

IMPLEMENTASI METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA PG-PAUD

Oleh

Ni Made Ayu Suryaningsih¹, Ni Luh Rimpiati²

Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Dhyana Pura, Bali
¹suryaningsih@undhirabali.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa PG-PAUD melalui metode *experiential learning*. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa PG-PAUD Universitas Dhyana Pura, pada semester VII dan V tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*) dengan prosedur empat-tahap, yaitu: 1) Tahap perencanaan, 2) Tahap pengambilan tindakan, 3) Tahap pengembangan, 4) Tahap refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi. Instrumennya adalah lembar observasi yang dilengkapi *scoring rubric* untuk merekam data kreativitas mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif, yaitu memaparkan hasil analisis kritis terhadap observasi aktivitas yang dilakukan mahasiswa selama proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh pada pengukuran kreativitas mahasiswa pada observasi awal menunjukkan ketuntasan sebesar 27,7%. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *experiential learning* terjadi peningkatan ketuntasan kreativitas mahasiswa pada siklus I menjadi 55,5% dan kembali meningkat di siklus II menjadi 83,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode *experiential learning* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PG-PAUD.

Kata Kunci : mahasiswa PG-PAUD, metode *experiential learning*, kreativitas

Abstract

This study aims to improve the creativity of PG-PAUD students through experiential learning method. This research was conducted on PG-PAUD students of Dhyana Pura University, in semester VII and V of academic year 2017/2018. This type of research is action research with four-stage procedure, that is: 1) planning stage, 2) stage of action taking, 3) development stage, 4) reflection stage. The study was conducted in two cycles. Data collection in this research using observation technique. The instrument is an observation sheet equipped with scoring rubric to record student's creativity data in following the learning process. Data analyzed descriptively, that is expose result of critical analysis to observation activity conducted by student during learning process. The results obtained on the measurement of student creativity on the initial observation showed a mastery of 27.7%. After the implementation of learning by using experiential learning method, there is an increase of students creativity completeness in cycle I to 55,5% and again increase in cycle II to 83,3%. It can be concluded that through the application of experiential learning method can improve the creativity of PG-PAUD students.

Keywords: PG-PAUD student, experiential learning method, creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang besar dalam kemajuan suatu bangsa. Tidak dapat dipungkiri bahwa sumber daya manusia yang handal dapat terbentuk, bila dilakukan suatu usaha yang optimal didalamnya. Terkait dengan hal tersebut, Dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 memuat cita-cita pendidikan bangsa Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan itu,

harkat dan martabat seluruh warga negara akan dapat terwujud.

Pendidikan guru – Pendidikan Anak Usia Dini merupakan Program Studi yang berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang handal dalam mengemban tugas mencerdaskan penerus bangsa di usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 5 perkembangan, yaitu :

perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendiknas no 58 tahun 2009.

Pendidikan Tinggi memiliki beberapa fungsi, sebagaimana disebutkan dalam UU No. 12 Tahun 2012 Pasal 4 bahwa pendidikan tinggi memiliki 3 (tiga) fungsi sebagai berikut (1) Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. (2) Mengembangkan Sivitas Akademika yang inovatif, responsif, kreatif, terampil, berdaya saing, dan kooperatif melalui pelaksanaan Tridharma, dan (3) Mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai Humaniora

Dalam menunaikan tugas sebagai pendidik kelak, mahasiswa PG-PAUD harus memiliki kompetensi yang sesuai. Diantaranya terkait dengan kemampuan umum dan kemampuan khusus. Dalam deskripsi profil lulusan PG-PAUD disebutkan bahwa, "Pendidik yang profesional memiliki kemampuan pedagogik dan keilmuan di bidang studi pendidikan anak usia dini yang tinggi serta mampu mengelola pembelajaran yang kreatif, inspiratif, inovatif, memotivasi, menantang dan menyenangkan". Pada pernyataan tersebut dan juga didukung oleh UU No. 12 Tahun 2012 Pasal 4 poin 3, kreativitas merupakan hal yang harus dikembangkan dan mutlak dibutuhkan untuk menjadi pendidik PAUD. Kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan baru yang efektif dan etis. Hal ini terkait dengan peran nya kelak dalam menangani anak, menyusun media dan permainan, ataupun menyelesaikan permasalahan yang ditemukan di lapangan nanti.

