

## Experiential Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa SMA

Ninda Nurkarimah<sup>1\*</sup>, Aden Arif Gaffar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Majalengka, Jln. KH. Abdul Halim 103 Majalengka, Indonesia

\*Corresponding author: ✉ [adenarif@unma.ac.id](mailto:adenarif@unma.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received : 2024-08-14

Revised : 2024-08-29

Accepted : 2024-08-30

### KEYWORDS

*Experiential Learning*

Kemampuan Berpikir

Kritis

### ABSTRAK

Artikel ini merupakan tinjauan literatur yang bertujuan untuk memberikan analisis mengenai model pembelajaran Experiential Learning dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Artikel ini membahas model pembelajaran Experiential Learning dan kaitannya dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Model Experiential Learning memungkinkan siswa untuk tidak hanya bergantung pada buku teks yang diberikan oleh guru, tetapi juga memanfaatkan pengalaman pribadi sebagai sumber belajar. Selain itu, model ini mendorong penggunaan pengalaman nyata siswa dalam proses pembelajaran, sehingga terbentuk pemahaman yang lebih mendalam. Pemahaman ini dapat dicapai melalui tahap formal, yaitu berpikir abstrak. Sesuai dengan sintaks Experiential Learning, pada tahap reflective observation, siswa berinteraksi untuk melakukan pengamatan, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap thinking, di mana siswa membentuk pemahaman materi melalui diskusi atau berpikir abstrak. Dengan demikian, penerapan model Experiential Learning dapat membantu siswa melatih kemampuan berpikir kritis dengan lebih efektif. Karakteristik utama dari model ini adalah pembelajaran melalui pengamatan pada tahap reflective observation, yang melatih siswa untuk menjadi lebih aktif dan mampu mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata.

### ABSTRACT

*This article is a literature review that aims to provide an analysis of the Experiential Learning learning model in improving critical thinking skills. This article discusses the Experiential Learning learning model and its relation to the development of critical thinking skills. The Experiential Learning model allows students to not only rely on textbooks provided by teachers, but also utilize personal experiences as a learning resource. In addition, this model encourages the use of students' real experiences in the learning process, so that a deeper understanding is formed. This understanding can be achieved through the formal stage, namely abstract thinking. In accordance with the syntax of Experiential Learning, in the reflective observation stage, students interact to make observations, which is then followed by the thinking stage, where students form an understanding of the material through discussion or abstract thinking. Thus, the application of the Ex model*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang yang penting bagi manusia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Wijayanti, Herlambang, dan Slamet; 2013).

Pembelajaran Biologi sejauh ini masih berpusat pada pencapaian aspek kognitif dan kurang menjadikan pengalaman sebagai bentuk interaksi peserta didik dengan objek belajar Biologi sebenarnya yang sangat dekat dengan peserta didik, yaitu fenomena yang terjadi dan ada dalam lingkungan di sekitar mereka. Pada hal ini, guru sebagai pendidik yakni tenaga profesional yang bertugas merencanakan proses pembelajaran yang bermutu, melaksanakan, menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran, membimbing dan melatih peserta didik, adalah tugas pokok seorang guru. Guru dituntut bekerja profesional, kreatif, inovatif dalam menjalankan tugas dan fungsinya.

Kurikulum 2013 mengharapkan suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan pada pengalaman personal melalui proses mengamati, menanya, asosiasi, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan untuk melatih siswa berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan kreativitas siswa. Proses pembelajaran diharapkan berorientasi siswa aktif belajar (*student centered active learning*) dengan sifat pembelajaran kontekstual.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003). Menurut Trianto (2010) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Seorang pengajar atau guru tidak hanya menggunakan strategi pembelajaran saja, tetapi untuk lebih efisien dalam proses belajar mengajar dalam kelas, seorang pengajar juga harus peka dalam memilih metode, pendekatan, dan bahkan model yang cocok dengan strategi yang dipilih.

