *Triple Helix* terdiri atas kerja sama pemerintah, pebisnis dan akademisi secara bersinergi (Hutabarat, 2012).

Triple helix ini mengangkat sektor mikro berdasarkan kebutuhan akan pekerjaan, daya beli masyarakat, dan kesejahteraan masyarakat sebagai bagian industri kreatif. Dari dorongan *Triple Helix* ini, industri dan sektor dunia usaha bisa mencapai target sesuai perencanaan. Perpaduan pemerintah, wirausahawan, dan akademisi bisa memecahkan masalah terkait lapangan kerja, kreativitas, dan pertumbuhan ekonomi. Industri kreatif mempunyai potensi tidak hanya mengembangkan perekonomian pada tataran mikro namun menjawab tantangan jaman yang semakin maju dan berkembang.

Sesuai penjelasan diatas, Utami dan Lantu (2014) juga mengatakan bahwa industri kreatif adalah industri potensial dalam perkembangan ekonomi dan budaya negara. Industri kreatif dipandang mendukung kesejahteraan secara ekonomi. Berdasarkan hal tersebut, berbagai pihak berpendapat bahwa "*kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama*" dan bahwa industri abad 21 tergantung produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi. Pada

abad ke 21, orang dituntut mempunyai keterampilan berpikir tingkat tinggi agar mampu memecahkan masalah yang muncul di dunia (Sahin, 2009).

a. Jenis-Jenis Industri Kreatif di Indonesia

Industri kreatif diasumsikan mampu mendongkrak industri menjadi lebih baik, menurut departemen perdagangan RI 2008. Ada 14 jenis industri kreatif: periklanan, arsitektur, pasar seni & barang antik, kerajinan, desain, desain *fashion*, video, film & fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan & percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio. Dalam perkembangannya, industri kreatif sudah menjangkau tataran di tingkat tinggi dan terendah. Usaha skala besar dan kecil bidang industri kreatif tersebut tidak lepas dari peran pendidikan. Pendidikan yang *familiar* dengan industri kreatif adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Industri kreatif sudah menjadi bagian dalam pembelajaran di SMK. Di SMK, konsep hingga implementasi diajarkan baik secara teoritik maupun praktik. Implementasi nyata industri kreatif menjadi bagian dari pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

b. Kompetensi SMK terkait Industri Kreatif

Tujuan pendidikan vokasi tidak hanya mencerdaskan kehidupan bangsa tetapi juga menyiapkan peserta didik untuk bekerja serta mampu menjawab tantangan jaman. Dalam dunia teknologi digital ini, tantangan jaman dalam bentuk kreativitas dan inovasi menjadi tantangan tersendiri dan mempunyai dampak luar biasa. Tantangan tersebut menjadi dorongan terciptanya produk baru. Sebaliknya, bila tidak dapat diatasi hal itu akan menjadi ancaman, berbentuk kemiskinan, kebodohan dan ketertinggalan.

Seperti halnya pelajaran Kewirausahaan, era modern dan globalisaisi menuntut suatu ide, inovasi, dan kreativitas untuk menjalankan sesuatu (Khuzaimah, 2019: 1). Kondisi demikian mengantar peran kejuruan menjadi pusat pembelajaran kemandirian dalam pelajaran Kewirausahaan. Berbekal kreativitas, dan inovasi, peserta didik diharapkan mampu menciptakan suatu hal baru dan menarik sehingga memunculkan produk kreativitas. Peserta didik

mampu menciptakan produk riil dan nonriil. Produk riil bisa berbentuk barang, sedangkan nonriil berbentuk royalti dan *brand merk*. Konsep ini menjadikan SMK fokus dan mengarah industri kreatif yang menuntut kebaruan dan menciptakan lapangan kerja.

Bertolak dari hal ini, SMK mempunyai daya dukung untuk menghidupkan industri kreatif yakni dengan konsep PSG maupun *Teaching Factory*. Untuk konsep PSG di SMK, Surachim (2016: 52) menyatakan bahwa pola pendidikan sistem ganda menggambarkan suatu upaya pembelajaran yang lebih bermakna untuk menghasilkan lulusan SMK yang relevan dengan kebutuhan masyarakat umumnya dan institusi kerja khususnya. Kondisi ini menjadikan lulusan SMK lebih terjamin memasuki dunia kerja dan industri karena kesesuaian pekerjaan yang akan dijalankan sudah dilaksanakan sebelumnya.

Tidak berbeda dengan PSG, konsep *Teaching Factory* dilaksanakan di sekolah kejuruan umumnya memberi banyak keunggulan dari segi kemanfaatan dan kesepadanan konsep kerja setelah lulus. Menurut Kuswantoro (2014: 5) *Teaching Factory* merupakan konsep pembelajaran yang sesungguhnya di SMK, sehingga dapat menjembatani kesenjangan kompetensi antara industri dan pengetahuan sekolah. Konsep ini mendidik generasi muda untuk menyiapkan konsep berwirausahaan. Berbekal konsep kewirausahaan, peluang usaha pada industri kreatif mudah diwujudkan dan didorong maju karena proses pembelajaran di SMK, pelatihan kerja, dan kemandirian usaha sudah dilaksanakan sebelumnya. Mengacu hal tersebut, SMK menyiapkan dan mensukseskan industri kreatif yang mendasari berdirinya ekonomi kreatif yang mampu menghidupkan Ekonomi terkhusus Ekonomi mikro.

4. Pendidikan Kejuruan

a. Orientasi Pendidikan Kejuruan

Pendidikan umum semakin bervariasi jika ditambah pendidikan lainnya yang menyentuh kepentingan masyarakat umum. Pendidikan yang terkait dengan industri kreatif adalah pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan tidak hanya

fokus akademik saja, ada unsur lain mendukung berdirinya pendidikan kejuruan. Pendidikan tersebut adalah SMK. Menurut Riduwan (2009: 169) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu program pendidikan formal yang melayani dan membantu peserta didik untuk memiliki kecakapan atau *skill* tertentu sesuai program yang ditawarkan. Program ini diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang memiliki kemampuan dan kemandirian pendidikan sehingga dapat mengatasi masalah yang menjadi dilema bagi negara ini yaitu mengatasi pengangguran dan ketergantungan terhadap negara lain. Selain itu, menurut Surachim (2016: 4), SMK sebagai institusi pendidikan yang dipercaya pemerintah dan masyarakat harus efektif menghasilkan lulusan/tenaga kerja sesuai tuntutan perubahan kebutuhan, tenaga kerja berkualitas seperti yang diinginkan masyarakat dan dunia kerja khususnya.