Dalam Baker (2001) disebutkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu untuk mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Senada dengan

pernyataan tersebut, Kaufman (2002), menyatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru. Ide baru tersebut meliputi mengkreasikan sesuatu yang baru dan menghasilkan produk yang berguna atau bermanfaat. Munandar (2002) menjelaskan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar. Munandar (2009) menjabarkan ciri-ciri kemampuan kreativitas anak yang menjadi landasan yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan penilaian (*evaluation*).

Namun, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap kreativitas mahasiswa, pada pelaksanaan mata kuliah Gizi dan Kesehatan Anak Usia Dini (Semester VII, TA 2017/2018) serta Pengembangan Pembelajaran Sains Anak Usia Dini (Semester V, TA 2017/2018), ditemukan : (1) mahasiswa kurang kreatif dalam menyelesaikan tugas, (2) mahasiswa cenderung membuat tugas berdasarkan contoh (karya terdahulu), tanpa melakukan modifikasi, dan (3) kurangnya peran siswa dalam mengungkapkan pendapat dalam proses perkuliahan. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa kreativitas mahasiswa PG-PAUD masih rendah.

Dibutuhkan metode yang sesuai dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan model pembelajaran bersifat *student centered*, proses pembelajaran yang lebih menekankan pada kemampuan penalaran, memberikan pengalaman langsung pada mahasiswa yaitu *experiential learning*. *Experiential learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan mahasiswa dalam proses belajar mengajar untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan melalui pengalamannya secara langsung.

Experiential learning Theory (ELT) yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *experiential learning* dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Metode ini menekankan pada sebuah pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Sebagaimana yang didefinisikan *Association for Experiential Education* (AEE) mendefinisikan "*experiential education is a*

process through which a learner construct knowledge, skill, and value from direct experiences (Xiong, 2011). "Pendidikan berbasis pengalaman merupakan sebuah proses dimana para pelajar membangun pengetahuan, keterampilan dan nilai dari pengalaman langsung.

Mengalami berarti menghayati situasi sebenarnya. Semua hasil belajar diperoleh melalui kegiatan sendiri. Dengan begitu peserta didik akan memperoleh pengalamannya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pengalaman merupakan seluruh kegiatan dan hasil yang kompleks dari interaksi aktif manusia. Sebagai makhluk hidup yang sadar yang tumbuh dengan lingkungan di sekitarnya yang berubah dalam perjalanan waktu.

Wahyuni (2011) menyebutkan bahwa Model *experiential learning* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengalami keberhasilan dengan memberikan kebebasan peserta didik untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional dimana peserta didik menjadi pendengar pasif dan hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan peserta didik.

Pembelajaran *Experiential learning* terdiri dari 4 tahapan. Dalam Rini (2013) Tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Tahap pengalaman konkrit (*concrete*)
Pada tahap ini peserta didik belum memiliki kesadaran tentang hakikat dari suatu peristiwa. Peserta didik hanya dapat merasakan kejadian tersebut apa adanya dan belum dapat memahami serta menjelaskan bagaimana dan mengapa peristiwa itu terjadi. Inilah yang terjadi pada tahap pertama proses belajar.
- 2) Tahap pengamatan aktif dan reflektif (*observation and reflection*)
Pada tahap ini belajar harus memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik melakukan observasi secara aktif terhadap peristiwa yang dialaminya. Hal ini dimulai dengan mencari jawaban dan memikirkan kejadian yang ada dalam dunia sekitarnya. Peserta didik melakukan refleksi dengan

mengembangkan pertanyaan-pertanyaan bagaimana dan mengapa hal itu bisa terjadi.