Seorang pengajar atau guru tidak hanya menggunakan strategi pembelajaran saja, tetapi untuk lebih efisien dalam proses belajar mengajar dalam kelas, seorang pengajar juga harus peka dalam memilih metode, pendekatan, dan bahkan model yang cocok dengan strategi yang dipilih. Dalam pemilihan model pembelajaran, guru harus lebih memperhatikan dan mempertimbangkan berbagai karakteristik dan daya tangkap dari siswa-siswi yang berada dalam suatu ruangan tersebut, karena setiap siswa memiliki karakteristik masing-masing baik dari kemampuannya atau daya tangkapnya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (*literature review*) dengan memilih model narrative review. Studi ini dilakukan dengan membandingkan data dari beberapa jurnal internasional yang telah dianalisis dan dirangkum berdasarkan pengalaman penulis, teori, serta model yang relevan. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif, dengan data sekunder yang diperoleh dari jurnal internasional, artikel, dan penelitian terdahulu yang terkait dengan topik yang dikaji. Peneliti menerapkan metode deskriptif analitis, yang meliputi pengumpulan, identifikasi, penyusunan, dan analisis berbagai data yang ditemukan.

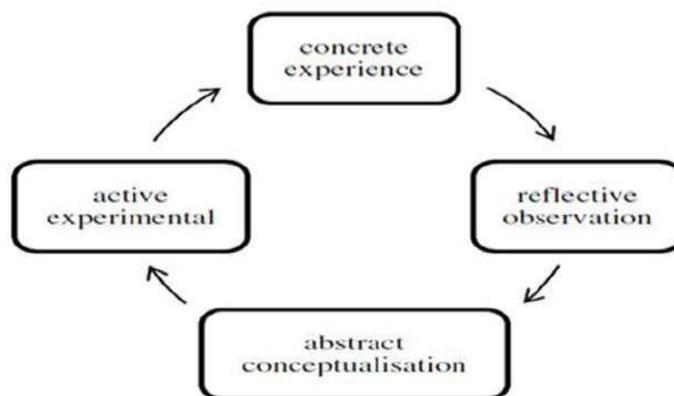
## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Model Experiential Learning* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan pengalaman sebagai media utama dalam proses belajar, di mana materi pembelajaran tidak hanya bersumber dari buku atau pendidik saja (Fathurrohman, 2015). Strategi ini dianggap efektif dalam pembelajaran biologi karena dapat mengalihkan siswa dari metode hafalan (*rote learning*) ke pembelajaran yang lebih bermakna (*meaningful learning*). *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung.

Menurut Fathurrohman, (2015) *Experiential Learning* menekankan dua pendekatan yang saling berkaitan dalam memahami pengalaman: pengalaman konkret dan eksperimen aktif. Salah satu model pembelajaran yang mendukung kurikulum 2013 adalah model *Experiential Learning* Kolb. Kolb (1984)

menjelaskan bahwa model ini menekankan peran penting pengalaman dalam proses pembelajaran, di mana proses belajar menggabungkan pemahaman konsep dengan transformasi pengalaman.

Kelebihan model *Experiential Learning* adalah kemampuannya dalam meningkatkan semangat belajar, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta menumbuhkan kegembiraan dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih terbuka, terlibat langsung, berbagi pengalaman, dan terdorong untuk mengembangkan pemikiran kreatif. Namun, kelemahan model ini adalah kebutuhan alokasi waktu yang relatif lama (Munif dan Mosik, 2009). Mahfudin (2011) menambahkan bahwa dalam model ini, siswa tidak hanya belajar konsep materi, tetapi juga dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran. Model ini memberikan pengalaman baru secara kolektif, memungkinkan siswa memutuskan fokus pengalaman, keterampilan yang ingin dikembangkan, serta cara membuat konsep dari pengalaman yang dialami.



Gambar 1. Sintaks Ekeperiential Learning

Sintaks model *Experiential Learning* terdiri dari empat tahapan utama: pengalaman langsung, konseptualisasi abstrak, observasi reflektif, dan eksperimen aktif (Sato, 2016). Dalam tahapan *concrete experience (feeling)*, siswa diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalaman mereka yang relevan dengan materi pelajaran. Pada tahap *reflective observation*, siswa melakukan pengamatan langsung sebagai bagian dari pengalaman mereka. *Abstract conceptualization (thinking)* melibatkan diskusi di mana siswa bertukar pendapat tentang konsep yang dipelajari. Sedangkan *active experimentation (doing)* memberi kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas (Istighfaroh, 2014). Proses pembelajaran yang mendorong diskusi dan partisipasi aktif ini efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa (Suprijono, 2016). Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* sangat sesuai untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa.

