

# **Pengaruh pembelajaran *Experiential* Terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa**

Patris Rahabav

Dosen Program Studi Administrasi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Pattimura Ambon  
Alamat Kampus: Jl.Ot. Pattimaipaw Poka Ambon  
E-mail : patrisrahabav1960@gmail.com

## **ABSTRAK**

*Experiential Learning* adalah proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Tujuan penelitian ini adalah 1) Menemukan Model *Experiential Learning* yang dipaketkan dalam Buku Ajar matakuliah: Manajemen Konflik; 2) Mengetahui motivasi berprestasi mahasiswa sebelum dan setelah penerapan Model pembelajaran *Experiential Learning* pada mata kuliah: Manajemen Konflik. Laporan penelitian ini merupakan laporan tahap 1 dari dua tahapan penelitian yang dilakukan selama 2 tahun untuk menemukan Efektivitas Pengembangan Model *Experiential Learning* pada Mata Kuliah Manajemen Konflik untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Kepuasan Mahasiswa FKIP Universitas Pattimura. Pendekatan penelitian ini adalah *research and development* (R & D) dalam pendidikan menurut Borg dan Gall (dalam Tim Puslit Jaknov, 2008). Output penelitian ini adalah *prototipe* buku ajar Manajemen Konflik model *Experiential Learning*, sosialisasi dan ujicoba model secara terbatas dalam pembelajaran satu kelas, yakni 40 orang mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Unpatti dan revisi model serta pengukuran tingkat motivasi berprestasi mahapeserta didik sebelum dan setelah uji coba model. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket model skala Likert. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial, yakni Uji t (*Paired Samples test*). Hasil penelitian ujicoba menunjukkan bahwa tingkat motivasi berprestasi mahasiswa setelah ujicoba model dikategorikan tinggi. Di samping itu terdapat perbedaan yang sangat signifikan motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah model ( $p < 0,01$ ). Motivasi berprestasi mahasiswa setelah uji coba model lebih tinggi bila dibandingkan dengan sebelum ujicoba model.

-----  
Kata Kunci: *Experiential, Learning, dan Motivasi Berprestasi*

## *Effect of Experiential Learning On the Achievement Motivation of Students*

### ABSTRACT

Experiential Learning is a process by which knowledge is created through the transformation of experiences. The objectives of this research are 1) To find the Experiential Learning Model that is packaged in the Textbook for the subject: Conflict Management; 2) Knowing the student achievement motivation before and after the application of the Experiential Learning model in the subject: Conflict Management. This research report is the first stage report of two research stages conducted over 2 years to find the Effectiveness of the Experiential Learning Model Development in the Conflict Management subject to Increase Achievement Motivation and Student Satisfaction of Teaching and Education Faculty, Pattimura University. The research approaches were research and development (R & D) in education according to Borg and Gall (in the Jaknov Research Center Team, 2008). The output of this research was a prototype of the Conflict Management textbook with the Experiential Learning model, limited socialization and testing of the learning model in one class, 40 students of the Guidance and Counseling Study Program, Teaching and Education Faculty, Pattimura University, model revisions and measurement of the students' achievement motivation levels before and after the model trial. The data collection technique was done by using a Likert scale model questionnaire. Data analysis was performed using descriptive statistics and inferential statistics, the t test (Paired Samples test). The results of the trial research show that the level of student achievement motivation after testing the model was categorized as high. In addition, there was a very significant difference in student learning motivation before and after the model ( $p < 0.01$ ). Student achievement motivation after the model trial was higher than before.

-----  
Key Word: Experiential, Learning, and Achievement Motivation

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi adalah *center of exelence* bagi pembangunan peradaban suatu bangsa. Melalui perguruan tinggi, mahasiswa (peserta didik) dibekali dengan IPTEKS untuk terjun sebagai angkatan kerja. Menyadari betapa pentingnya peran perguruan tinggi, maka tiap perguruan tinggi baik dalam dan luar negeri terus meningkatkan mutu dan daya saingnya. Fakta menunjukkan bahwa mutu lulusan perguruan tinggi di Indonesia masih jauh tertinggal dari negara lain. *OECD* melansir bahwa universitas di Indonesia termasuk universitas yang tertinggal. Survei Bank Dunia, menyebutkan bahwa

20%-25% alumnus perguruan tinggi di Indonesia harus mendapat pelatihan sebelum bekerja (Paramitha, 2012).