Proses pendidikan kejuruan dan pendidikan umum berbeda. Karakter yang dipunyai pendidikan kejuruan adalah mempersiapkan tenaga kerja siap pakai dan menjadi kekuatan menembus dunia kerja. Menurut Firdausi & Barnawi (2012: 20) berbeda dengan pendidikan umum, pendidikan kejuruan mempunyai karakteristik tersendiri. Pendidikan kejuruan yang berorientasi pada kebutuhan pasar (dunia kerja) atau *demand-driven*, harus selalu mengikuti perkembangan teknologi terbaru, pembelajarannya diarahkan pada peningkatan kualitas keterampilan (*skill*), dan penilaian kemampuan peserta didik mengacu standar dunia kerja/industri.

Orientasi pendidikan kejuruan adalah membekali peserta didik memiliki kompetensi perilaku di bidang kejuruan tertentu sehingga yang bersangkutan mampu bekerja (memiliki kinerja) demi masa depan dan untuk kesejahteraan bangsa. Sanjaya (2008: 159) mengatakan bahwa pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai kejuruan. Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan keterampilan dalam pendidikan kejuruan, peserta didik harus memiliki kompetensi atau potensi. Kompetensi atau potensi pendidikan kejuruan

yang baik, diharapkan bisa membidangi dan menguasai sesuai keahliannya dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi. Aspek lain seperti iptek, etos kerja tinggi, dan mampu berkomunikasi sesuai tuntutan pekerjaan, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri ini yang diperlukan pendidikan kejuruan.

Kemampuan komprehensif pendidikan kejuruan SMK diarahkan untuk mencapai pemberdayaan sumber daya manusia. Menurut Firdausi & Barnawi (2012: 13) SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan keahlian sehingga lulusan SMK dapat mengembangkan kinerja apabila terjun di dunia kerja. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan SMK adalah meningkatkan kemampuan peserta didik mengembangkan diri sejalan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta menyiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Emir (2013) menyatakan bahwa tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah melatih tenaga muda tingkat menengah agar relevan dengan kebutuhan. Semua SMK mempunyai tujuan agar lulusan memiliki kemampuan, ketrampilan, serta keahlian bidang ilmu tertentu dan terampil untuk diaplikasikan pada dunia kerja dan industri. Lulusan SMK berbekal keterampilan dan kompetensi menjadi kelebihan dari pendidikan kejuruan di tanah air. Terkait hal tersebut, asumsinya adalah: (i) lulusan SMK dapat mengisi peluang kerja di industri dan dunia usaha karena terkait satu sertifikasi yang dimiliki oleh lulusannya melalui uji kemampuan kompetensi; (ii) lulusan SMK dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi apabila lulusan itu memenuhi persyaratan.

Selain hal diatas, ada kelebihan lain pendidikan kejuruan yaitu pendidikan kejuruan melatih peserta didik berjiwa *Entrepreneurship*, menjadikan lulusannya bisa berwirausaha. *Entrepreneurship* dibutuhkan di Indonesia karena jumlahnya masih sedikit. Sebagian besar lulusan SMK hanya ingin bekerja dengan mengabdikan diri pada pemerintah, seperti menjadi ASN, TNI atau POLRI. Data terbaru BKN (Badan Kepegawaian Negara) menyampaikan bahwa pelamar calon

Pegawai Negeri Sipil di instansi pemerintah mencapai 4,1 juta di tahun 2019 (<http://m.liputan6.com/bsnis/read4116931>).

Pekerjaan menjadi pelayan masyarakat sangat terbatas, sehingga alternatif bagi lulusan SMK adalah berwirausaha. Lulusan SMK berwirausaha diharapkan mendorong pertumbuhan ekonomi terutama ekonomi kreatif. Peran *Entrepreneur* sebagai aktor ekonomi kreatif bisa menemukan sumber daya baru, proses produksi baru, teknologi, metode baru, organisasi usaha baru, dan pasar-pasar baru (Suryana, 2013: 4).

Untuk wirausaha, saat ini Indonesia baru memiliki 1,5 persen pengusaha dari sekitar 252 juta penduduk tanah air. Indonesia sekarang masih membutuhkan sekitar 1,7 juta pengusaha untuk mencapai angka dua persen, sedangkan di negara-negara Asean seperti Singapura tercatat sebanyak 7 persen, Malaysia 5 persen, Thailand 4,5 persen, dan Vietnam 3,3 persen jumlah pengusahanya (<http://www.suara.com/bisnis/2016/05/09>).

b. Landasan Filosofi

Filsafat adalah apa yang diyakini sebagai suatu pandangan hidup dan landasan berpikir yang dianggap benar dan baik. Pada pendidikan vokasi, pendidikan harus didasari konsep filsafati, konsep ini mampu membuat berpikir kreatif dengan dasar perolehan pendidikan secara baik dan terarah. Pendidikan vokasi sesuai dengan filsafat essensialisme. Knight (2007: 178) mengutarakan bahwa bagi kalangan filsafat essensialis, pendidikan mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pembelajaran keterampilan-keterampilan dasar dan materi, dengan penguasaan penuh, akan menyiapkan peserta didik berfungsi sebagai anggota masyarakat yang beradab. Filsafat essensialisme berpandangan bahwa pendidikan kejuruan harus mengaitkan dirinya berhubungan sistem-sistem lain seperti ekonomi, politik, sosial, ketenagakerjaan serta religi dan moral.

Untuk filsafat essensialisme, kreativitas dan keterampilan adalah tujuan utamanya pendidikan vokasi. Widyastono (2014: 13) menyatakan bahwa essensialisme lebih berorientasi pada sains daripada humanisme lebih pragmatis;

pendidikan diarahkan dalam mempersiapkan generasi muda untuk terjun ke dunia kerja. Konsep essensialisme berorientasi pada masa sekarang dan yang akan datang. Isi pendidikan filsafat essensialisme bersifat membentuk keterampilan dan pengembangan kemampuan vokasional sesuai konsep pendidikan vokasi.

c. Kurikulum

Kurikulum menjadi landasan untuk menjalankan proses pendidikan dan sebagai alat untuk mendasari pembelajaran. Menurut Hernawan (2011: 1) kurikulum memiliki peranan yang sangat strategis dalam pencapaian tujuan pendidikan. Terdapat tiga peranan kurikulum yang dinilai sangat penting, yaitu peranan konservatif, peranan kritis, evaluatif dan kreatif. Ketiga peranan kurikulum tersebut harus berjalan seimbang dan harmonis untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Pada praktik atau implemenetasi kurikulum, pemerintah menerapkan kurikulum 2013.

