

Experiential Learning dan Kemampuan 4C Mahasiswa: Studi Pada Pendampingan Kampus Mengajar Angkatan 5 di SDN 42 Mataram

¹Iva Nurmawanti, ²Anindita SHM Kusuma

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram

²Prodi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Mataram

Email: ^{1*}ivanurmawanti@unram.ac.id, ²Anindita_fkip@unram.ac.id

Abstrak

Kemampuan 4C (kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi) ditujukan dapat berkembang pada mahasiswa dalam Merdeka Belajar Kampus Merdeka khususnya pada program Kampus Mengajar. Berdasarkan hal tersebut maka digunakan metode *experiential learning* dalam pendampingan mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5 di SDN 42 Mataram. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis fenomenologi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menggali fenomena *experiential learning* yang diterapkan di SDN 42 Mataram dan relevansinya terhadap kemampuan 4C mahasiswa. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu 5 mahasiswa dan 1 DLP yang terlibat dalam program Kampus Mengajar di SDN 42 Mataram. Adapun hasil yang diperoleh yaitu pada masing-masing tahapan experiential learning yang meliputi *concrete experience*, *reflektif observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation* mahasiswa menggunakan kemampuan komunikasi yang baik, kolaborasi dengan pihak guru maupun dengan DPL dengan baik, menggunakan kreativitas dan berpikir kritis untuk merencanakan program dan melaksanakannya dengan baik. Sehingga program peningkatan literasi dan numerasi dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci: *experiential learning; kampus mengajar; MBKM; 4C*

PENDAHULUAN

Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka merupakan inovasi di dunia pendidikan guna mengembangkan lulusan pendidikan yang memiliki kemampuan Abad 21 yang meliputi kemampuan 4C (berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi) (Anton & Trisoni, 2022). Merdeka belajar memfasilitasi peserta didik untuk belajar dan berinovasi secara merdeka artinya mereka bisa belajar dan berinovasi sesuai dengan bakat dan minatnya (Vhalery et al., 2022). Merdeka belajar tidak hanya diterapkan di sekolah namun juga diterapkan di perguruan tinggi. Salah satu program yang memfasilitasi mahasiswa dalam merdeka belajar yaitu program Kampus Mengajar.

Kampus Mengajar merupakan program kolaborasi antara Kemendikbud, Universitas sebagai penyelenggara Pendidikan tinggi, dan satuan pendidikan baik

sekolah dasar maupun sekolah menengah. Program ini memfasilitasi mahasiswa untuk memberikan kontribusi sekaligus belajar langsung di lapangan khususnya di satuan Pendidikan baik sekolah dasar maupun menengah (Prasandha & Utomo, 2022). Kampus mengajar memberikan peluang kepada mahasiswa untuk belajar sambil berdampak artinya mereka dapat belajar langsung sekaligus dapat membantu satuan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Tidak hanya itu, kampus mengajar juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan kemampuan teknologinya, membantu administrasi sekolah, juga membantu memaksimalkan kegiatan pembelajaran khususnya dalam peningkatan literasi dan numerasi siswa. Program ini bertujuan agar melalui praktik belajar langsung mahasiswa dapat mengembangkan baik soft skill maupun hard skillnya (Kemedikbud, 2020).

Pengembangan kemampuan *soft skill* secara khusus yaitu kemampuan 4C pada mahasiswa dapat berjalan secara maksimal dengan pendampingan menggunakan *experiential learning*. Metode *experiential learning* terbukti efektif dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Dianita, 2023). Selain itu *experiential learning* juga dapat meningkatkan kemampuan *soft skill* maupun *hard skill* pada mahasiswa kewirausahaan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijaya et al. (2021) yang menjelaskan bahwa pada mahasiswa kewirausahaan, *experiential learning* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik pada mahasiswa kewirausahaan yang berhubungan dengan karakter, social, dan ekonomi. Oleh sebab itu, pendampingan Kampus Mengajar di SDN 42 Mataram dilakukan dengan metode *experiential learning*.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu untuk menggali lebih dalam bagaimana penerapan *experiential learning* dalam pendampingan mahasiswa Kampus Mengajar di SDN 42 Mataram. Selain itu juga perlu digali terkait bagaimana kemampuan 4C mahasiswa dalam pelaksanaan *experiential learning* tersebut. Oleh sebab itu, maka tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan penerapan *experiential learning* dan relevansinya dengan kemampuan 4C mahasiswa pada program Kampus Mengajar di SDN 42 Mataram.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan ini dipilih karena mampu mendukung tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan bagaimana fenomena pelaksanaan *experiential learning* dan integrasinya dengan kemampuan 4C mahasiswa dalam melaksanakan program Kampus Mengajar. Oleh sebab itu maka jenis penelitian pada penelitian ini yaitu fenomenologi. Fenomenologi merupakan penelitian yang mengungkap pada ranah pengalaman manusia yang perspektifnya ada pada ranah subjek peneliti dan keabsahan dan triangulasi datanya pada testimoni subjek bukan semata-mata pada peristiwa lain yang sesuai dengan peristiwa tersebut (Farid & Adib, 2018).