Laporan *World Economic Forum* (WEF) Tahun 2015-2016, (dalam (Rahabay, 2016) melaporkan bahwa daya saing Indonesia, berada pada peringkat 37 dari 147 negara. Khusus untuk sesama negara ASEAN, Indonesia tertinggal dari Singapura di posisi 2, Malaysia di posisi 18, Thailand di posisi, 32. Kemenristek Dikti Tahun 2016 melakukan klasifikasi dan Peringkat Perguruan Tinggi 20 di Indonesia dengan menggunakan 5 indikator mencakup: Kualitas Dosen (12%), Kecukupan Dosen (18%), Akreditasi (30%), Kualitas Kegiatan, Kemahapeserta

didikan (10%) dan Kualitas kegiatan penelitian (30%); telah menghasilkan peringkat 10 besar perguruan tinggi di Indonesia tahun 2016, sebagai berikut: ITB, UGM, UI, IPB, UNBRAW, ITS, Airlangga, UNHAS, UNDIP dan UNPAD. Dari jumlah perguruan tinggi tersebut, tidak satu pun perguruan tinggi berlabel Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) seperti IKIP, FKIP dan STKIP yang dikategorikan baik.

Terdapat dua prediktor utama yang diduga mempengaruhi mahasiswa untuk berhasil secara akademik, yakni 1) Motivasi berprestasi dan 2) Kemampuan dosen menggunakan strategi instruksional yang tepat sehingga merangsang mahasiswa belajar dan menguasai konten kurikulum. Motivasi berprestasi adalah kecenderungan seseorang untuk berusaha meraih kesuksesan dan memiliki orientasi tujuan, aktivitas sukses atau gagal (Atkinson, 1982). Hasil penelitian (Tella, 2007; Broussard, 2002; Wilkins, 2006) menyimpulkan bahwa motivasi berprestasi .. secara langsung dan tidak langsung berhubungan dengan prestasi akademik. Peserta didik yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, tampil lebih baik secara akademis dari peserta didik yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah (Tella, 2007).

Studi meta-analisis hubungan antara motivasi berprestasi dan Kinerja dengan pilihan karir ditemukan korelasi yang signifikan (Collins, Hanges, dan Locke, 2004). Banyak dari peneliti telah menyimpulkan bahwa motivasi berprestasi peserta didik memiliki efek positif terhadap nilai mereka dan

motivasi berprestasi membuat mereka lebih terorganisir dalam studi mereka (Tella, 2007). Secara khusus, motivasi berprestasi mempengaruhi kinerja intelektual dan pembangunan pengetahuan (Sinatra & Pintrich, 2003).

Secara teoritik, belajar akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami apa yang akan dipelajarinya, bukan sekedar menghafal materi pelajaran. Proses pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi untuk jangka pendek, namun gagal dalam membekali peserta didik memecahkan persoalan-persoalan dalam kehidupan jangka panjang (Depdiknas, 2002).

Dalam konteks itu transformasi strategi instruksional dari tradisional ke *Experiential Learning* menjadi salah satu alternatif solusinya.

## 2.METODOLOGI

Pendekatan penelitian ini adalah *research and development* (R & D) dalam pendidikan menurut Borg dan Gall (dalam Tim Puslit Jaknov, 2008), meliputi sepuluh langkah. Dalam studi ini peneliti akan menggunakan prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall, yang telah disederhanakan menjadi lima langkah utama, yakni a). Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan; b). Mengembangkan produk awal; c). Validasi ahli dan revisi; d). Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk dan e). Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir (Tim Puslit Jaknov, Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Tahap-tahap pelaksanaan penelitian dan pengembangan melewati 5 langkah yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Analisis Produk

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dimaksudkan untuk mendapatkan landasan teoritis yang berhubungan dengan variabel penelitian yang akan digunakan sebagai referensi dalam penulisan buku ajar dan penyusunan instrumen penelitian.