Seperti yang diutarakan Fahmy et al (2015) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memandatkan kepada pendidikan dasar dan menengah untuk menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum ini menekankan perlunya membangun karakter, pengetahuan dan keterampilan dalam proses belajar dan mengajar. Kurikulum ini dalam terapannya sesuai untuk pendidikan SMK. Hal ini terkait dengan pengembangan keterampilan terintegrasi dengan pengetahuan. Kurikulum pendidikan kejuruan berdasarkan pada kebutuhan bersifat pragmatis. Sifat pragmatis berdasarkan kebutuhan kurikulum jangka pendek mawadahi kebutuhan pendidikan vokasi. Dalam pendidikan kejuruan, kurikulum bersifat pragmatis dan siap pakai menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Hamid (2012: 35) dalam pelaksanaannya, kurikulum pragmatis mengutamakan pengalaman yang didasarkan atas kebutuhan dan minat peserta didik, yang diarahkan kepada pengembangan pribadi secara integral terutama aspek pikir, perasaan, motorik, dan pengalamannya. Penerapkan kurikulum pragmatis mendekatkan pengalaman pembelajar terhadap potensi peserta didik.

commit to user

Menurut Mudyahardjo (2001: 24) kurikulum fungsional atau pengalaman adalah program pengajaran yang menyediakan sub-sub program yang diambil setiap peserta didik sesuai bakat, minat, dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Kebutuhan peserta didik harus menjadi dasar mengembangkan kurikulum sehingga azas manfaat lebih mengena sesuai kebutuhan dan potensi peserta didik bersinergi kondisi lapangan.

d. Strategi Pencapaian

Dalam pendidikan vokasi, pencapaian target menjadi prioritas utama. Target utama pendidikan di SMK adalah perolehan pekerjaan, sehingga perolehan pekerjaan lulusan SMK perlunya target pencapaian. Untuk mencapai target, perlunya strategi pencapaian. Dalam kurikulum kejuruan, pencapaian menjadi target utama. Untuk mencapai target yang diinginkan, pendidikan kejuruan membekali pelatihan kerja berdasarkan azas pragmatisme. Menurut Poedjiadi (2005: 73) pragmatisme berpandangan bahwa pengetahuan yang diperoleh hendaknya dimanfaatkan untuk mengerti permasalahan yang ada di masyarakat. Selanjutnya tindakan apa yang dapat dilakukan untuk kebaikan, peningkatan, dan kemajuan masyarakat dunia. Penilaian, gagasan, ide-ide dan teori yang dipentingkan adalah dilaksanakan hingga membuahkan hasil positif. Azas ini menjadi alat mencapai target jangka pendek sehingga pencapaian tidak hanya membuat produktivitas pendidikan kejuruan namun membuat kreativitas yang mampu memberdayakan peserta didik menyongsong masa depan.

Untuk menyongsong masa depan peserta didik, pendidikan kejuruan menerapkan konsep *link and match*. Konsep ini mengintegrasikan pendidikan sistem ganda bertolak dari kerja praktik menjadi kerja nyata berbekali pelatihan kerja berdasarkan konsep pendidikan dan kerja. Menurut Reksoatmojo (2010: 254) pengintegrasian pendidikan akademik dengan pendidikan kejuruan memiliki potensi menjadikan muatan kurikulum relevan bagi semua peserta didik, baik yang ingin cepat kerja atau melanjutkan ke perguruan tinggi sambil bekerja. Pendekatan pendidikan kejuruan dibangun berdasarkan konsep pembelajaran

commit to user

kontekstual yang memberi peserta didik pengalaman belajar otentik dan selaras kondisi dan kebutuhan dunia usaha/industri.

Konsep Pendidikan Sistem Ganda (PSG) membawa dampak nyata yaitu peserta didik terampil dan siap memasuki dunia kerja dan industri sesuai harapan konsep pendidikan kejuruan. PSG adalah sistem yang digunakan pendidikan kejuruan untuk mengintegrasikan pendidikan sekolah kejuruan terkait teori pada dunia kerja dan industri. Surachim (2016: 5) juga menyatakan pola PSG yang menjadi alternatif pelaksanaan pembelajaran di SMK adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian kejuruan yang memadukan pembelajaran SMK dan prakerin (praktik kerja industri) di institusi kerja pasangan (IP) (dunia kerja). Integrasi dalam pembelajaran bertujuan menghasilkan lulusan/tenaga kerja berkemampuan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, khususnya institusi kerja. PSG sering dikaitkan konsep *link and match*. Kebijakan *link and match* mengimplikasikan adanya wawasan sumber daya manusia, wawasan profesional, wawasan nilai tambah, dan wawasan ekonomi dalam menyelenggarakan pendidikan, khususnya pendidikan kejuruan (Supriadi, 2002: 231).

Penerapan ilmu dan teknologi pendidikan kejuruan seharusnya dirumuskan dalam pembelajaran untuk mempermudah perolehan pendidikan kejuruan. Perkembangan terapan teknologi dalam pembelajaran membuat kemudahan konsep diterapkan dalam pendidikan kejuruan. Menurut Poedjiadji (2005: 59), perkembangan teknologi pada dasarnya bertujuan mempermudah segala kegiatan dilakukan oleh manusia. Berkat teknologi, capaian hasil pembelajaran dirujuk menjadi mudah dan bermanfaat bagi perkembangan pendidikan, baik pendidikan kejuruan maupun pendidikan umum.

Strategi pencapaian pendidikan kejuruan untuk terapan teknologi pendidikan menjadi utama karena mendukung pendidikan kejuruan secara komprehensif. Menurut Anitah (2009: 1) teknologi pendidikan diterapkan dalam berbagai aspek pendidikan seperti pendidikan jarak jauh, pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, dan peningkatan kualitas pendidikan melalui berbagai

jenis sumber belajar. Agar keseluruhan bisa berjalan berjalan lancar dan mencapai target tersebut perlunya merepakan pendidikan vokasi. Pendidikan vokasi ini berpola pada proses teknologi serta bertujuan mencapai produk.

Produk pendidikan vokasi sangat erat hubungannya dengan proses. Baik proses maupun produk ini merupakan investasi pendidikan vokasi. Menurut Komariah & Triatna (2004: 6), pendidikan adalah investasi (*Investment Human Capital*) sehingga keberadaannya harus terkait dengan kembali hasil atau keluaran yang bermanfaat menguntungkan secara finansial dan sosial. Berdasarkan manfaat keuntungan baik secara finansial maupun nonfinansial, pendidikan kejuruan mendapatkan dampak keuntungan. Manfaat nyata untuk pendidikan, terutama pendidikan kejuruan, tidak terlepas keraguan pemerintah menerapkan pemberdayaan SMK dibanding SMA. Keberadaan SMK kurang mencukupi kebutuhan pasar, hal ini terlihat jumlah SMK masih sedikit. Rasio tentang pendidikan vokasi, terutama SMK masih jauh dari harapan. Hal tersebut sesuai kebijakan penting pemerintah (Depdiknas) saat ini, ingin memperbanyak jumlah peserta didik Sekolah SMK daripada peserta didik SMA. Menurut peta perencanaan yang dibuat pemerintah, ditargetkan, rasio jumlah peserta didik SMA: SMK pada tahun 2010 sekitar 50: 50, dan pada tahun 2015 sekitar 70: 30 (Indriaturrahmi & Sudiyatno, 2016).