- 3) Tahap konseptualisasi (*forming abstract concept*)

Setelah peserta didik diberi kebebasan melakukan pengamatan, selanjutnya diberi kebebasan merumuskan (konseptualisasi) terhadap hasil pengamatannya. Artinya peserta didik berupaya membuat abstraksi, mengembangkan suatu teori, konsep atau hukum dan prosedur tentang sesuatu yang menjadi objek perhatiannya.

- 4) Tahap eksperimentasi aktif (*testing in new situations*)

Tahap ini didasarkan atas asumsi bahwa hasil dari proses belajar harus bersifat produk yang nyata. Pada tahap ini seseorang sudah mampu mengaplikasikan konsep-konsep, teori-teori atau aturan-aturan kedalam situasi nyata. Belajar harus memberikan ruang kebebasan untuk mempraktekkan dan menguji teori-teori serta konsep-konsep di lapangan (Muchith, 2008).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2016) ditemukan adanya hasil yang positif. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan terdapat peningkatan aktivitas belajar mahasiswa dapat dilihat kategori aktivitas sebagian besar terkategori aktif. Sedangkan hasil keterampilan berfikir kritis mahasiswa mengalami peningkatan dari 6,66 menjadi 8,83 dengan N-gain 2,17.

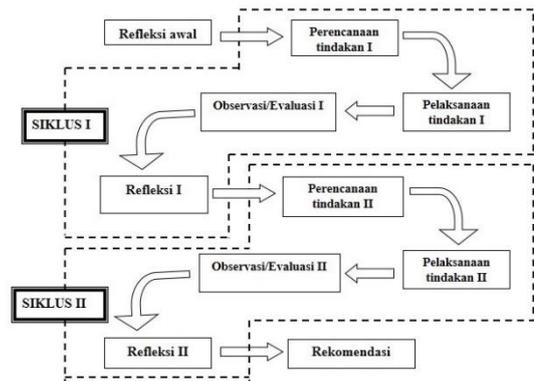
Penelitian lain yang dilakukan oleh Latipah (2017), juga menemukan hasil yang positif. Hasil menunjukkan bahwa ada perbedaan *self regulated learning*, motivasi belajar, *metacognitive regulation*, dan kelola sumber daya yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ini artinya bahwa strategi *experiential learning* mampu meningkatkan *self regulated learning* mahasiswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa, metode *Experiential Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, aktivitas, dan *self regulated learning* mahasiswa. Sehingga, diharapkan dengan diterapkannya metode *experiential learning* pada mahasiswa PG-PAUD, maka terjadi peningkatan kreativitas mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan (*action research*). Penelitian ini dilakukan untuk melihat efektifitas metode *experiential learning* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa, sehingga diharapkan dapat menjadi referensi metode pembelajaran yang dapat diterapkan di pendidikan tinggi. Sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan pendidik dalam menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Penelitian diawali dengan melakukan studi pendahuluan berupa observasi awal terhadap proses pembelajaran mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran dengan pendekatan yang digunakan. Selanjutnya menetapkan dan menyusun rancangan tindakan pembelajaran dengan metode *experiential learning*. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan metode *experiential learning*. Pelaksanaan pembelajaran, dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya. Tahap pengembangan meliputi proses pengamatan (observasi) dan evaluasi. Tahap refleksi yang dimaksud adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan yang telah dicatat dalam proses observasi. Refleksi dilakukan untuk memahami proses, masalah persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis. Strategi memiliki aspek evaluatif, untuk menilai apakah pengaruh memang diinginkan, dan memberikan saran-saran tentang cara-cara untuk meneruskan pelaksanaan. Adapun alur penelitiannya dapat disajikan seperti Gambar 1.