Sedangkan studi lapangan dilakukan terhadap mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Pattimura sebanyak 15 orang dengan menggunakan teknik *Focus Group Discussion (FGD)*. FGD digunakan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap materi dan strategi intruksional yang digunakan dosen dalam pembelajaran, motivasi dan daya serap mahasiswa terhadap materi dan mengetahui berbagai kendala yang dihadapi mahasiswa serta mengidentifikasi keinginan dan harapan mahasiswa tentang pembelajaran yang bermakna.

#### 2. Mengembangkan Produk Awal

Melalui studi literatur dan studi lapangan ditemukan bahwa mahasiswa umumnya cenderung dididik dengan gaya kuliah tradisional, yakni menggabungkan ceramah, diskusi, dan sumber daya visual. Proses yang timpang ini mengakibatkan mahasiswa kurang memiliki motivasi berprestasi. Mahasiswa umumnya mengharapkan para dosen menggunakan strategi pembelajaran yang memberi akses lebih luas bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan

penalaran dan mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui diskusi, sharing pengalaman, role playing, problem solving, studi lapangan dan analisis permasalahan sosial dan budaya. Dalam konteks itu transformasi strategi instruksional dari tradisional ke *Experiential Learning* menjadi salah satu alternatif solusinya. Berdasarkan kajian tersebut, pengembangan produk awal dikemas sebagai respon atas kebutuhan mahasiswa dalam bentuk desain produk buku ajar Manajemen Konflik berbasis *Experiential Learning* yang akan digunakan dalam pembelajaran. Tahap-tahap desain produk mencakup: a) melakukan analisis kurikulum, bahan ajar dan kompetensi lulusan, b) melakukan analisis instruksional yang dikompilasi dengan hasil studi lapangan, b) mengorganisasi bahan ajar sesuai konten, sekuensi dan hirarkhi prasyarat belajar c) menyiapkan desain, gambar, kasus dan ilustrasi, d) menulis buku ajar.

Secara umum, struktur penyajian Buku Ajar berbasis *Experiential Learning Models* terdiri atas: Pengantar topik, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi dasar (KD), Indikator, Tujuan Pembelajaran, Alat dan Bahan Pembelajaran, Proses Pembelajaran, Bahan Ajar dan Rangkuman serta soal-soal latihan.

#### 3. Validasi Ahli dan Revisi

Validasi ahli dilakukan untuk mengevaluasi rancangan produk buku ajar Manajemen Konflik dan angket motivasi berprestasi. Validasi ahli menghadirkan dua ahli, yakni satu tenaga ahli bidang evaluasi pendidikan dan satu tenaga ahli bidang kurikulum. Masukan para ahli dijadikan acuan untuk revisi produk dan angket motivasi berprestasi.

Validasi ahli terhadap angket Motivasi Berprestasi didasarkan pada 2 aspek, yakni bahasa (uji keterbacaan) dan substansi. Sedangkan validasi ahli terhadap Buku Ajar Manajemen Konflik berbasis *Experiential Learning* didasarkan pada 3 aspek, yakni substansi, media dan desain instruksional.

Berdasarkan validasi ahli atas desain produk Buku Ajar Manajemen Konflik berbasis *Experiential Learning*, kemudian mengalami beberapa direvisi terkait KI dan ilustrasi yang digunakan.