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa yang sedang melaksanakan program Kampus Mengajar Angkatan 5 di SDN 41 Mataram. Adapun mahasiswa sebanyak 5 orang dan 1 dosen sebagai Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi ke lapangan terkait pendampingan berbasis *experiential learning* yang dilakukan oleh DPL kepada mahasiswa. Selain itu juga diamati terkait bagaimana mahasiswa menggunakan kemampuan 4C yang meliputi berpikir kritis, kreatif, komunikasi dan kolaborasi selama melaksanakan pendampingan dengan metode *experiential learning*. Selanjutnya selain observasi penelitian juga dilakukan dengan wawancara ke pihak-pihak yang terkait data pendampingan dengan *experiential learning* dengan tujuan untuk melakukan verifikasi data sekaligus triangulasi.

Adapun data akan dideskripsikan berdasarkan 4 tahapan *experiential learning*. Empat tahap itu meliputi *Concrete Experience*, *Reflektif Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation* (Kolb, 1984). Selanjutnya pada masing-masing tahapan tersebut akan dideskripsikan bagaimana pendampingan Kampus Mengajar 5 yang berjalan di SDN 42 Mataram dan bagaimana kemampuan 4C mahasiswa yang digunakan dalam menjalankan pendampingan dengan tahapan *experiential learning* tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Experiential Learning digunakan sebagai pendekatan yang digunakan dalam pendampingan mahasiswa Kampus Mengajar 5 di SDN 42 Mataram. Pendekatan ini digunakan sebagai tujuan untuk mengembangkan kemampuan 4C mahasiswa dalam menyusun dan melaksanakan program Kampus Mengajar 5 di SDN 42 Mataram. Ada 4 langkah *Experiential Learning* yang diterapkan oleh DPL dalam melakukan pembimbingan kepada mahasiswa. Adapun hasil yang diperoleh terkait bagaimana pelaksanaan *Experiential Learning* dalam mengembangkan kemampuan 4C Mahasiswa yaitu sebagai berikut.

Langkah 1: *Concrete Experience*

Pada langkah ini, DPL meminta mahasiswa untuk menyampaikan pengalaman yang ditemui dilapangan seperti apa. Pengalaman ini bisa berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil observasi tersebut mahasiswa secara nyata mendapatkan pengalaman untuk mengetahui masalah nyata yang ada di sekolah tersebut seperti apa. Selain itu mahasiswa juga secara langsung mengalami pengalaman merasakan dan mengetahui kesulitan yang terjadi dilapangan terkait kemampuan literasi siswa SDN 42 Mataram. Berdasarkan analisis masalah ini sebenarnya secara fisik fasilitas dan kegiatan terkait pengembangan kemampuan literasi dan numerasi di sekolah tersebut sudah baik. Beberapa fasilitas sudah tersedia seperti perpustakaan, pojok baca, media pembelajaran literasi dan numerasi yang dikembangkan guru disekolah seperti misalnya papan literasi. Namun dari segi siswa sendiri masih ada beberapa siswa yang memang masih memiliki kemampuan literasi rendah khususnya tidak bisa membaca dan menulis. Siswa tersebut memang memiliki keterbatasan atau disabilitas.

Melalui tahapan *concrete experience* mahasiswa mampu menggunakan kemampuan komunikasi kepada pihak sekolah apa yang harus dipertahankan dan apa yang perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil komunikasi mahasiswa tersebut mereka dapat menemukan beberapa alternatif kegiatan yang dapat mendukung pengembangan kemampuan literasi dan numerasi. Adapun kegiatan kolaborasi mahasiswa dengan guru di sekolah tersebut yaitu membuat sendok baca, membuat

buku literasi dari kardus, dan memaksimalkan area di pojok sekolah yaitu di dekat mushola untuk kegiatan literasi dan numerasi siswa. Selain itu mahasiswa dengan kreativitas dan kemampuan berpikir kritisnya mampu mengembangkan program yaitu DORAMA (Berdogeng dan Berdrama).