Gambar 1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

(Diadaptasi dari Kemmis dan Taggart dalam Sukardi, 2003)

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah mahasiswa PG-PAUD Universitas Dhyana Pura, semester V dan VII dengan jumlah 18 mahasiswa. Objek penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap subjek penelitian adalah (1) Penerapan metode *experiential learning* dalam proses pembelajaran mahasiswa PG-PAUD, dan (2) Peningkatan kreativitas mahasiswa PG-PAUD, yaitu kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang pernah ada dan menerapkannya dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui observasi. Proses pengumpulan data melalui teknik observasi ini menggunakan panduan rubrik untuk merekam data mengenai kreativitas yang ditunjukkan oleh mahasiswa. Penyusunan format observasi dilakukan berdasarkan definisi operasional variabel dan indikator yang digunakan. Selanjutnya disusun kisi-kisi serta penulisan butir-butir instrument. Kisi-kisi instrument pengamatan kreativitas mahasiswa tercantum dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Kreativitas

No	Dimensi	Indikator
1	Fluency	a. Mengajukan banyak pertanyaan. b. Lancar mengungkapkan gagasannya.
2	Fleksibilitas	a. Memberikan beraneka ragam solusi yang tidak biasanya. b. Memberikan berbagai macam argumentasi terhadap masalah atau objek.
3	Orisinalitas	a. Memikirkan masalah-masalah yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. b. Berusaha memikirkan cara-cara yang baru terhadap suatu masalah.

4	Elaborasi	a. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci. b. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
5	Evaluasi	a. Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri. b. Menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal.

Data peningkatan kreativitas mahasiswa dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan melakukan observasi terhadap aktifitas yang dilakukan oleh mahasiswa dengan bantuan instrument penilaian kreativitas. Aktivitas-aktivitas yang muncul selama proses pembelajaran sehubungan dengan implementasi tindakan dapat dihitung dengan pedoman observasi yang dilaksanakan. Keberhasilan mahasiswa dalam peningkatan kreativitas dikategorikan menjadi lima katagori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Cara menghitungnya adalah dengan mencari rata-rata, minimal memenuhi katagori sedang. Tingkat kreativitas mahasiswa ditentukan dengan membandingkan persentase penguasaan kreativitas ke dalam konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika terjadi peningkatan kreativitas

mahasiswa melalui penerapan metode *experiential learning* dalam proses pembelajaran. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila minimal 80% dari jumlah mahasiswa memenuhi kategori sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi peningkatan kreativitas mahasiswa PG-PAUD melalui metode pembelajaran *Experiential learning*. Pada tahap awal penelitian ini diadakan observasi mengenai tingkat kreativitas mahasiswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan Pedoman Konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) Nasional, dapat ditentukan katagori kreativitas mahasiswa pada observasi awal, seperti yang tersaji pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Kategori Dan Tingkat Ketuntasan Kreativitas Setiap Mahasiswa Pada Observasi Awal

No	Subjek	Jumlah	Persentase penguasaan	Kategori Kreativitas	Ketuntasan
1	A	26	65	Sedang	Tuntas
2	B	19	47,5	Sangat rendah	Belum tuntas
3	C	20	50	Sangat rendah	Belum tuntas
4	D	20	50	Sangat rendah	Belum tuntas
5	E	28	70	Sedang	Tuntas
6	F	19	47,5	Sangat rendah	Belum tuntas
7	G	23	57,5	Rendah	Belum tuntas
8	H	22	55	Rendah	Belum tuntas
9	I	28	70	Sedang	Tuntas
10	J	22	55	Rendah	Belum tuntas
11	K	20	50	Sangat rendah	Belum tuntas
12	L	21	52,5	Sangat rendah	Belum tuntas
13	M	20	50	Sangat rendah	Belum tuntas
14	N	29	72,5	Sedang	Tuntas
15	O	20	50	Sangat rendah	Belum tuntas
16	P	26	65	Sedang	Tuntas

No	Subjek	Jumlah	Persentase penguasaan	Kategori Kreativitas	Ketuntasan
17	Q	20	50	Sangat rendah	Belum tuntas
18	R	22	55	Sangat rendah	Belum tuntas

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kreativitas mahasiswa masih rendah. Persentase ketuntasan hanya dicapai oleh 5 mahasiswa (27,7%), dengan katagori sedang. Sebanyak 13 mahasiswa (72,3 %) masih berada pada katagori rendah (3 orang) dan sangat rendah (10 orang). Untuk itu perlu diberikan suatu tindak lanjut sebagai upaya peningkatan kreativitas mahasiswa.