Ujicoba lapangan skala kecil dilakukan dengan melibatkan 40 mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Pattimura. Ujicoba dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut: a) seleksi mahasiswa dengan kriteria belum menawar mata Kuliah Manajemen Konflik, bersedia mengikuti pembelajaran selama 14 kali tatap muka, dan bersedia mengisi angket yang akan diedarkan; b) penyiapan ruang dan peralatan pendukung pembelajaran, c) mengikuti pengukuran motivasi berprestasi tahap 1 (*pretest*), d) pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan produk buku ajar Manajemen Konflik berbasis *Experiential Learning Models*, e) pengukuran motivasi berprestasi tahap 2 (*posttest*), f) evaluasi efektivitas produk bersama mahasiswa dan g) revisi produk. Ujicoba lapangan skala besar dan produk akhir, akan dilakukan dalam penelitian tahun ke 2 (tahun 2018), dengan melibatkan 240 mahasiswa yang mewakili 4 Jurusan, yakni Jurusan Bahasa, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Jurusan Ilmu Pengetahuan Alam dan Jurusan Ilmu

Pendidikan. Masing-masing Jurusan, diwakili oleh 60 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan peroman wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan 1) analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis hasil ujicoba produk dan menganalisis data motivasi berprestasi mahasiswa. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil ujicoba produk dan untuk mencari mean, mode, standar deviasi, minimum, maximum, dan sum. 2) analisis statistik inferensial digunakan untuk menghitung perbedaan motivasi berprestasi mahasiswa sebelum uji coba model (*pretest*) dan setelah uji coba model (*posttest*). Uji statistik yang digunakan, yakni Uji t (*Paired Samples test*). Analisis data penelitian dilakukan dengan bantuan kalkulator (secara manual) dan dengan SPSS versi 23.

### 3.LANDASAN TEORI

*Experiential Learning* adalah proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Menurut Kolb, (1984) *Experiential Learning* menawarkan peserta didik cara-cara atau alternatif penguasaan konten pembelajaran, mendorong mereka untuk pro-aktif memecahkan masalah, memberi akses bagi pendidik, menyelidiki lebih lanjut bagaimana peserta didik belajar. Beberapa studi yang telah dilakukan menunjukkan manfaat akademik penerapan *Experiential Learning* terhadap peningkatan motivasi berprestasi dan prestasi peserta didik, kesadaran global, pengurangan stereotip budaya dan ras, peningkatan tanggung jawab sosial dan

keterampilan kewarganegaraan, efek positif pada komitmen pelayanan, dan pengembangan analisis masalah serta kemampuan berpikir kritis (Clayton & Ash, 2004).

Tahap-tahap Experiential Learning sebagaimana digambarkan Pfeiffer & John (1979) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Mengalami** (*Experiencing*). Aktivitas dilakukan dengan cara peserta didik dilibatkan dalam aktivitas tertentu seperti: mengobservasi suatu kejadian, gambar atau video rekaman baik dalam kelompok atau individu. Pfeiffer & John mengingatkan jika kegiatan berhenti di sini, maka kegiatan pembelajaran hanya sekedar menjadi “fun and games” atau hura-hura belaka. Maka, tahap ini harus segera dilanjutkan dengan tahap:
2. **Membagikan pengalaman** (*Publishing*). Pada tahap ini peserta didik dipersilahkan untuk membagi pengalaman mereka terhadap objek yang diamati; baik secara pribadi maupun kelompok. Tanggapan diberikan dalam bentuk pikiran maupun ungkapan perasaan dalam kelompok kecil maupun pleno. Pfeiffer & John menyebut tahap ini sebagai tahap menciptakan data.
3. **Memproses pengalaman** (*Processing*). Pada tahap ini peserta didik mengolah data yang dibagikan dengan cara: mendiskusikan, memaknai atau menafsirkan, membuat perbandingan atas berbagai tanggapan peserta, menemukan hubungan logis antar makna dan sebagainya. Pfeiffer & John menyebut tahap ini sebagai tahap

kunci dari pengalaman terstruktur dan menyarankan agar pendidik/fasilitator menyediakan waktu yang cukup leluasa untuk tahap ini.