5. Kewirausahaan

Kurikulum SMK dibagi 3 bagian, yaitu: produktif, adaptif, dan normatif. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan termasuk bidang adaptif. Kewirausahaan dikatakan oleh Kamil (2007: 119) adalah penerapan kreativitas dan keinovasian untuk memecahkan permasalahan dan upaya memanfaatkan peluang yang dihadapi setiap hari. Upaya pemecahan masalah adalah tujuan utama kewirausahaan. Hal serupa diungkapkan oleh Wibowo (2011: 24) bahwa kewirausahaan adalah suatu sikap, jiwa, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu baru, yang sangat bernilai dan berguna baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain, dengan demikian kewirausahaan adalah gabungan dari kreativitas,

keinovasian, dan keberanian menghadapi resiko dilakukan melalui bekerja keras untuk membentuk dan memelihara usaha baru.

Menurut Kemendiknas (2010: 15) pendidikan Kewirausahaan di Indonesia masih kurang memperoleh perhatian yang cukup memadai, baik oleh dunia pendidikan maupun masyarakat sendiri. Banyak pendidik kurang memperhatikan pertumbuhan karakter dan perilaku wirausaha siswa, baik di SMK atau pendidikan profesi. Orientasinya menyiapkan tenaga kerja saja. Pendidikan kewirausahaan sebenarnya termasuk materi harus diajarkan, dikuasai, dan direalisasikan kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai untuk peserta didik yang bisa dihidupkan melalui pelajaran Kewirausahaan ialah percaya diri, kreativitas, tekun, jujur, pantang menyerah, dan kerjasama.

Implementasi pelajaran prakarya dan kewirausahaan di sekolah, baik implisit maupun eksplisit, kemauan berkembang menjadikan konsep perolehan hasil pengalaman, menjadikan sebuah pelajaran baru dalam memperoleh tujuan pembelajaran. Perolehannya yaitu bekerja untuk diri sendiri berbasis pengalaman. Karakter bekerja diri sendiri pasti memberi harapan baru tentang lapangan kerja. Kamil (2007: 123) menyatakan bahwa karakteristik wirausaha dihubungkan dengan watak yang harus dimiliki oleh wirausaha tersebut. Karakteristik ini menjadi preseden tentang hal-hal yang dimiliki para wirausahaan. Paparannya adalah sebagai berikut;

Tabel 2.5 Karakteristik Kewirausahaan

No	Ciri-ciri	Watak
1.	Percaya diri	a. Kepercayaan/keyakinan (keteguhan) b. Ketidaktergantungan c. Kepribadian mantap d. Optimisme
2.	Berorientasi tugas dan hasil	a. Kebutuhan atau haus akan prestasi b. Berorientasi laba atau hasil c. Tekun dan tabah d. Tekad, kerja keras, motivasi e. Energik f. Penuh inisiatif g. Mampu mengambil risiko h. Suka pada tantangan
3.	Kepemimpinan	a. Mampu memimpin b. Dapat bergaul dengan orang lain c. Menanggapi saran dan kritik
4.	Keorisinilan	d. Inovatif/Pembaharuan e. Kreatif f. Fleksibel g. Banyak sumber h. Serba bisa i. Mengetahui banyak
5.	Berorientasi kemasa depan	a. Pandangan ke depan b. Perspektif

Sumber: Departemen Pendidikan Nasional (2012)

a. Fungsi Kewirausahaan

Fungsi kewirausahaan untuk meningkatkan nilai ekonomi baik makro maupun mikro, fungsi tersebut mencakup peluang kerja dalam masyarakat yang siap andil dalam pembangunan. Menurut Saban (2013: 23) setiap wirausaha

mempunyai fungsi pokok, membuat keputusan penting dan mengambil risiko tentang tujuan dan sasaran perusahaan, memutuskan tujuan dan sasaran perusahaan, menerapkan bidang usaha dan pasar yang akan dilayani, menghitung skala usaha yang diinginkannya, menentukan permodalan diinginkan, memilih dan menetapkan kriteria karyawan serta memotivasi, mengendalikan secara efektif dan efisien, mencari dan menciptakan cara baru.

Fungsi Kewirausahaan mendukung pertumbuhan ekonomi khususnya ekonomi mikro. Selain itu, kewirausahaan mempunyai dampak ekonomi yang kuat. Menurut Saban (2013: 23), dampak ekonomi maupun sosial adalah menciptakan lapangan kerja, meningkatkan taraf hidup, meningkatkan pemerataan pendapatan, memanfaatkan dan memobilisasi sumber daya untuk meningkatkan produktivitas nasional, dan meningkatkan kesejahteraan pemerintah melalui pajak. Dampak pada kehidupan di masyarakat adalah kewirausahaan mendorong tumbuhnya ekonomi mikro. Pertumbuhan ekonomi mikro, kewirausahaan mampu menumbuhkan sikap mandiri dan mendorong penciptaan lapangan kerja baru.

b. Pelajaran Kewirausahaan

Pelajaran Kewirausahaan adalah pelajaran adaptif yang mengacu pada praktik pembelajaran. Pelajaran ini diajarkan dari tingkat SMP, SMA, dan SMK. Untuk tataran SMP, pelajaran Kewirausahaan berbentuk pelajaran Prakarya. Pelajaran Prakarya mengandung unsur kreativitas dan inovasi untuk menghasilkan karya dalam lingkungan yang belum optimal menghasilkan produk yang mempunyai nilai jual. Untuk pelajaran Kewirausahaan di SMA menjadi bagian tidak terlepas dari pelajaran adaptif yang mengedepankan teori. Implementasi pembelajaran masih porsi teori hanya 40 % sedangkan praktik 60%. Banyak hal dilakukan pada pelajaran Kewirausahaan di SMA. Jenis-jenis keterampilan dilakukan untuk membuat sesuatu yang baru terkait kegiatan berbentuk pelestarian *local wisdom* atau kearifan lokal seperti membatik, menenun, membuat pola baju dan kegiatan lain bermanfaat mengembangkan potensi diri untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan kebutuhan daerah setempat.