Upaya yang diberikan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa yakni melalui penerapan metode *experiential learning* pada proses pembelajaran. Wahyuni (2011) menyebutkan bahwa Model *experiential learning* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengalami keberhasilan dengan memberikan kebebasan peserta didik untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Mengalami berarti menghayati situasisituasi sebenarnya. Semua hasil belajar diperoleh melalui kegiatan sendiri. Dengan begitu peserta didik akan memperoleh pengalamannya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Berikut pada gambar 2 ditunjukkan proses pembelajaran dengan metode *experiential learning* pada siklus I.



Gambar 2. Proses pembelajaran dengan metode *experiential learning* pada siklus I.

Proses pemantauan kreativitas mahasiswa dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Secara rinci ketuntasan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan metode *Experiential learning* pada siklus I, dapat diperhatikan pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Kategori Dan Tingkat Ketuntasan Kreativitas Setiap Mahasiswa Pada Siklus I

No	Subjek	Jumlah	Persentase penguasaan	Kategori Kreativitas	Ketuntasan
1	A	27	67,5	Sedang	Tuntas
2	B	24	60	Rendah	Belum tuntas
3	C	25	62,5	Rendah	Belum tuntas
4	D	29	72,5	Sedang	Tuntas
5	E	31	77,5	Sedang	Tuntas
6	F	23	57,5	Rendah	Belum tuntas
7	G	25	62,5	Rendah	Belum tuntas
8	H	28	70	Sedang	Tuntas
9	I	30	75	Sedang	Tuntas

No	Subjek	Jumlah	Persentase penguasaan	Kategori Kreativitas	Ketuntasan
10	J	26	65	Sedang	Tuntas
11	K	23	57,5	Rendah	Belum tuntas
12	L	25	62,5	Rendah	Belum tuntas
13	M	24	60	Rendah	Belum tuntas
14	N	33	82,5	Tinggi	Tuntas
15	O	27	67,5	Sedang	Tuntas
16	P	31	77,5	Sedang	Tuntas
17	Q	25	62,5	Rendah	Belum tuntas
18	R	29	72,5	Sedang	Tuntas

Pada tabel 3, tingkat ketuntasan kreativitas setiap mahasiswa pada Siklus I di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan. Hal ini ditunjukkan dari semakin meningkatnya jumlah ketuntasan kreativitas mahasiswa yakni sebanyak 10 mahasiswa (55,6%). Mahasiswa yang masih berada di bawah kriteria tuntas yakni berjumlah 8 orang (43,4%) dan masih berada pada katagori kreativitas rendah.

Penerapan metode *Experiential learning* secara efektif mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa. Berdasarkan hasil pada siklus I, secara umum terjadi peningkatan kreativitas pada setiap mahasiswa, namun masih ada mahasiswa yang memperoleh katagori rendah. Sehingga untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa penerapan metode *Experiential learning* kembali dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus ke II dilakukan perbaikan terhadap kelemahan yang terjadi di siklus I, yakni dengan memvariasikan media, dan sumber belajar. Pada gambar 3 berikut ini dapat diamati proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Experiential learning*.



Gambar 3. Proses pembelajaran dengan metode *experiential learning* pada siklus II.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus ke II, kembali terjadi peningkatan kreativitas mahasiswa. Secara rinci ketuntasan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan metode *Experiential learning* pada siklus II, dapat diperhatikan padaa tabel 4 berikut ini.