4. **Merumuskan Kesimpulan** (*Generalizing*). Pada tahap ini peserta didik didorong dan dibantu untuk menyimpulkan prinsip-prinsip, merumuskan hipotesis-hipotesis dan merumuskan manfaat untuk dipikirkan atau dipikirkan bersama pada tahap berikutnya.
5. **Menerapkan** (*Applying*). Pada tahap ini peserta didik perlu diyakinkan oleh pendidik /fasilitator untuk menangkap relevansi atau makna dari kegiatan pembelajaran/pelatihan yang baru selesai serta tekad untuk menerapkan apa yang dipelajari dalam hidup sehari-hari. Menurut Pfeiffer & John (1979) bahwa penerapan hasil belajar dalam bentuk perilaku nyata, akan menjadi pengalaman yang sekaligus menjadi awal dan siklus *experiential learning* yang baru. *Experiential Learning* pada dasarnya merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau student centre learning. Berdasarkan kajian beberapa teori, proses pendekatan *experiential learning* fokusnya pada keterlibatan peserta didik. Belajar didasarkan pada keyakinan dan ide-ide peserta didik; belajar membutuhkan resolusi konflik yang mendorong proses pembelajaran dilakukan melalui diskusi dan pemikiran kritis; pembelajaran mengintegrasikan pemikiran dan tindakan orang banyak.

Model *experiential learning* menurut Ernst (dalam Rahabav, 2014), berbasis pada paradigma konstruktivisme. Sintaks pembelajarannya merupakan gabungan kognitif praktis dan aplikasi konseptual. Model *experiential learning* melibatkan peserta didik secara langsung dalam masalah atau isu yang dipelajari. Dengan Model *experiential learning*, peserta didik dikondisikan untuk langsung merasakan dan mengamati kejadian yang ada di sekitarnya dengan mengumpulkan data, kemudian menganalisis dan melaporkan apa yang ditemukan dari pengalamannya. Pembelajaran melalui pengalaman langsung, akan mampu meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik. Maka, dalam kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi, motivasi berprestasi peserta didik hendaknya diperhatikan oleh pendidik sebagai upaya mengoptimalkan capaian pembelajaran.

Atkinson (1982) mengemukakan bahwa motivasi berprestasi disebut tinggi apabila keinginan untuk sukses lebih besar daripada ketakutan pada kegagalan. Menurut Atkinson bahwa seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) memiliki tanggung jawab yang tinggi pada tugasnya, 2) menetapkan tujuan yang menantang, sulit dan realistis, 3) memiliki harapan sukses, 4) melakukan usaha yang keras untuk mencapai kesuksesan, 5) tidak memikirkan kegagalan, dan 6) berusaha memperoleh hasil yang terbaik.

Selanjutnya, Rahabav (2015) mengemukakan 10 ciri individu yang memiliki motif berprestasi yang tinggi yakni: 1) menghargai waktu (disiplin), 2) tekun, 3) bertahan dalam tekanan, 4) kreatif, 5) inovatif, 6) selalu mencari umpan balik terhadap pekerjaan, 7) tidak menunda pekerjaan, 8) memilih pekerjaan yang menantang, 9) memiliki kemandirian dalam bekerja dan 10) mencapai standar kinerja yang tinggi.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kelayakan produk: 1) dimensi substansi, tingkat capaiannya, 90,5% dengan kualifikasi sangat baik; 2) dimensi media, tingkat capaiannya 87,5% dengan kualifikasi sangat baik dan 3) dimensi desain instruksional tingkat capaiannya 86% dengan kualifikasi sangat baik. Secara keseluruhan, rerata tingkat capaian produk adalah 88% (kualifikasi baik). Dengan demikian, produk buku ajar Manajemen Konflik dengan penerapan model pembelajaran *experiential learning* sangat layak digunakan setelah dilakukan beberapa revisi kecil.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rerata motivasi berprestasi mahasiswa posttest lebih tinggi bila dibandingkan dengan pretest (146,33 > 112,18). Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa penggunaan buku ajar Manajemen Konflik berbasis *experiential learning* berhasil meningkatkan skor motivasi berprestasi mahasiswa.