commit to user

Di tingkat SMK, pembelajaran Kewirausahaan sedikit berbeda. Pelajaran Kewirausahaan di SMK masuk dalam kategori pelajaran adaptif. Pelajaran ini diajarkan hanya sekali dalam satu minggu dengan durasi 2 jam. Pelajaran Kewirausahaan ini diselenggarakan dengan tujuan untuk menyiapkan peserta didik untuk menghadapi masa depan guna serta memperoleh pekerjaan. Menurut Guardia dkk (2014) pendidikan kewirausahaan bertujuan untuk membantu peserta didik mendapatkan keterampilan dan pengetahuan yang penting untuk konsep pemikiran berwirausaha. Wirausaha memerlukan kreativitas dan inovasi. Kreativitas dibutuhkan dunia kerja dan dunia industri. Kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran Kewirausahaan di SMK adalah kompetensi peserta didik yang mampu meningkatkan ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain meningkatkan kreativitas, pelajaran Kewirausahaan mengajarkan sikap mandiri tidak ketergantungan terhadap orang lain. Sikap yang diajarkan dalam kewirausahaan adalah sikap siap menghadapi pekerjaan masa akan datang .

c. Prakarya dan Kewirausahaan

Standar kompetensi, kompetensi dasar, muatan lokal prakarya, dan kewirausahaan berfungsi sebagai acuan pengembangan silabus disesuaikan potensi dan karakteristik sekolah. Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diimplementasikan dan diajarkan di sekolah agar peserta didik dapat mengaktualisasikan diri perilaku usaha mandiri atau berwirausaha. Isi muatan pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan difokuskan perilaku wirausaha sebagai fenomena empiris yang terjadi di lingkungan sekolah dan lingkungan belajar peserta didik. Pada pelajaran Kewirausahaan, peserta didik dituntut lebih aktif untuk mempelajari peristiwa-peristiwa ekonomi khususnya ekonomi yang bersinggungan langsung dengan masyarakat yaitu ekonomi mikro yang terjadi di lingkungannya. Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat menghasilkan perilaku wirausaha dan jiwa pemimpin terkait cara mengelola usaha untuk membekali peserta didik mampu berwiraswasta secara mandiri dan berdikari tanpa campur tangan pemerintah maupun sektor lain pada pengembangan. Pada pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bertujuan agar peserta didik memiliki

kemampuan sebagai berikut: memahami dunia usaha kehidupan sehari-hari terutama yang terjadi di lingkungan masyarakat sekitarnya; berwirausaha sesuai bidangnya, menerapkan perilaku kerja prestatif terfokus pada belajar; dan mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausahaan. Ruang lingkup mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK meliputi aspek-aspek sebagai berikut: sikap dan perilaku wirausaha, kepemimpinan dan perilaku prestatif, dan solusi masalah, dan pembuatan keputusan.

d. Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK)

Produk kreatif menekankan produk dari proses kreativitas, sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dari hal-hal sudah ada, yang semuanya relatif berbeda dengan yang ada sebelumnya. Kreativitas dan inovasi merupakan inti dari kewirausahaan. Kreativitas dapat dipandang sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang. Inovasi dalam Kewirausahaan adalah kemampuan untuk menerapkan solusi kreatif terhadap masalah dan peluang untuk meningkatkan atau untuk memperbaiki kinerja usaha (<http://ppg.spada.ristekdikti.go.id/course/view.php?id=72>)

Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK merupakan integrasi pelajaran produktif dan adaptif. Pelajaran ini menjadi bagian dari pelajaran produktif karena kurikulum 2013 memberikan fokus pada keterampilan selain sikap dan pengetahuan. Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terkait kompetensi menjadi bagian dalam bentuk pemahaman dan penerapan. Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) mempunyai tujuan mendorong peserta didik mampu mengimplementasikan apa diperoleh di sekolah dan selanjutnya ada tindakan nyata membuat produk yang bisa mempunyai nilai jual berupa produk riil maupun non riil (*virtual*). Pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat, informasi dan SOP (Standar Operasional Prosedur) menjadi kompetensi utama yang harus dicapai oleh peserta didik. Implementasi tersebut tidak lepas dari

tujuan pembelajaran PKK yaitu untuk memecahkan masalah pembelajaran yang mampu menjadi kompetensi utama. Selain pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan mampu menyajikan standar mutu dan hasil yang menjadi fokus akhir di samping prosesnya.

Implementasi pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk pembelajaran dilakukan oleh guru di bidang Kewirausahaan terintegrasi dengan guru produktif. Hal ini dilakukan agar sinergi antara guru bidang produktif yang lebih siap praktik terintegrasi dalam mata pelajaran Kewirausahaan. Pelajaran tersebut dilakukan dengan mengacu kurikulum 2013, keterampilan menalar, mengolah, menyajikan dilaksanakan secara selektif dan solutif. Proses implementasi kurikulum yang mendasari dilakukan secara kolaboratif, kreatif, berfikir kritis, komunikatif dan solutif. Pencapaian tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 menghasilkan peserta didik yang mandiri, kritis, produktif dan inovatif sehingga siap untuk mendapatkan pencapaian hasil sesuai tuntutan kurikulum di SMK.

e. Kompetensi Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK

Kompetensi pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah mampu memahami, menerapkan, menganalisis serta mengevaluasi pengetahuan faktual dan konseptual sesuai harapan kurikulum 2013. Selain kompetensi di atas, pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dilaksanakan secara teoritis dan praktis. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan mempunyai kompetensi untuk menguasai ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam implementasi bidang tertentu, bidang teknologi dan informasi menjadi fokus utama tanpa mengesampingkan kesenian, budaya, humaniora dan kearifan lokal. Pembelajaran PKK adalah mandiri, kreatif dan inovatif siap menghadapi berkembangnya industri kreatif yang mampu menyerap lapangan kerja dan menyiapkan SDM (Sumber Daya Manusia) unggul dan berkarakter.