Program DORAMA dikembangkan dari adanya program literasi di sekolah yang dilaksanakan di setiap hari Rabu. Program sekolah tersebut meminta satu siswa untuk membaca cerita kemudian guru menanyakan kepada siswa lain yang mendengarkan. Berdasarkan *concrete experience* yang dilakukan mahasiswa diketahui bahwa program ini kurang efektif karena ketika salah satu siswa membaca cerita siswa lain mengobrol sendiri dan ketika di tanya oleh guru mereka tidak dapat menjawab sehingga guru menjelaskan ceritanya lagi. Oleh sebab itu, mereka memodifikasi menjadi kegiatan yang lebih menari yaitu DORAMA. Pada kegiatan DORAMA cerita tidak hanya disampaikan dengan kata-kata melainkan mahasiswa menceritakannya sambil berdrama. Hal ini ditujukan agar lebih menarik minat siswa dalam memahami cerita lewat dongeng sambil berdrama.

Kegiatan lain yang diusulkan oleh mahasiswa yaitu kegiatan menari tarian asli Lombok pada hari Sabtu. Kemudian direncanakan tarian tersebut di pentaskan pada Sabtu Budaya. Jadi selain pengembangan literasi membaca dan numerasi mahasiswa juga ingin mengembangkan literasi budaya kepada siswa-siswa di SDN 42 Mataram. Hal ini juga digunakan sebagai kolaborasi kegiatan ekstrakurikuler dengan pengetahuan akan budaya Sasak khususnya tarian khas Lombok.

Beberapa alternatif ide kegiatan pengembangan kemampuan literasi dan numerasi tersebut tentunya diperoleh dari pengalaman langsung siswa melihat situasi nyata di lapangan. Mahasiswa secara langsung juga dapat menemukan peluang apa yang bisa dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ada di lapangan sekaligus apa solusi dari masalah tersebut. Pengalaman masing-masing mahasiswa kemudian didiskusikan dalam tim untuk merumuskan dan menuangkan ide pikiran. Kemudian ide masing-masing mahasiswa diminta untuk menuliskan dan mendiskusikannya yang kemudian dipetakan untuk dibuat menjadi satu kesatuan ide pikiran yang utuh. Tentunya dalam menghasilkan ide yang utuh tersebut tidak akan berhasil jika tidak didukung kemampuan berpikir kritis, kreatif pada masing-masing mahasiswa. Hal

ini juga sesuai penjelasan dari Hannon et al. (2004) bahwa experiential learning dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Selanjutnya ide dari pemikiran kritis dan kreatif tersebut dikomunikasikan dan dikolaborasikan untuk menghasilkan ide yang relevan dengan kondisi di lapangan. Melalui kerjasama dalam group dapat terjalin komunikasi dan kolaborasi untuk memecahkan suatu permasalahan tertentu sehingga dapat dihasilkan sebuah alternatif solusi yang tepat (Supena et al., 2021). Ketepatan solusi tersebut dapat diperoleh dari kerjasama antar anggota dalam group dengan mempertimbangkan keunggulan dan kelemahan alternatif solusi masing-masing anggota (Darmuki et al., 2019).

Langkah 2: Reflektif Observation

Pada tahap refleksi dilaksanakan setelah mahasiswa membuat ide-ide dari analisis masalah dan analisis situasi berdasarkan hasil dari tahapan *concrete experience*. Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk menggunakan kemampuan berpikir kritisnya sehingga merefleksikan kembali ide-ide yang telah dibuat dengan observasi langsung di lapangan apakah ide tersebut relevan atau tidak sebagai solusi dari masalah yang ditemukan. Refleksi dilakukan dengan memberikan konstruksi pertanyaan seperti: “mengapa?”, “bagaimana jika?”, “apa yang dilakukan?”. Pertanyaan yang diberikan oleh DPL kepada mahasiswa sekaligus jawaban mahasiswa atas pertanyaan tersebut yaitu sebagai berikut.

DPL : “*mengapa kalian membuat ide DORAMA sebagai program unggulan kalian?*”

M1 : “*karena melalui kegiatan ini siswa tidak hanya mendengarkan namun juga melihat langsung cerita yang ditampilkan dalam drama. Sehingga diharapkan siswa lebih tertarik untuk memperhatikan cerita yang disajikan*”.