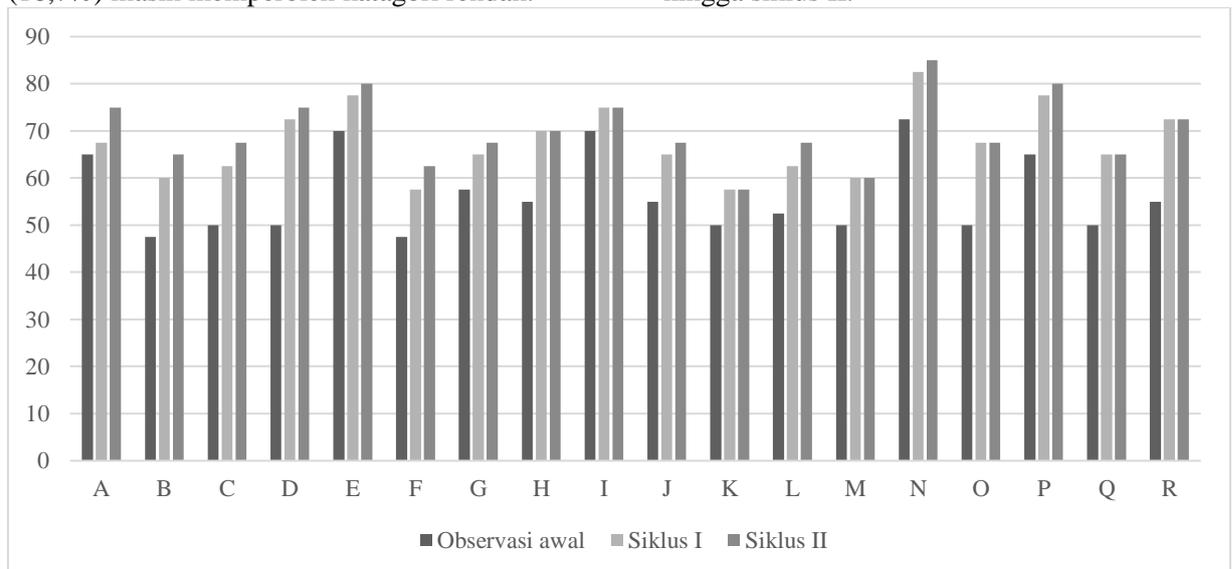
Tabel 4 Kategori Dan Tingkat Ketuntasan Kreativitas Setiap Mahasiswa Pada Siklus II

No	Subjek	Jumlah	Persentase penguasaa	Kategori Kreativitas	Ketuntasan
1	A	30	75	Sedang	Tuntas
2	B	26	65	Sedang	Tuntas

3	C	27	67,5	Sedang	Tuntas
4	D	30	75	Sedang	Tuntas
5	E	32	80	Tinggi	Tuntas
6	F	25	62,5	Rendah	Belum Tuntas
7	G	27	67,5	Sedang	Tuntas
8	H	28	70	Sedang	Tuntas
9	I	30	75	Sedang	Tuntas
10	J	27	67,5	Sedang	Tuntas
11	K	23	57,5	Rendah	Belum Tuntas
12	L	27	67,5	Sedang	Tuntas
13	M	24	60	Rendah	Belum Tuntas
14	N	34	85	Tinggi	Tuntas
15	O	27	67,5	Sedang	Tuntas
16	P	32	80	Tinggi	Tuntas
17	Q	26	65	Sedang	Tuntas
18	R	29	72,5	Sedang	Tuntas

Pada tabel 4, yakni Kategori dan tingkat ketuntasan kreativitas setiap mahasiswa pada Siklus II di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan kreativitas mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dari semakin meningkatnya jumlah ketuntasan kreativitas mahasiswa, yakni 15 mahasiswa (83,3%). Tiga orang mahasiswa (16,7%) masih memperoleh katagori rendah.

Penerapan metode *experiential learning* mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan kreativitas mahasiswa, dari saat observasi awal hingga akhir siklus II. Pada gambar 4 berikut, dapat diamati grafik perbandingan tingkat kreativitas mahasiswa dari observasi awal hingga siklus II.