B. Penelitian Relevan

Dalam penelitian pembelajaran *Experiential* berkaitan erat dengan penelitian lain, seperti di bawah ini;

1. Penelitian oleh Douladeli (2014) berjudul “*Experiential Education Through Project Based Learning*” yang dimuat *Journal Procedia Social and Behavioral Sciences*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *problem based learning* dalam pembelajaran menjadi lebih mudah dipecahkan, dan peserta didik mampu mengembangkan aspek kognitif, sehingga bisa mencapai apa yang diinginkan melalui perubahan pola pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. *Problem Based Learning* bersinergi dengan pola pembelajaran yang mengembangkan aspek kognitif. Perbedaannya adalah *Experiential Learning* dalam penelitian ini untuk tujuan pengembangan aspek kognitif beserta psikomotor.
2. Penelitian Elena (2015) tentang “*Experiential Learning: Empowering Students to Take Control of Their Learning by Engaging them in an Interactive Course Simulation Environment*” yang dimuat pada *Journal Procedia Social and Behavioral Sciences*. Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam tujuan simulasi interaktif memampukan peserta didik memanfaatkan *skill* analisis untuk mengkonsepkan pembelajaran *Experiential* dalam pemecahan masalah pembelajaran. Interaktif menjadi bagian tidak terpisahkan dari konsep pembelajaran. Penelitian ini mempunyai persamaan konsep interaktif sebagai penguatan peserta didik dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman masa lalu terkait masa sekarang. Perbedaannya adalah *Experiential Learning* lebih kearah pembelajaran praktik industri kreatif.
3. Penelitian Salavastru (2014) berjudul” *Experiential Learning and the Pedagogy of Interrogation in the Education of Adults*” diterbitkan di *Jurnal Procedia Social and Behavioral Sciences*. Penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran orang dewasa tidak hanya dilengkapi dengan pengetahuan yang sudah dipunyai, namun dilengkapi *skill* pemecahan masalah karena lebih realistik bagi orang dewasa untuk mengkaitkan pengalaman yang ada.

commit to user

Keterkaitan penelitian yang dilakukan, adalah sama-sama berdasarkan pengalaman untuk perbaikan pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Dorina mengarah pembelajaran orang dewasa dan cenderung kurang pembimbingan secara komprehensif.

4. Penelitian Carina dkk (2015) dengan judul "*Extending Experiential Learning in Teacher Professional Development*" diterbitkan di *Jurnal Teaching and Teacher Education*. Isu yang muncul pada penelitian ini adalah penggunaan *experiential learning* pada guru yunior sangat dibutuhkan, karena *Experiential Learning* membawa guru lebih profesional mengembangkan kemampuannya terkait kemampuan pengalaman mereka. Kaitan penelitian ini dengan penelitian Carina adalah sama-sama memperkuat pembelajaran dengan *Experiential Learning* lebih kearah kompetensi pembelajaran, sedang perbedaannya adalah hanya guru yang mengembangkan *Experiential Learning* saat proses pembelajaran.
5. Penelitian Khuanwang, (2016) dengan judul: *Development of Evaluation Standards for Professional Experiential Training of Student Teachers* diterbitkan oleh *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. Penelitian tersebut mengarah ke evaluasi, tahap evaluasi. Pendekatan pengalaman lebih baik diimplementasikan secara simultan. Penelitian ini lebih mendasarkan *experiential* sebagai bagian dari pembelajaran peserta didik dan guru, sedangkan perbedaan mendasar adalah penelitian ini mengarah kepada evaluasi.
6. Penelitian Costa (2015) berjudul "*Learning through Experience and Teaching Strategies outside the Classroom at Design University Studies*". diterbitkan oleh *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pengetahuan yang dipengaruhi pengalaman mudah dicapai daripada tanpa mengkaitkan pengalaman. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pengetahuan lebih cepat dicapai dengan pengalaman. Perbedaannya adalah implementasi pengalaman digunakan pembelajaran di perguruan tinggi.

7. Penelitian Rodríguez & Morant (2018) "*Promoting Innovative Experiential Learning Practices to Improve Academic Performance: Empirical Evidence from a Spanish Business School*" Penelitian tersebut diterbitkan oleh *Journal of Innovation & Knowledge* Gagasan penting pada penelitian tersebut adalah inovative muncul jika menggunakan pengalaman. Persamaan penelitian ini adalah pengalaman memberi kontribusi pengetahuan nyata. Perbedaannya adalah pengalaman memfokuskan pada manajemen skill.
8. Penelitian Bing Wu, diterbitkan dalam jurnal "*Experience Effect in E-Learning Research*" (2012). Pokok penelitian tersebut menyampaikan bahwa produktivitas berkembang dengan bantuan pengalaman. Persamaan penelitian tersebut adalah pengalaman mampu meningkatkan kompetensi. Perbedaannya adalah penelitian ini memfokuskan pada *E-Learning*.
9. Penelitian Siobhan & Tiribio (2018) berjudul "*One Health in our Backyard: Design and Evaluation of an Experiential Learning Experience for Veterinary Medical Students*" diterbitkan oleh *Science Direct* menjelaskan bahwa desain dan evaluasi bisa mencapai tujuan jika menggunakan pengalaman. Persamaan penelitian ialah pengalaman memberi nilai pada desain pembelajaran. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada desain dan evaluasi saja.
10. Penelitian Pilar dkk (2015) berjudul "*E-Learning and Team-based Learning, Practical Experience in Virtual Teams*" diterbitkan di *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. Ide pokoknya adalah peran model *team based learning* terkait pengalaman individu pembelajar. Persamaan dengan penelitian ini adalah bahwa pengalaman memberi ruang gerak, baik terhadap pembelajaran terkait penggunaan model, sedangkan perbedaannya adalah *e-learning* mendominasi pembelajaran. Pendominasian pembelajaran mempunyai keuntungan bahwa pembelajaran akan mengenal materi yang dipelajari peserta didik.
11. Penelitian Guardia dkk. (2014) berjudul "*A Game Based Learning Model for Entrepreneurship Education*" diterbitkan oleh *Science Direct*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pendidikan Kewirausahaan membantu peserta didik mendapatkan keahlian dan pengetahuan. Persamaannya adalah dengan

pendidikan kewirausahaan membantu peserta didik mengembangkan kompetensi, namun perbedaannya adalah model digunakan bersifat game.

12. Penelitian Maryunani dan Mirzanti (2015) berjudul “*The Development of Entrepreneurship in Creative Industries with Reference to Bandung as a Creative City*” diterbitkan oleh *Science Direct* terkait dengan berkembangnya Kewirausahaan dengan industri kreatif. Persamaan dengan penelitian ini adalah Kewirausahaan didukung industri kreatif. Perbedaannya adalah implementasi Kewirausahaan bukan untuk pendidikan.
13. Penelitian Arifin dan Sugiyanto berjudul “*Value Chain Model of Plasma Core Partnership of Hair Production Creative Industry in Purbalingga Regency, Central Java Province*”(2015) diterbitkan oleh *Science Direct*. Ide penelitian tersebut adalah adanya keuntungan memanfaatkan industri kreatif dalam peningkatan produktivitas. Persamaan dengan penelitian ini adalah industri kreatif mampu mendorong kreativitas, sedangkan perbedaannya adalah sektor produksi menjadi fokus penelitian.
14. Penelitian Herliana (2014) berjudul “*Model of Household Economic Behavior Bamboo Creative Industries: A Preliminary Study*”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa industri kreatif mampu meningkatkan industri kecil. Persamaan dengan penelitian ini adalah gagasan, potensi dan kompetensi bisa menghasilkan produk. Perbedaannya adalah riset terlalu fokus pada implementasi perolehan hasil/produk.
15. Penelitian Ogansjiana dan Laizans (2015) berjudul “*Opportunity–Oriented Problem–Based Learning for Enhancing Entrepreneurship Of University Students*”. Penelitian tersebut merupakan penguatan jiwa kewirausahaan pada mahasiswa. Persamaan penelitian adalah pengalaman pada pelajaran Kewirausahaan mampu meningkatkan kompetensi kewirausahaan, sedangkan perbedaannya adalah riset subjeknya adalah mahasiswa.
16. Penelitian Ganefri dan Hidayat (2015) berjudul “*Production Based Learning: An Instructional Design Model in the Context of Vocational Education and Training (VET)*”. Temuan pentingnya adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam proses

belajar dan mengajar. Persamaan dengan penelitian ini adalah sintaks pembelajaran menekankan proses. Perbedaannya fokus sikap pada riset ini.