DPL : “*bagaimana jika ternyata siswa tidak tertarik?*”

M1 : “*untuk mengantisipasi hal tersebut maka perlu dirancang pertunjukan drama tersebut yang ditambahkan nyanyian-nyanyian anak-anak kemudian kita mengajak mereka bernyanyi bersama. Ini seperti ice breking pada kegiatan pembelajaran dan ini terbukti dapat membantu siswa lebih fokus*”

DPL : “*darimana kamu mengetahui hal tersebut?*”

M1: “*berdasarkan praktik secara langsung ketika observasi awal dan saya diberikan kesempatan untuk mengisi kelas kosong saat wali kelas izin. Selain itu saya juga mengamati langsung saat guru memberikan ice breking pada saat pembelajaran berlangsung. Mengajak siswa menyanyi dapat menarik minat siswa kembali dalam belajar*”

DPL : “*apa yang dilakukan jika ternyata siswa merasa bosan dengan kegiatan tersebut*”

M1 : “*nanti kita buat variasi bu baik ceritanya maupun dramanya bisa jadi siswa yang diminta berdrama dan berdongeng bukan hanya kami saja dan akan kami kompetisikan sehingga mereka lebih semangat untuk mendapatkan hadiah*”

Berdasarkan diskusi antara DPL dan mahasiswa di atas diketahui bahwa mahasiswa dalam menyusun ide program kegiatan peningkatan literasi dan numerasi melakukan refleksi. Refleksi yang dilakukan mahasiswa selain dari pengalamannya langsung juga dari pengalaman yang telah dilakukan oleh orang lain. Misalnya terkait cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan motivasi siswa yang sesuai dengan program dongeng dan berdrama dengan pengalaman di kelas. Hal ini didukung dengan pendapat Cheng et al. (2019) bahwa *reflective observation* pada tahapan *experiential learning* dapat mewujudkan pembelajaran aktif. Selanjutnya dijelaskan bahwa melalui kegiatan merefleksikan secara nyata dapat memunculkan tantangan bagi siswa, meningkatkan keterlibatan dan kompetisi siswa dalam memecahkan masalah. Kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis sangat berkaitan karena dalam memecahkan masalah dibutuhkan pemikiran kritis terkait pemilihan dan pelaksanaan solusi dari masalah tersebut (Konzikoglu, 2019).

Langkah 3: Abstract Conceptualization

Pada tahap ini berdasarkan tahapan sebelumnya mahasiswa mendiskusikan peluang dan tantangan yang dihadapi dari ide perencanaan program dengan mempertimbangkan segala rasikonya. Banyak sekali masukan yang diperoleh dari masing-masing mahasiswa. Pertimbangan-pertimbangan dan ide-ide baru juga bermunculan sehingga menghasilkan gagasan program apa saja yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa. Pada tahap ini DPL memfasilitasi dalam diskusi

merumuskan konsep terkait program apa yang harus disusun guna menyelesaikan masalah di SDN 42 Mataram terkait pengembangan literasi dan numerasi yaitu melalui *sharing session*. Pada kegiatan ini DPL meminta masing-masing mahasiswa untuk mengemukakan gagasan terkait yang sudah dilakukan pada tahap 1 dan tahap 2. Pada tahap *abstract conceptualization* dilakukan dengan mengkonsep ide atau gagasan yang akan dilaksanakan dengan mengintegrasikan pada pengamatan langsung terhadap pengalaman langsung yang telah dilakukan menjadi ide atau gagasan yang logis (Prasetya, 2021).

Adapun berdasarkan tahapan ini program yang dilakukan mahasiswa meliputi DORAMA, penguatan digital literasi, galeri literasi yang merupakan program kolaborasi dengan guru. Tentunya dalam menghasilkan gagasan ini mahasiswa membutuhkan kemampuan berpikir kritis untuk menemukan solusi terbaik dari masalah yang ada. Perumusan konsep atau gagasan pada tahapan *abstract conceptualization* dibutuhkan kemampuan berpikir kritis (Morris, 2020). Selain itu kemampuan berpikir kreatif guna menghasilkan program yang menarik. Komunikasi dan kolaborasi baik antar sesama anggota maupun semua stake holder di sekolah harus dilakukan dengan baik guna meminta pendapat dan masukan untuk menghasilkan program yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Langkah 4: Active Experimentation