Berdasarkan hasil uji Paired Samples t Test, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar -17,455 dengan taraf signifikansi ( $p < 0,01$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan

demikian, secara keseluruhan dapatlah dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan motivasi berprestasi mahasiswa dengan menggunakan buku ajar Manajemen Konflik berbasis experiential learning (pretest dan posttest). Skor motivasi berprestasi mahasiswa posttest, lebih tinggi bila dibandingkan dengan pretest. Atau dengan kata lain terdapat pengaruh yang sangat signifikan penggunaan Buku Ajar Manajemen Konflik berbasis experiential learning terhadap motivasi berprestasi mahasiswa. Tingginya skor motivasi berprestasi mahasiswa bila dicermati disebabkan karena melalui pembelajaran Experiential, mahasiswa tidak diperlakukan sebagai obyek yang menerima secara pasif materi pembelajaran yang diberikan dosen. Model pembelajaran experiential berbeda dengan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, dosen menjadi transmittor tunggal pengetahuan; orientasi dosen pada penguasaan konten dan hasil akhir dan mengabaikan proses. Proses pembelajaran konvensional telah menganalisis peserta didik dalam budaya diam. Berbeda dengan itu, pembelajaran experiential yang kami lakukan memberi akses luas bagi mahasiswa untuk aktif, kreatif, adaptif dan inovatif mengembangkan kemampuan penalarannya. Mahasiswa dengan demikian, didik bukan diam, akan tetapi selalu dinamis.

Model pembelajaran experiential yang kami terapkan, menghargai sepenuhnya kompetensi awal yang dimiliki mahasiswa. Mahasiswa bukanlah bejana kosong yang siap dijejali berbagai pengetahuan oleh dosen. Sebaliknya, dalam

pembelajaran berbasis pendekatan experiential, kami yakin mahasiswa datang dengan potensi intelektual bawaan yang ditimba berkat interaksi mereka dengan sumber belajar yang ada di lingkungan sosial mereka masing-masing. Dalam konteks itu pembelajaran akan lebih bermakna apabila dosen mampu menyiapkan lingkungan belajar yang kondusif sehingga merangsang mahasiswa mengembangkan potensinya.

Motivasi berprestasi mahasiswa dalam penelitian ini meningkat secara signifikan dikarenakan melalui experiential learning, terjadi koneksi antara pengalaman belajar mahasiswa dengan konten materi yang baru. Pembelajaran mata kuliah Manajemen Konflik aksentuasinya pada pendekatan proses dengan lebih banyak menggali pengalaman belajar mahasiswa. Apa pun pengalaman belajar mahasiswa, dihargai dan coba dishare dalam diskusi, dialog bersama dengan rekan lainnya dalam pembelajaran. Dalam praktik, proses pembelajaran terbagi atas tiga bagian besar. Pertama Pendahuluan: Tahap ini diisi dengan penyampaian topik, pengantar topik, tujuan pembelajaran dan apersepsi. Apersepsi dilakukan dengan cara: penyajian ilustrasi, bedah kasus, drama, role play, lagu, pemutaran video, foto/slide, melakukan eksperimen, studi kasus, tugas proyek, dialog interaktif; kemudian mahasiswa diberi kesempatan untuk diskusi, mencari kesamaan dan perbedaan dengan pengalaman yang mereka miliki. Tahap kedua, kegiatan Inti: Tahap ini dimulai dengan pembagian kelompok berkisar 4-5 orang. Dalam tugas kelompok, mahasiswa diberikan lembar kerja berupa telaah kasus,