C. Kerangka Berpikir

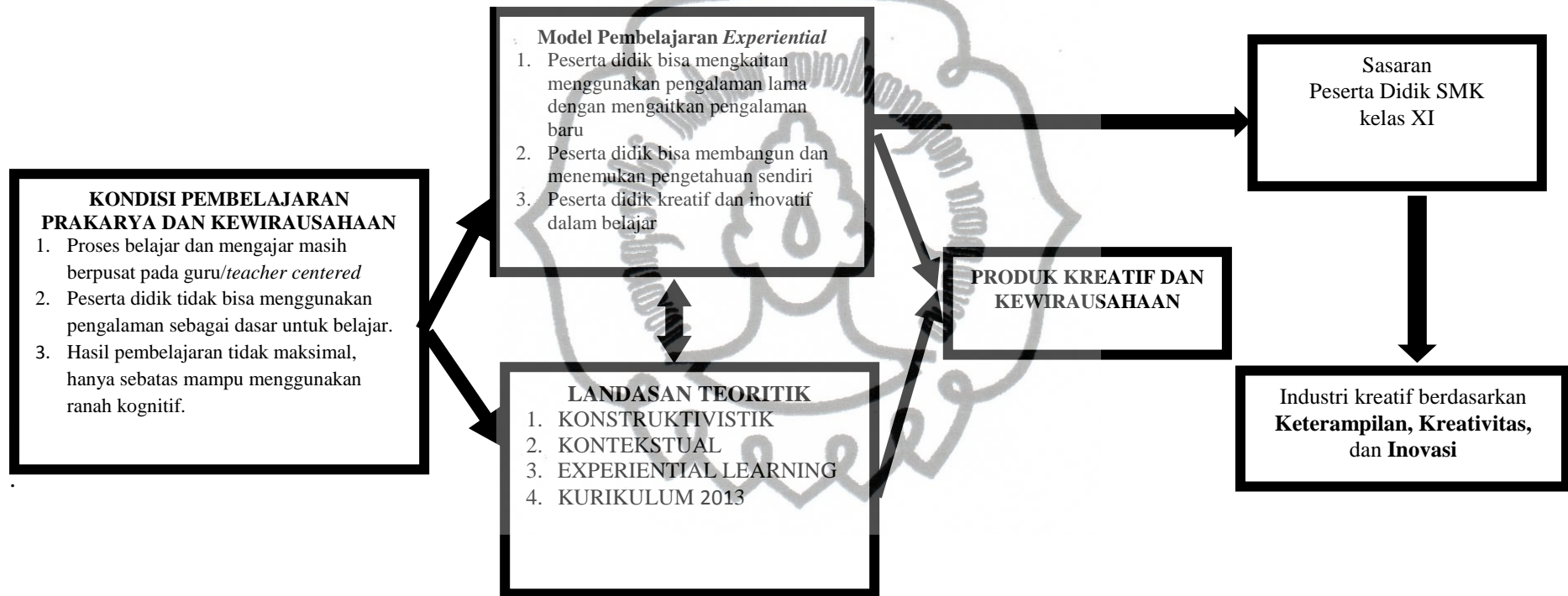
Model *Experiential* ini bertolak dari permasalahan di lapangan dan teori. Permasalahan muncul dalam proses belajar dan mengajar kewirausahaan, yang berubah menjadi Prakarya dan Kewirausahaan, dan terakhir menjadi pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang masih berpusat pada guru. Peserta didik tidak bisa menggunakan pengalaman sebagai dasar untuk belajar. Hasil pembelajaran tidak maksimal, hanya sebatas mampu menguasai ranah kognitif saja. Permasalahan tersebut, sebenarnya tidak perlu terjadi untuk kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengedepankan kreativitas dan inovasi belajar secara otentik. Mensiasati permasalahan yang muncul, kiranya perlu sesuatu mampu menangani permasalahan di atas. Model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan diperlukan untuk mengoptimalkan kompetensi peserta didik di SMK. Berdasarkan masalah tersebut diperlukan teori pembelajaran yang mampu mengintegrasikan dengan kondisi sekarang. Penggabungan teori kontekstual, kurikulum 2013, dan pembelajaran berbasis pengalaman, serta pengembangan teori konstruktivistik ini diharapkan mampu membangun pengalaman yang solutif sinkron dengan kurikulum 2013.

Dengan terintegrasinya antar komponen teori, dibangun model pembelajaran *Experiential*. Model ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik karena langkah-langkah model tersebut mampu mendorong dan meningkatkan kompetensi peserta didik SMK pada pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) yang merupakan pelajaran terintegrasi antara pelajaran adaptif dan produktif. Dengan terintegrasinya pembelajaran produktif, kreativitas, dan inovasi terbangun untuk mengembangkan industri kreatif sebagai bagian dari pengembangan ekonomi mikro. Hadirnya industri kreatif mendorong pencapaian kompetensi peserta didik khususnya kreativitas dan inovasi dibutuhkan oleh peserta didik SMK pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk Kelas XI.

commit to user

Terintegrasinya industri kreatif di SMK, mampu menghadirkan produk yang dibutuhkan pasar dan mampu mengkreasi sesuatu hingga layak jual dan mempunyai nilai jual, serta diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi mikro sebagai bagian industri kreatif di negeri ini. Produk industri kreatif tidak hanya berbentuk barang riil namun nonriil bersifat jasa, seni, dan budaya mampu mengangkat nilai-nilai kearifan lokal, bahkan industri kreatif mempunyai nilai lebih karena mampu mengangkat ekonomi kerakyatan bersifat nyata sampai virtual. Kehadiran produk virtual yang sering muncul di kehidupan sehari-hari dan termasuk dalam kegiatan pengembangan industri kreatif adalah perdagangan on line dan jasa transportasi on line seperti *Grab*, *Gojek* dan *Maxim*.