Pada tahap ini mahasiswa melaksanakan praktik dari ide permasalahan yang disepakati kelompok. Dalam hal ini melaksanakan program-program yang telah direncanakan bersama. Adapun program yang dilaksanakan yaitu DORAMA. Berdasarkan hasil dari tahap *abstract conceptualization* perencanaan untuk kegiatan ini lebih terarah. Mahasiswa melaksanakan kegiatan DORAMA yaitu dua minggu pertama yang mendongeng dan berdrama adalah mahasiswa. Untuk minggu selanjutnya yang mendongeng dan berdrama adalah siswa. Siswa yang mendongeng dan berdrama adalah perwakilan siswa masing-masing kelas. Kemudian masing-masing kelas tersebut pada akhir program akan dilombakan untuk di cari yang terbaik.

Adapun program lain yang dilaksanakan mahasiswa yaitu penguatan digital literasi melalui pembelajaran di kelas. Berdasarkan analisis masalah program ini

dilatarbelakangi dari perlunya integrasi pembelajaran berbasis digital. Sebelumnya sudah ada beberapa guru yang menggunakan power point dalam pembelajaran. Kemudian melalui kreativitas dan berpikir kritis mahasiswa membantu guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital melalui dua website yaitu bookcreator.com dan wordwall.net. Beberapa media pembelajaran literasi dan numerasi berhasil dikembangkan oleh mahasiswa dengan menggunakan kreativitasnya yang terintegrasi dengan kemampuan literasi digital mereka. Kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif yang terintegrasi dengan teknologi digital sangat dibutuhkan saat ini karena dapat mendukung capaian pembelajaran yang ingin dicapai dikelas (Zabidi, 2019).

Program selanjutnya yang dilaksanakan mahasiswa yaitu program kolaborasi dengan guru yaitu dengan membuat galeri literasi di pojok sekolah. Program ini sebenarnya sudah lama ingin dilaksanakan oleh guru di SDN 42 Mataram. Namun belum dilaksanakan dengan maksimal karena belum sempat melaksanakan kegiatan ini. Komunikasi yang baik dari mahasiswa dengan guru menimbulkan kepercayaan bagi guru untuk menjalin kolaborasi dengan mahasiswa dalam melaksanakan program tersebut. Adapun yang dilakukan mahasiswa yaitu mereka membuat buku literasi berbasis pop up book dari kardus bekas. Dalam proses pembuatan buku ini mahasiswa membutuhkan kreativitas dan berpikir kritis. Beberapa kali mahasiswa harus merevisi karena ada kesalahan dalam pembuatan buku tersebut namun mahasiswa tetap gigih dalam menyelesaikannya. Selanjutnya mereka juga membuat sendok literasi dan stiker-stiker literasi. Hasil karya mahasiswa ini disambut baik oleh guru karena apa yang direncanakan melebihi apa yang dihasilkan oleh mahasiswa.

Pada tahap ini mahasiswa dapat memperoleh pengalaman tentang banyak hal dalam melakukan praktek dengan reflektif, belajar berdiskusi, mengutarakan gagasan, ide-ide cemerlang membahas masalah hingga merumuskan suatu kesimpulan strategis dan konstruktif. Dalam menyelesaikan program-program di atas, mahasiswa banyak menghadapi masalah dan tantangan yang dihadapi, ide-ide baru yang dapat dirumuskan mahasiswa berkaitan dengan perbaikan program, mahasiswa juga melakukan refleksi tentang program yang telah dilakukan.

Tentunya semua pengalaman mahasiswa tersebut membutuhkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan program. Penugasan langsung kepada mahasiswa dengan meminta mereka untuk menyelesaikan proyek khusus dapat meningkatkan kemampuan abad 21 yang meliputi berpikir kritis, kreatif, kolaborasi dan komunikasi dengan baik (Sumarni, 2023).

KESIMPULAN

Penerapan *experiential learning* pada penampungan Kampus Mengajar di SDN 42 Mataram bertujuan untuk mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* mahasiswa secara umum. Penelitian ini melibatkan 5 mahasiswa yang menjalankan program Kampus Mengajar di SDN 42 Mataram dan DPL selaku pendamping mahasiswa dalam program tersebut. Penerapan pendampingan Kampus Mengajar di SDN 42 Mataram dengan *experiential learning* dilakukan dengan 4 tahap. Adapun 4 tahap itu yang dilakukan yaitu *concrete experience*, *reflektif observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*.