pemutaran video, slide, telaah gambar, membuat *rolle play* atau mendiskusikan beberapa pertanyaan penuntun sesuai materi. Selesai diskusi kelompok, dilanjutkan dengan presentasi hasil di pleno. Dalam pleno, mahasiswa diberi akses luas untuk diskusi bahkan berdebat. Diskusi pleno akan diakhiri dengan balikan dosen dan penyampaian teori yang berhubungan dengan topik yang dibahas (limit waktu amat terbatas). Tahap ketiga, penutup: Pada tahap ini dosen meminta beberapa mahasiswa membuat kesimpulan terhadap materi hari itu, menyampaikan refleksi mereka terhadap proses pembelajaran dan menemukan pembelajaran penting apa yang telah dicapai mahasiswa setelah mempelajari topik hari itu (pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap dan perilaku). Pembelajaran experiential, yang kami lakukan telah meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa secara signifikan; memotivasi mereka untuk berpartisipasi baik secara fisik, intelektual, emosional dan sosial, memotivasi mahasiswa lebih kreatif, aktif bertanya, berdiskusi, melakukan eksperimen, memecahkan masalah, melakukan refleksi, menemukan hubungan logis dari pengalamannya dengan teori, menemukan makna dari ilustrasi atau kasus yang dibahas, menarik kesimpulan dan menemukan alternatif solusi atas masalah yang dibahas serta menemukan perilaku nyata yang menjadi pengalaman baru untuk diterapkan dalam hidup sehari-hari. Pembelajaran eksperiensial mendukung capaian keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan menggunakan teknik pertanyaan / jawaban yang rumit, penyelidikan, dan dialog aktif dengan peserta didik.

Sebagai guru dan sekolah terus menerus menerapkan pengalaman belajar, peserta didik berpindah dari satu tantangan kegiatan ke berikutnya dengan guru memberikan fokus awal dan umpan balik kemudian tentang suatu kegiatan sebelum pergi ke kegiatan berikutnya (Lloyd-Strovas, 2010). Bagi pria Afrika Amerika, efektif untuk membangun penggunaan drama, permainan peran, dan partisipasi aktif. Ini juga membantu membangun hal-hal yang sudah diketahui peserta didik seperti hip-hop atau lagu rap tertentu (Landsman & Lewis, 2006). Ketut Suma, Ni Wayan Rina Lestari, I dan Wayan Sadia, (2014) menemukan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis dan motivasi berprestasi antara peserta didik yang belajar dengan model *experiential learning* dengan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Studi (Billig, Root, & Jesse, 2005; Scales, Blyth, & Kielsmeier, 2000) menunjukkan bahwa kesempatan belajar dengan menggali pengalaman berkualitas tinggi, khususnya pembelajaran layanan dan pembelajaran berbasis proyek, memiliki efek positif pada partisipasi dan prestasi akademis pria Afrika Amerika. Peserta didik yang berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang bermakna ini ... cenderung meraih nilai tinggi dan termotivasi untuk belajar bila dibandingkan dengan mereka yang tidak berpartisipasi dalam pembelajaran serupa. Pembelajaran eksperiensial yang melibatkan pria Afrika Amerika memacu mereka menggali pengalaman otentik dan relevan yang terhubung dengan kehidupan mereka dan dunia di sekitar

mereka. Pembelajaran eksperiensial mengharuskan peserta didik untuk bekerja dengan teman sebaya dan orang dewasa untuk secara aktif dan kritis membedah masalah kehidupan nyata. Melalui pengalaman belajar ini, peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi, serta termotivasi untuk belajar mengerjakan proyek yang realistis dan relevan (Guilford College, 2012).

## 5.KESIMPULAN

Hasil studi ini memperlihatkan bahwa menggunakan buku ajar Manajemen Konflik berbasis *experiential learning* berhasil meningkatkan skor motivasi berprestasi mahasiswa. Rerata motivasi berprestasi mahasiswa posttest lebih tinggi bila dibandingkan dengan pretest (146,33 > 112,18). Hasil uji dengan menggunakan Paired Samples t Test, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar -17,455. Hasil tersebut sangat signifikan ( $p < 0,01$ ). Atau dengan kata lain, terdapat pengaruh yang sangat signifikan motivasi berprestasi mahasiswa dengan menggunakan Buku Ajar Manajemen Konflik berbasis *Experiential learning*.