Permasalahan yang muncul yaitu pembelajaran masih menggunakan pendekatan *teacher centered* dan kurangnya media pembelajaran sehingga perlunya model pembelajaran. Melalui implementasi model pembelajaran *experiential* berbasis industri kreatif, pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan lebih bermakna. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran dengan model pembelajaran *Experiential* menggunakan pengalaman sebagai media atau bagian dari pembelajaran yang mampu menginternalisasi kompetensi sehingga memudahkan pencapaian tujuan belajar. Dengan model pembelajaran *Experiential* berbasis industri kreatif akan membuat peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan kompetensi lewat pengalaman yang dipunyai. Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan akan lebih menarik dan mudah diimplementasikan.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

D. Model Hipotetik

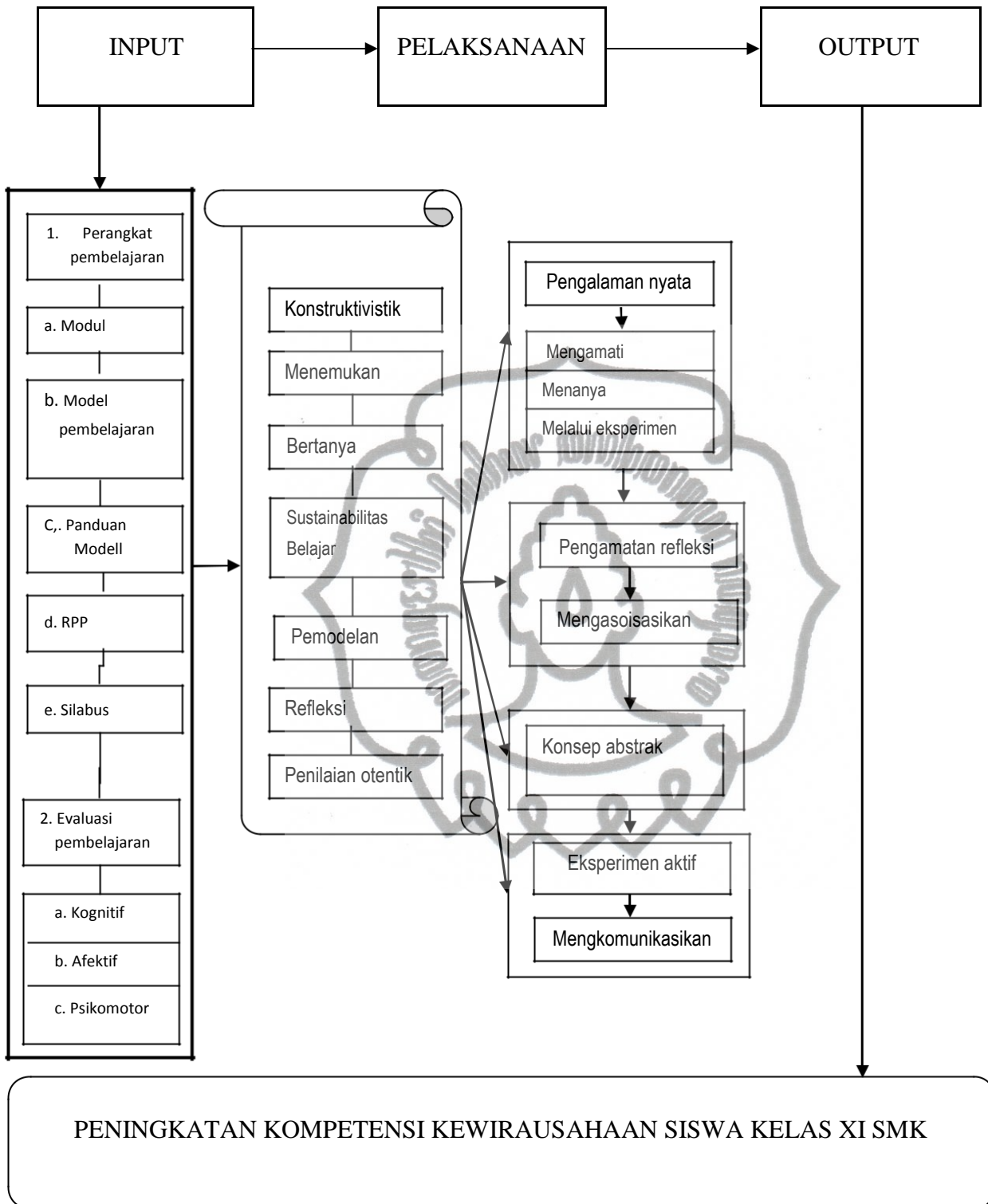
Model hipotetik dibangun oleh konsep-konsep yang mendasari terbentuknya model pembelajaran. Model dikembangkan mengadopsi model Borg and Gall (1983) dan dimodifikasi oleh Sukmadinata (2012). Komponen prosedur model terdeskripsi atas input, pelaksanaan, dan output.

Tiga komponen model hipotetik tersebut mengacu pada implementasi di lapangan yang berdasarkan dari teori kontekstual, teori konstruktivistik, kurikulum 2013, dan teori belajar berbasis pengalaman. Tahapan model hipotetik berasal dari pengalaman empiris atau kontekstual berintegrasi dengan teori *Experiential* yang muncul dari pengalaman nyata, pengamatan reflektif, konseptualisasi reflektif, dan eksperimen aktif menggunakan implementasi kurikulum 2013 yang terintegrasi konsep 5 M (mengamati, menanya, mengeksperimen, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan) bisa tersinergi komponen industri kreatif seperti keterampilan, kreativitas, dan inovasi untuk memecahkan masalah pembelajaran.

Kompleksitas pembelajaran dan permasalahan terpecahkan menggunakan model pembelajaran tersinergi secara integratif. Peserta didik bisa mendapatkan, menciptakan, memanfaatkan peluang kerja berdasarkan kebutuhan. Pembelajaran mengacu keterampilan, kreasi, dan inovasi untuk mengembangkan produktivitas peserta didik berdasarkan kebutuhan dan kearifan lokal yang terintegrasi dalam pencapaian kompetensi peserta didik SMK bidang studi Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

Produktivitas adalah input dan implementasi menjadi bagian tidak terpisahkan dari ke tiga komponen penting tahapan model hipotetik yang memperkuat validitas model. Perangkat pembelajaran tahap evaluasi ini mengacu tujuan pembelajaran terbagi masing-masing domain model hipotetik. Uraian model hipotetik tiap domain bertolak pada proses belajar yang terdiri atas kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendekatan evaluasi berlandaskan pretes dan postes sebagai alat ukur sejauh mana model pembelajaran berdampak baik untuk pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

commit to user



Gambar 2.3 Model Hipotetik