Pada tahap *concrete experience* mahasiswa menggunakan kemampuan komunikasi untuk menggali masalah yang ada dilapangan terkait kebutuhan sekolah dalam pengembangan kemampuan literasi dan numerasi, adaptasi teknologi, dan administrasi sekolah. Mereka juga menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk menggali apa yang perlu diperbaiki dari program pengembangan literasi dan numerasi yang sudah berjalan di sekolah tersebut namun kurang efektif. Pada tahap *reflektif observation*, mahasiswa menggunakan kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk menggali ide-ide apa yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan. Penemuan ide-ide tersebut dilakukan dengan merefleksikan pengalaman pribadi maupun orang lain terkait solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah. Pada tahap ini mahasiswa juga menggunakan kemampuan komunikasi dan kolaborasi baik antar mahasiswa, mahasiswa dengan DPL, mahasiswa dengan guru maupun dengan kepala sekolah. Selanjutnya pada tahap *abstract conceptualization* dengan menggunakan kemampuan kreativitas, berpikir kritis, komunikasi yang baik dan kolaborasi mahasiswa merumuskan ide terkait program apa yang akan dilakukan di sekolah

tersebut. Adapun program yang disepakati yaitu DORAMA, digital literasi, dan galeri literasi yang merupakan program kolaborasi antara mahasiswa dan guru. Selanjutnya tahap akhir yaitu *active experimentation* yaitu tahap dimana mahasiswa melaksanakan program-program yang telah disepakati bersama tersebut. Tentunya dalam menjalankan program banyak tantangan yang dihadapi, mahasiswa menggunakan kemampuan 4C untuk menggali ide-ide baru guna perbaikan program sekaligus berkolaborasi dengan semua pihak untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam melaksanakan program mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton, & Trisoni, R. (2022). Kontribusi Keterampilan 4c Terhadap Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 528–535. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i3.1895>
- Cheng, S. C., Hwang, G. J., & Chen, C. H. (2019). From reflective observation to active learning: A mobile experiential learning approach for environmental science education. *British Journal of Educational Technology*, 50(5), 2251–2270. <https://doi.org/10.1111/bjet.12845>
- Darmuki, A., Hariyadi, A., & Hidayati, N. (2019). Developing Beach Ball Group Investigations Cooperative Learning Model to Improve Social Skill in Speaking Course. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286784>
- Dianita, B. (2023). Problem Based Learning Model with Experiential Learning to Increase Creative Thinking and Critical Thinking Ability. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 328–335. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.62254>
- Farid, M., & Adib, M. (2018). *Fenomenologi Dalam Penelitian Ilmu Sosial*. Prenada Media Group.
- Hannon, S., McBride, H., & Burns, B. (2004). Developing Creative and Critical Thinking Abilities in Business Graduates: The Value of Experiential Learning Techniques. *Industry and Higher Education*, 18(2), 95–100. <https://doi.org/10.5367/000000004323051868>
- Kemedikbud. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Ditjen Dikti Kemdikbud RI.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Prentice Hall, Inc., 1984, 20–38. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>

- Konzikoglu, İ. (2019). Investigating Critical Thinking in Prospective Teachers: Metacognitive Skills, Problem Solving Skills and Academic Self-Efficacy. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(2), 111–130. <https://www.learntechlib.org/p/216567/>
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning—a systematic review and revision of Kolb’s model. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1064–1077. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Prasandha, D., & Utomo, A. P. Y. (2022). Evaluasi Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 1 Tahun 2021. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(1), 48–55. <https://doi.org/10.15294/jsi.v11i1.55441>
- Prasetya, S. P. (2021). Penerapan Strategi Experiential Learning Berbasis Model Rotasi. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p77-84>
- Sumarni, W. (2023). PjBL-ETNO-STEM: POTENSI DAN KONTRIBUSINYA DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN ABAD 21 DAN KARAKTER KONSERVASI MAHASISWA. *Konservasi Pendidikan*, 6, 49–80.
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The influence of 4C (constructive, critical, creativity, collaborative) learning model on students’ learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873–892. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14351a>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wijaya, R., Widiyanti, W., & Nurhadi, D. (2021). Studi Eksplanasi Metode Gamifikasi Berbasis Experiential Learning di Young Entrepreneur Academy. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(7), 1108. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i7.14933>
- Zabidi, A. (2019). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 2019..