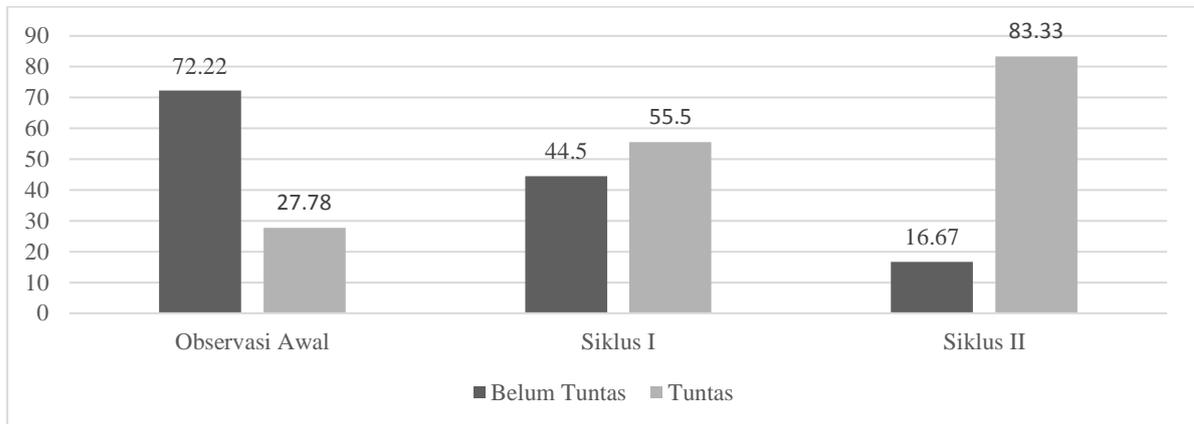
Gambar 4 Grafik Perbandingan Persentase Kreativitas Mahasiswa pada Observasi Awal, Siklus I dan Siklus II

Pada grafik tersebut terlihat adanya peningkatan kreativitas mahasiswa, sebelum

dan setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *experiential learning*. Hal tersebut juga

berpengaruh terhadap peningkatan ketuntasan kreativitas mahasiswa Untuk perbandingan

ketuntasan antara Observasi Awal, Siklus I dan Siklus II, dapat diamati pada gambar 2 berikut.



Gambar 5 Grafik Perbandingan Ketuntasan Kreativitas Mahasiswa pada Observasi Awal, Siklus I dan Siklus II

Pada gambar 5, Grafik Perbandingan Ketuntasan Kreativitas Mahasiswa pada Observasi Awal, Siklus I dan Siklus II, menunjukkan dengan jelas adanya peningkatan. Pada observasi awal ketuntasan hanya mencapai 27,78% dan 72,22% belum tuntas. Secara empiris ditemukan hasil penerapan metode *Experiential learning* dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan ketuntasan siklus I menjadi 55,5% dan pada siklus II menjadi 83,33%. Pada akhir siklus I menyisakan 44,5% mahasiswa yang belum tuntas, dan pada siklus II hanya menyisakan 16,67% mahasiswa yang belum memenuhi ketuntasan.

Model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana mahasiswa mengalami apa yang mereka pelajari. Hasil dari proses pembelajaran *experiential learning* tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja. Pengetahuan yang tercipta dari model ini merupakan perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman.

Experiential learning menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan siswa. Kualitas belajar *experiential learning* mencakup : keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri dan

adanya efek yang membekas pada siswa. Metode *experiential learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut.

Secara teoritis Xiong (2011) menyebutkan bahwa Pendidikan berbasis pengalaman (*Experiential learning*) merupakan sebuah proses dimana para pelajar membangun pengetahuan, keterampilan dan nilai dari pengalaman langsung. Dengan demikian dalam proses pengkonstruksian pengetahuannya ini, mahasiswa juga mengembangkan kreativitasnya. Terutama dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi.

Selanjutnya menurut Silberman (2014) mengemukakan bahwa model *experiential learning* adalah keterlibatan siswa dalam kegiatan konkret yang membuat mereka mampu untuk mengalami apa yang tengah mereka pelajari dan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan tersebut. Kim (2006) menekankan bahwa berpikir kreatif adalah sebuah cara baru untuk melihat atau melakukan sesuatu dan dicirikan oleh empat proses berpikir, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), berpikir elaboratif (*elaboration*), dan penilaian (*evaluation*).