### Keterampilan Berpikir Kritis (KBK)

Duron (2006) mendefinisikan berpikir kritis sebagai kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi. Norris (1985) melihat berpikir kritis sebagai kemampuan berpikir rasional tentang apa yang harus diyakini dan tindakan yang harus dilakukan. Inch (2006) menggambarkan berpikir kritis sebagai proses menjawab pertanyaan-pertanyaan secara rasional yang tidak bisa dijawab dengan mudah, terutama ketika informasi yang relevan tidak tersedia. Ciri-ciri seorang yang berpikir kritis adalah mengajukan pertanyaan penting, merumuskan masalah dengan jelas, mengumpulkan dan mengevaluasi informasi yang relevan, menggunakan konsep-konsep abstrak, berpikiran terbuka, dan berkomunikasi secara efektif (Duron, 2006).

Berpikir kritis juga melibatkan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui observasi dan pengalaman (Paul dalam Sihotang, 2012). Indikator berpikir kritis dapat digunakan sebagai pedoman

untuk menilai apakah seorang siswa memiliki kemampuan ini. Siswa yang mampu mengidentifikasi masalah, menganalisis pendapat, melakukan evaluasi, dan menarik kesimpulan dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis (Filsaime dalam Krisnawati, 2014). Keunikan berpikir kritis adalah kemampuannya untuk mengembangkan keaktifan siswa (Fisher dalam Krisnawati, 2014).

## KESIMPULAN

*Experiential learning* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran biologi dan diharapkan mampu mengalihkan cara belajar siswa dari sekadar menghafal (*rote learning*) menuju pembelajaran yang lebih bermakna. Model pembelajaran berbasis pengalaman ini memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk mengkonseptualisasikan, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui observasi dan pengalaman. Keterampilan berpikir kritis dapat ditingkatkan melalui model *Experiential Learning* yang menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, karena mampu merangsang kemampuan dan keterampilan siswa, terutama dalam berpikir kritis.

## Referensi

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Diaz, H. R. (2019). Abraham, C. & Shanley E. (1997). *Psikologi Sosial untuk Perawat*. Jakarta: Buku kedokteran EGC.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Hajjah, M., Munawaroh, F., Wulandari, A. Y. R., & Hidayati, Y. (2022). Implementasi Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Natural Science Education Research (NSER)*, 5(1), 79-88.
- Istighfaroh, A. D., Mawaddah, A., Pratiwi, B. B., & Masita, A. D. A. (2014, January). Senyum (Special Need Children Library Program). In Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional Program Kreativitas Mahasiswa-Pengabdian Kepada Masyarakat 2013. Indonesian Ministry of Research, Technology and Higher Education.
- Lai, C. H., Yang, J. C., Chen, F. C., Ho, C. W., & Chan, T. W. (2007). Affordances of mobile technologies for experiential learning: the interplay of technology and pedagogical practices. *Journal of Computer Assisted Learning*, 23(4), 326-337.
- MAHFUDIN, A. (2011). Upaya Guru Al-Qur'an Hadits Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Membaca Al-Qur'an Di MTs Walisongo Besuki Tulungagung.
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019, October). Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 924-932).
- Munif, I. R. S. (2009). Penerapan metode experiential learning pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 5(2).
- Nerita, S., Hartati, Y. S., Maizeli, A., & Afza, A. (2018). Validitas handout berbasis penemuan terbimbing pada perkuliahan evaluasi proses dan hasil belajar biologi. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 4(2).
- Norris, S. P. (1985). Synthesis of research on critical thinking. *Educational leadership*, 42(8), 40-45.

- Nurhasanah, S., Malik, A., & Mulhayatiah, D. (2017). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2(2), 58-62.
- Rasyid, A., Gaffar, A. A., & Utari, W. (2020). Efektivitas Aplikasi Mobile Learning Role Play Games (RPG) Maker MV untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Mangifera Edu*, 4(2), 107-115.
- Sihotang, K. (2017). Berpikir Kritis: Sebuah Tantangan dalam Generasi Digital. Respons: *Jurnal Etika Sosial*, 22(02).
- Suprijono, A. (2016). Pengaruh Live Model, Symbolic Model, Dan Verbal Description Model Terhadap Pemahaman Siswa SMA Tentang Konsep Sosiologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3).
- Suryani, S., Rudyatmi, E., & Pribadi, T. A. (2014). Pengaruh experiential learning kolb melalui kegiatan praktikum terhadap hasil belajar Biologi siswa. *Journal of Biology Education*, 3(2).
- Suryaningsih, Y., Gaffar, A. A., & Sugandi, M. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Praktikum Virtual Berbasis Android Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa. *Bio Educatio*, 5(1), 378297.