Berdasarkan hasil temuan ini penulis merekomendasikan agar para dosen dapat menggunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran experiential learning dengan memperhatikan sintax seperti yang kami lakukan dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, J. 1982. *Motivation and Achievement*. Washington, D.C: V.H. Winston and Sons.
- Billig, S., Root, S., & Jesse, D. (2005). *The Impact of Participation in Service-Learning on High School Students' Civic Engagement*. Denver, CO: RMC Research Corporation.
- Broussard, S. C. (2002). *The relationship between classroom motivation and academic achievement in first and third graders*. Unpublished Masters Thesis. Louisiana State University.
- Clayton, P. H., & Ash, S. L. (2004). Shifts in perspective: Capitalizing on the counter-normative nature of service-learning. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 11(1), 59-70.
- Collins, C. J., Hanges, P. J., & Locke, E. A. (2004). The Relationship of achievement Motivation to Entrepreneurial Behavior: A Meta-Analysis, *Human Performance*, 17: 1, 95-117
- Depdiknas. (2002). *Pendekatan kontekstual*. Jakarta: Depdiknas.
- Guilford College (2012). Guilford College's use of the experiential Learning methodology. Retrieved on February 25, 2013 from: <http://www.guilford.edu/academics/experiential-learning/>
- Kolb, David A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, N.J.
- Landsman, J. & Lewis, C. (2006). *White Teachers/Diverse Classrooms: A guide to building inclusive schools, promoting high expectations, and eliminating*

- racism; Chapter 4: Educating Black males.
- Lloyd-Strovas, J. (2010). *Experiential Environmental Education: The five-step model*, Joplin, 1981. Retrieved on February 26, 2013 from:  
<http://experientialenvironmentaleducation.blogspot.com/2010/01/5-stage-model-joplin.html>
- Ni Wayan Rina Lestari, I Wayan Sadia, Ketut Suma (2014). e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA (Volume 4 Tahun 2014).
- Paramitha, Zaskia (2012). *Pendidikan tinggi Indonesia gagal imbangi pasar*.  
<http://nasional.kontan.co.id/news/pendidikan-tinggi-indonesia-gagal-imbangi-pasar>. Diakses tanggal 12 Juli 2015
- Pfeiffer, J.W & John, J.E (Eds., (1979). *A handbook of structural experiences for human relations training*. Volume VII, Amsterdam: Pfeiffer.
- Rahabav , P.(2015).Persepsi Guru terhadap Kompetensi Instruktur PLPG 2015. *Hasil Penelitian*. Tidak dipublikasikan, Ambon: FKIP Unpatti.
- Rahabav , P.(2015).Analisis Indeks Kepuasan Mahapeserta didik terhadap Kinerja Dosen. FKIP. *Hasil Penelitian*. Tidak dipublikasikan, Ambon: FKIP Unpatti.
- Rahabav, Patris (2016).Reinventing Kepemimpinan LPTK: Strategi Mencapai *Good University Governance*. *Makalah. Di sajikan pada Seminar Nasional Revitalisasi Pendidikan di Maluku* Ambon: FKIP Unpatti
- Scales, P., Blyth, D., & Kielsmeier, J. (2000). The effects of service-learning on middle school students' social responsibility and academic success. *Journal of Early Adolescence*, 20 (3), 332-358.
- Sinatra, G. M., & Pintrich, P. R. (2003). The role of intentions in conceptual change learning. In G. M. Sinatra & P. R. Pintrich (Eds.), *Intentional conceptual change* (pp. 1–18). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Tella, A. (2007). The impact of motivation on student's academic achievement and learning outcomes in mathematics among secondary school students in Nigeria. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 3(2), 154
- Tim Puslitjaknov, (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional. Dalam [www.infokursus.net](http://www.infokursus.net) diakses pada 19.00 tanggal 2 Maret 2014.
- Wilkins, N. J. (2006). *Why try? Achievement motivation and perceived academic climate among latino youth* Unpublished Master's Thesis. Georgia State University.