Karakteristik dari pelaksanaan metode *Experiential learning* dapat merangsang perkembangan imajinasi dan kreativitas mahasiswa.

Kajian teoritis tersebut mendukung hasil empiris yang ditemukan dalam penelitian ini. Berdasarkan penentuan kriteria keberhasilan dalam penelitian ini (Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila minimal 80% dari jumlah mahasiswa memenuhi kategori sedang), maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui penerapan metode *experiential learning* telah terselesaikan pada akhir siklus II.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik dari penelitian yakni : Metode *Experiential learning* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa PG-PAUD. Hasil yang diperoleh pada pengukuran kreativitas mahasiswa pada observasi awal menunjukkan ketuntasan sebesar 27,7%. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *experiential learning* terjadi peningkatan ketuntasan kreativitas mahasiswa pada siklus I menjadi 55,6% dan kembali meningkat di siklus II menjadi 83,3%.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, AAG. 2014 *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Astuti, Yani Kusuma. 2016. Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Dan Aktivitas Mahasiswa. *Ejournal Unwir Vol VII no.3*. Tersedia Pada <http://ejournal.unwir.ac.id/> diakses pada 10 Maret 2017.
- Baker, M., Rick, R & Carol, P. 2001. Relationships Between Critical and Creative Thinking. *Journal of Southern Agricultural Education Research*, 51(1), 173-188. Tersedia pada www.Journal-of-southern-agricultural-education-research.com diakses pada 10 Maret 2017
- Kaufman, J.C., John, B. 2002. Could Steven Spielberg Manage the Yankees?: Creative Thinking in Different Domains. *The Korean Journal Of Thinking & Problem Solving*, 12(2), 5-14. Tersedia pada www.koreanjournal.com diakses tanggal 20 Maret 2017.
- Kim, K. H. 2006. Is Creativity Unidimensional or Multidimensional? Analyses of the Torrance Tests of Creative Thinking. *Creativity Research Journal*, Vol. 18, No. 3, 251–259. Lawrence Erlbaum.
- Latipah, Eva. 2017. Pengaruh Strategi *Experiential learning* Terhadap Self Regulated Learning Mahasiswa. *Humanitas (Indonesian Psychological Journal) Vol.14, No.1*. Tersedia pada <http://journal.uad.ac.id/index.php/HUMANITAS/article/view/4547> diakses pada 10 Agustus 2017
- Mertler, Craig A. 2011. *Action Research, Mengembangkan Sekolah dan Memberdayakan Guru*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muchith, M. Saechan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: Rasail Media Group,
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pembukaan Undang-undang Dasar 1945. Tersedia pada <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UUD45-Awal.pdf>. diakses tanggal 20 Maret 2017.
- Permendiknas no 58 tahun 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tersedia pada <https://docs.google.com/file/d/0B2qLrZkRe9a2YmdGU3pRRjNFNdiakses>. tanggal 20 Maret 2017.
- Rini, Risnawita, dan Ghufroon, M. Nur. 2013. *Gaya Belajar Kajian Teoretik*. Yogyakarta, :Pustaka Pelajar,
- Silberman, Mel. 2014. *Handbook Experiential Learning Startegi Pembelajaran dari Dunia Nyata*. Bandung Nusamedia.

Sukardi. 2003. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

UU No. 12 Tahun 2012 Pasal 4. *Pendidikan Tinggi*. Tersedia Pada <http://risbang.ristekdikti.go.id/regulasi/uu-12-2012.pdf>. diakses tanggal 20 Maret 2017

Wahyuni, Esa Nur dan Baharudin. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

Xiong Huang, Song Lin. 2011. Advances In Computer Science, Environment, Ecoinformatics, And Education, Part IV, Wuhan, China: *International Conference, CSE*